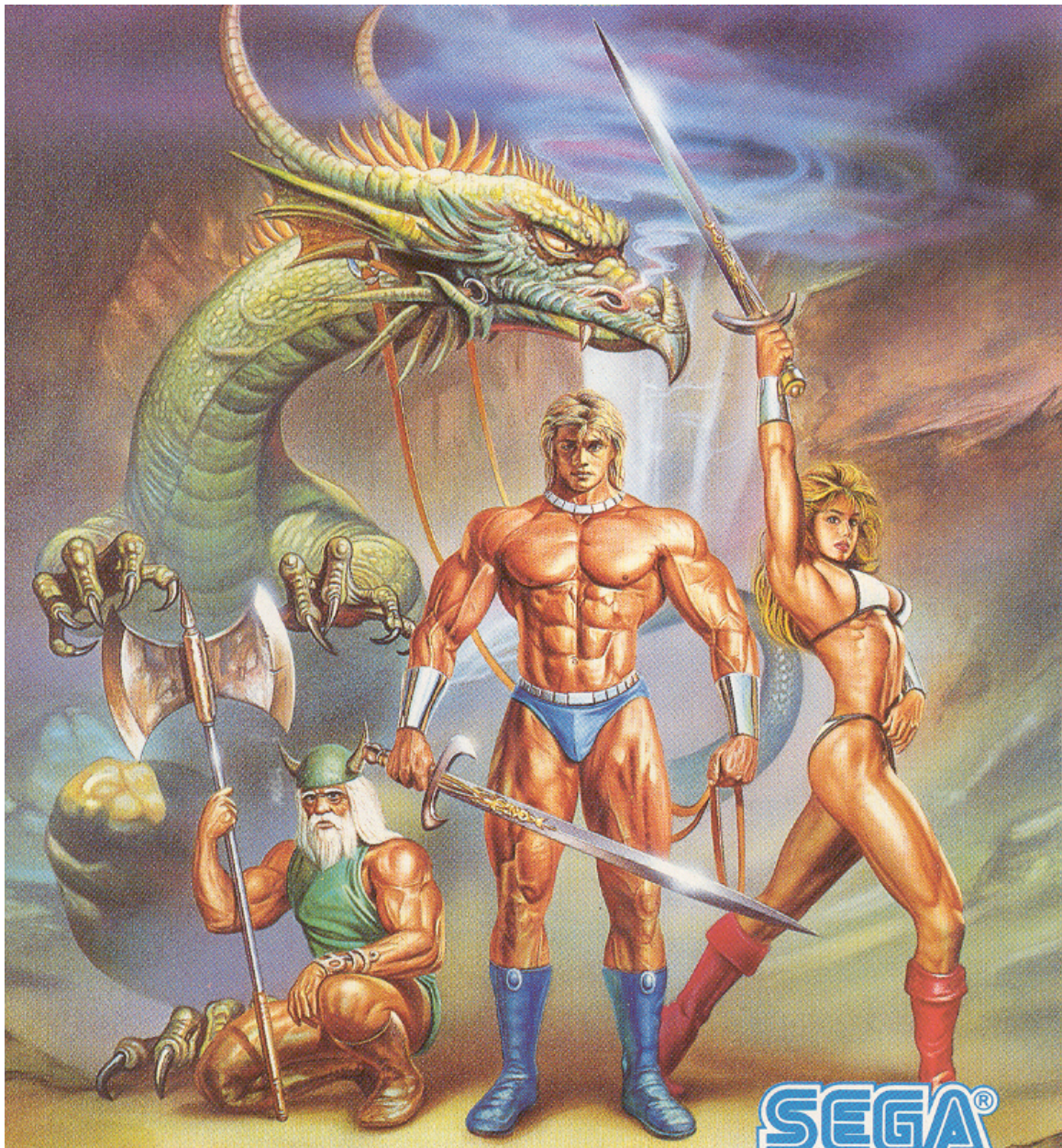


SEGA[®]

戦斧 ゴールデンアックス

— 闘士たちのマジカルファンタジー! —





“ALL ABOUT GOLDEN AXE” – SEGA® 1989

Realizzato da Gemant ZBL-Fukuda · traduzioni di Moriya – versione arcade giapponese
Prima edizione pubblicata il 15 aprile 2005 · nuova edizione pubblicata il 1 marzo 2011

SEGA © 04-1989 – Copyright 2011 Gemant ZBL-Fukuda © neogefrattino@hotmail.com
SEGA © System 16 B – Tutti i diritti riservati – È vietata la riproduzione totale o parziale

戦斧

— PREFAZIONE —

Settembre 1989, dopo una calda estate riprendono le attività scolastiche. Nel mio bar preferito, prima e dopo le lezioni, noto un nuovo gioco ispirato ad un famoso film cinematografico d'impronta fantasy, uscito nelle sale anni prima. Sarà il principio di un'esperienza di gioco che proseguirà per molto tempo. Nel 2005, la lettura di una breve recensione per opera dei giocatori giapponesi Shima Uta 909 ed Emu, in cui per la prima volta sono descritti i nomi originali dei personaggi, nonché il sistema di punteggio, accendono il desiderio di realizzare una documentazione ove esplicitare tali notizie. Comincia così il viaggio attraverso delle difficoltose ricerche per costruire il più completo elaborato che sia mai stato scritto su questo gioco. Dopo la traduzione degli scritti di Shima, sono stati pazientemente esaminati i manuali d'istruzione della versione megadrive giapponese. È stato inoltre recuperato il Flyer promozionale della versione originale arcade, contenente altre preziose informazioni. Infine sono state esaminate anche le instructions della PCB. Le ricerche si sono concluse nel 2009, consultando i migliori giocatori del mondo.

— ELENCO DEI CAPITOLI —

CAPITOLO I	– IL MAGICAL FANTASY DEI GUERRIERI !!	PAGINA	4
CAPITOLO II	– LA STORIA	PAGINA	4
CAPITOLO III	– I TRE EROI GUERRIERI	PAGINA	4
CAPITOLO IV	– MONSTER VEHICLE E LADRUNCOLI, CREATURE LEGGENDARIE ...	PAGINA	5
CAPITOLO V	– CONTROLLI DI BASE	PAGINA	6
CAPITOLO VI	– MAI STARE SULLO STESSO ASSE DEI NEMICI	PAGINA	6
CAPITOLO VII	– IL SISTEMA DI PUNTEGGIO	PAGINA	7
CAPITOLO VIII	– GESTIONE DEI PUNTI FERITA	PAGINA	8
CAPITOLO IX	– RESISTENZA DEI NEMICI	PAGINA	9
CAPITOLO X	– CARATTERISTICHE DEI NEMICI	PAGINA	10
CAPITOLO XI	– ABITANTI DEL VILLAGGIO TARTARUGA	PAGINA	13
CAPITOLO XII	– POTENZA DEI NOSTRI ATTACCHI	PAGINA	13
CAPITOLO XIII	– POTENZA DEGLI ATTACCHI MAGICI	PAGINA	14
CAPITOLO XIV	– DIFFERENZE TRA VERSIONE USA E GIAPPONESE... ..	PAGINA	16
CAPITOLO XV	– ECCO LA FONTE DI ISPIRAZIONE	PAGINA	17
CAPITOLO XVI	– GUIDA PER I PRINCIPIANTI	PAGINA	17
CAPITOLO XVII	– GUIDA PER GLI ESPERTI ~ ALLA RICERCA DELLA PERFEZIONE ~	PAGINA	19
CAPITOLO XVIII	– LA CLASSIFICA FINALE	PAGINA	40
CAPITOLO XIX	– IL RECORD MONDIALE E IL LIMITE DI PUNTI AL GIOCO	PAGINA	40
CAPITOLO XX	– IL RECUPERO DI UN'INTERA VITA "IL CREDITO OMAGGIO"	PAGINA	45
CAPITOLO XXI	– LE CURIOSITÀ DEL GIOCO	PAGINA	45
CAPITOLO XXII	– SOUNDTRACK ALBUM	PAGINA	52
CAPITOLO XXIII	– LA SAGA ARCADE	PAGINA	53
CAPITOLO XXIV	– DIP SWITCH PCB BOARD	PAGINA	55
CAPITOLO XXV	– RINGRAZIAMENTI SPECIALI	PAGINA	56

« Conan, cos'è il meglio della vita?

Schiacciare i nemici, inseguirli mentre fuggono, e ascoltare i lamenti delle femmine. Questo è bene! »

Tratto da "Conan The Barbarian"

CAPITOLO I

~ IL MAGICAL FANTASY DEI GUERRIERI !! ~

Golden Axe è un action game ambientato in un mondo fantasy governato da spade e magie. I personaggi dovranno recarsi fino al castello del potente Death=Adder, che ha ucciso i loro familiari, superando molte insidie e nemici spietati, allo scopo di vendicarsi del crudele tiranno. *Golden Axe* è stato sviluppato per il mercato arcade ed è stato rilasciato nell'aprile 1989 dalla Sega. Makoto Uchida, già responsabile della creazione di *Juuouki*, è stato lo sviluppatore primario del gioco. *Golden Axe* ha in tutto 13 tipi di magie. Meritano la visione gli attacchi magici di Tyris=Flare, in particolar modo quella del re dei draghi e dei fantasmi che arrostitiscono i nemici. Le magie di Ax e di Gilius, invece, non cambiano granché secondo il livello. Un po' un peccato. Tramite i tasti è possibile non solo eseguire svariati tipi di attacchi, ma anche montare sui celebri Chickenleg e sui draghi sputa fuoco sottratti ai nemici, il che è indubbiamente molto divertente, oltre a rivelarsi un grande aiuto per il completamento del gioco. In tutto ci sono cinque stage da completare. Durante il percorso ci saranno anche quattro stage che fungono da area bonus e che sono ambientati durante la notte, il che porta a immaginare che l'avventura si svolge in appena cinque giorni. Un aspetto poco conosciuto riguarda la colorazione dei fondali, che cambia tra mattino, giorno e tramonto. L'elevata giocabilità, unita alla spettacolarità delle magie e alla varietà degli attacchi, resero *Golden Axe* un vero successo, e divenne il belt scroll action-game simbolo della Sega. Fu il gioco più importante del 1989. Grazie alla popolarità raggiunta dalla versione arcade, il gioco venne ben presto convertito per moltissime console e computer casalinghi del tempo. Una curiosità interessante, i due kanji che formano il titolo si leggono come "senpu" e significano battle axe, ovvero ascia da battaglia. Tuttavia una lettura quasi identica "senpuu" corrisponde ad un altro composto di kanji che significa "vortice o tornado". I programmatori hanno messo intorno al "senpu" di ascia da battaglia i caratteri del titolo *Golden Axe*, che compaiono nello schermo roteando e facendo appunto un vortice. Un gioco di parole interessante.

CAPITOLO II

~ LA STORIA ~

Tanto tempo fa, si estinse un grande regno, il suo nome era "Firewood". Dopo 1600 anni di splendore fu spazzato via da un solo stregone: il suo nome era "Death=Adder". Alla guida del suo esercito, egli seminò morte e distruzione: i villaggi furono bruciati, i castelli rasi al suolo, e i membri della famiglia reale dati in pasto alle amate vipere di Death=Adder. Circa 20 anni più tardi, Death=Adder era deciso a ripetere l'invasione anche del regno posto a sud. Il suo esercito iniziò dunque l'avanzata verso "Southwood".

La sopravvivenza del pacifico regno di Yuria nelle terre di "Southwood" era seriamente minacciata. Lo spietato Death=Adder, riuscito ad imprigionare nel loro stesso castello il re e sua figlia, la bellissima principessa, era deciso a dominare le terre di Yuria seminando morte e terrore. Death=Adder aveva inoltre recuperato la leggendaria Golden Axe, l'emblema magico delle terre di Yuria, che racchiudeva al suo interno il potere dell'oscurità demoniaca, e che egli aveva liberato.

In questo modo il malvagio tiranno intendeva sterminare la famiglia reale sempre che il popolo di Yuria non si piegasse ai suoi voleri. Ma questa volta, tre forti e indomabili guerrieri erano pronti ad opporsi ai piani malvagi di Death=Adder: Tyris=Flare, Gilius=Thunderhead e Ax=Battler. Questi tre coraggiosi guerrieri aspettavano solamente l'occasione adatta per vendicare la morte dei loro parenti ed amici per opera di Death=Adder. "Questo è il momento che aspettavamo! Approfittando dei preparativi per la guerra, riusciremo ad avvicinarci a quel maledetto...!" Nessuno riuscirà a fermarli. Combattetevi prodi guerrieri! Distruggete per sempre l'ambizione di Death=Adder!

CAPITOLO III

~ I TRE EROI GUERRIERI ~



AX=BATTLER: Era ancora un ragazzino quando vide sua madre morire per mano di Death=Adder. Lo spadone lucente che portava, su cui era inciso "Ax-Battler", da quel momento in poi divenne anche il suo nome. 25 anni di età, 180 cm di altezza e 90 kg di peso. Un potente barbaro con un'ottima predisposizione alla distruzione, non risulta però troppo incisivo nelle arti magiche. Utilizza la magia della Grande Terra con la quale può evocare dei terremoti. È particolarmente efficace nei contrasti aerei. Questo personaggio è molto consigliato ai giocatori principianti per le sue caratteristiche di media potenza in attacco e magia. Utilizza una spada lunga, la cui ispirazione probabilmente deriva dalla famosa Atlantean, creata da Jody Samson e utilizzata in *Conan The Barbarian*.



TYRIS=FLARE: Il suo vero nome è "Tyris=Firewood=Flare". È l'unica sopravvissuta allo sterminio operato da Death=Adder nei confronti del regno di Firewood vent'anni prima, e discende direttamente dalla stirpe reale. 23 anni di età, 172 cm di altezza. È un'abile amazzone dotata di una spada corta. Possiede delle magie potentissime con svariati livelli di distruzione. Le sue arti magiche derivano dal fuoco. Con il livello più alto può evocare il grande re dei draghi, una creatura dagli immensi poteri capace di infliggere considerevoli danni a qualunque nemico del gioco. Tyris=Flare tuttavia non è particolarmente forte negli scontri corpo a corpo. Nei combattimenti a distanza si consiglia di usare il calcio volante.



GILIUS=THUNDERHEAD: Un nano guerriero molto coraggioso che un tempo era al servizio di Firewood. All'epoca del combattimento contro Death=Adder, quest'ultimo uccise il fratello di Gilius davanti ai suoi occhi inermi. Gravemente ferito dal generale Heineken, Gilius riuscì in qualche modo a mettersi in salvo, portando con sé anche Tyris=Flare che allora era ancora una bambina. Gilius è il più anziano del gruppo, 150 anni di età, 160 cm di altezza, 68 kg di peso. Utilizza la magia del Tuono. Eccelle nel combattimento corpo a corpo, grazie alla sua impareggiabile ascia bipenne che usa con grande esperienza. Una piccola curiosità: un tempo si credeva erroneamente che la sua ascia da battaglia, poiché dorata, fosse proprio quella che dava il titolo al gioco. Naturalmente come narra anche la storia, la vera Golden Axe è quella posseduta da Death=Adder.

CAPITOLO IV

~ MONSTER VEHICLE E LADRUNCOLI, CREATURE LEGGENDARIE ~

Uno degli aspetti memorabili di *Golden Axe* è rappresentato dalla presenza dei Monster Vehicle. Queste bizzarre creature sono state addomesticate e addestrate per essere cavalcate durante una battaglia. Si tratta di animali dotati di sorprendenti capacità e forza, che possono facilitarci molto nella riuscita della nostra missione. Se veniamo disarcionati per un certo numero di volte, la bestia fuggirà via. Ancora, se l'animale non è cavalcato, resterà in fase di riposo per un breve periodo, quindi scapperà.



CHICKENLEG: una creatura anfibia a due zampe e con un possente becco simile ad un pappagallo, misura 270 cm di lunghezza e pesa 340 Kg. La sua potente coda viene utilizzata per spiazzare i nemici. Una volta colpito un avversario, ci si trova rivolti nella direzione opposta. Possiamo trovare il Chickenleg al primo e al terzo stage, ve ne sono tre esemplari. Questa particolare creatura appariva già come mostro mitologico in *Juuouki*, il famoso gioco sviluppato dalla Sega nel 1988. È altresì comparso come cameo nel gioco *Dynamite Deka*, sviluppato anch'esso da Sega nel 1996.



BLUE DRAGON: un potente e agile drago sputa fuoco, misura 326 cm di lunghezza e raggiunge un peso di 552 Kg. Questo animale emette dalle fauci un potente getto di fuoco che colpisce i nemici alla corta distanza; possiamo incontrare il Blue Dragon al secondo, al terzo e al quinto stage, ve ne sono solamente tre esemplari. È molto più potente del Chickenleg.

RED DRAGON: un potente e agile drago sputa fuoco, misura 326 cm di lunghezza e raggiunge un peso di 552 Kg. Questo animale emette dalle fauci una potente palla di fuoco che colpisce i nemici a qualsiasi distanza; è il Monster Vehicle più forte del gioco, lo possiamo trovare solo al terzo stage in un unico esemplare. Se il Monster Vehicle viene cavalcato fino al termine di uno stage, durante la notte lo si vedrà dormire accanto al fuoco. Tuttavia si sveglierà e fuggirà, non appena i ladruncoli si faranno vedere per derubarci dalle nostre pozioni. Possiamo incontrare i Monster Vehicle durante tutta l'avventura ad eccezione del quarto stage, quando ci troviamo a bordo dell'aquila gigantesca che ci accompagna al castello.

CARATTERISTICHE: Tutti i Monster Vehicle infliggono lo stesso danno, indipendentemente se siamo noi ad attaccare o se sono gli avversari a colpirci. Con il colpo specifico di ogni creatura il danno è pari a 4 Punti Ferita, mentre il Dash Attack ne sottrae 2. Le creature sono cavalcabili solo dai Longmorn, dagli Henninger e dalle Amazzoni. Gli altri nemici non possono farne uso. Se gli animali sono in fase di riposo e lo schermo scrolla verticalmente fino a coprirne la visuale, essi scompaiono. Durante la cavalcata può risultare difficoltoso manovrare le bestie, si nota quando si arresta bruscamente la corsa.



THIEF BLU: si tratta di un ladruncolo che possiamo incontrare spesso durante l'avventura. Appare all'improvviso gironzolando intorno per qualche secondo, ridacchiando continuamente. Porta con sé una sacca rigonfia di pozioni magiche. Se lo colpiamo, dalla sacca usciranno da una a tre ampole, quindi con la sacca ormai vuota, lo gnomo fuggirà. Durante la notte questi ladruncoli ci attaccano per derubarci delle nostre pozioni. Possiamo trovarli in tutti gli stage. Ce ne sono 16 in tutto e rilasciano un totale di 34 ampole, questo significa che possiamo utilizzare la magia di Tyris al massimo della sua potenza non più di 3 volte durante l'avventura.

THIEF VERDE: si tratta di una variante dei ladruncoli di pozioni. Nella loro sacca possiamo trovare un gustoso cosciotto di carne che ci permette di recuperare 8 Punti Ferita. Li possiamo incontrare solamente nelle soste notturne dopo il secondo, terzo, quarto stage. È alto 88 cm e pesa 32 Kg.

CAPITOLO V

~ CONTROLLI DI BASE ~

Oltre allo stick per muoverci nelle 8 direzioni, disponiamo di un pulsante di attacco, uno di salto, e di un terzo per le magie. Dopo aver colpito l'avversario due volte con un colpo di spada ravvicinato potremo, secondo la distanza: 1) Colpirlo con un affondo; 2) Colpirlo con l'elsa due volte e calciarlo; 3) Proiettarlo. Se durante un salto premiamo ripetutamente il pulsante di attacco, potremo colpire in continuazione. Con solo questa tecnica potremo sconfiggere chiunque, eccetto i cavalieri con la spada. Premendo il pulsante di attacco e salto contemporaneamente, otterremo un colpo molto potente alle nostre spalle. Questo ci lascerà scoperti per un po'.

JUMP ATTACK B, A (RIPETUTAMENTE)

ROLLING ATTACK (SPALLE AL NEMICO) A+B

Dando due colpetti allo stick verso destra o verso sinistra, possiamo effettuare la corsa: con il pulsante di attacco avremo, appunto, l'attacco in corsa; mentre con il pulsante del salto otterremo un High Jump. Se durante un High Jump teniamo lo stick in basso e teniamo premuto il pulsante di attacco almeno un secondo, il nostro personaggio effettuerà una "picchiata" molto potente. Con l'attacco in corsa è molto più facile colpire i nemici, ma rispetto agli altri attacchi è di gran lunga il più debole: non riusciremo ad abbattere neanche i nemici più stupidi se non dopo un bel po' di spallate.

DASH ATTACK →→+A

HIGH JUMP ATTACK →→+B ↓+A (HOLD A)

La picchiata può essere facilmente schivata (eccetto in una particolare condizione che verrà descritta in seguito, nel capitolo per i giocatori esperti), quindi è pressoché inutile e rischiosa dopo il primo stage, inoltre se il nemico scansa l'attacco restiamo scoperti. Va da sé che il combattimento si svolgerà quasi interamente con il salto e il colpo ripetuto. La tecnica di saltare e colpire un nemico appena si rialza da terra ci tornerà utilissima anche per lo scontro finale con Death=Adder.

Le tecniche di attacco degli eroi non sono esattamente le stesse. Usando il Dash Attack con Ax=Battler otterremo una spallata, con Gilius=Thunderhead una testata, mentre con Tyris=Flare eseguiremo un calcio volante. Queste mosse sortiscono lo stesso effetto, mentre il Rolling Attack di Gilius=Thunderhead differisce notevolmente dagli altri personaggi. Durante l'esecuzione il nano guerriero rotolerà sul terreno colpendo nel petto il nemico: questo movimento consente a Gilius di spostarsi parecchio, ciò permette di attaccare anche gli avversari fuori schermo. Grazie a questa peculiarità, Gilius può essere considerato il più forte dei 3 personaggi. Anche per gli attacchi normali ci sono delle differenze. Nei dislivelli Tyris e Ax possono attaccare un opponente posto su un altopiano, mentre Gilius non può farlo. Tuttavia con quest'ultimo è possibile fare il contrario in almeno due occasioni: se Gilius si trova su un altopiano può disarcionare chi manovra un Monster Vehicle ed inoltre è in grado di attaccare gli Henninger. Anche il normale fendente con l'ascia bipenne è leggermente più efficace della spada, negli scontri ravvicinati.

CAPITOLO VI

~ MAI STARE SULLO STESSO ASSE DEI NEMICI ~

La base dei combattimenti di *Golden Axe* è la seguente: muoversi in alto e in basso per evitare di trovarsi sullo stesso asse Y dei nemici. A parte i generali Heartland e Heineken e i Bud Brothers, che sono in grado di effettuare proiezioni se gli siamo vicino, è possibile evitare gli attacchi di tutti i nemici semplicemente passandogli attraverso. Ancora, muovendosi in alto e in basso il nemico non potrà eseguire il Dash Attack e lo potremo così tenere a distanza. Quando siamo circondati da molti nemici, non facciamoci prendere dal panico e continuiamo a spostarci rapidamente, in maniera da affrontare gli avversari uno per volta.

Per essere un action game, *Golden Axe* vanta un sistema di punteggio piuttosto inusuale, grazie al quale i giocatori professionisti hanno condotto studi molto approfonditi al fine di raggiungere il livello massimo possibile. Durante la partita lo score non viene visualizzato, ma è possibile avere in dettaglio le specifiche del punteggio raggiunto livello per livello, al termine della partita. Lo score viene attribuito come segue:

A. Nemici da 1 punto:

Nemico	Tipologia	Origine del nome	Stage
- <i>Longmorn</i>	Goblin	Riprende una nota marca di Whisky;	1
- <i>Henninger</i>	Barbaro delle tribù	Riprende una nota marca di Birra;	1
- <i>Stolichnaya</i>	Amazzone (veste violet)	Riprende una nota marca di Vodka;	1-2
- <i>Żubrówka</i>	Amazzone (veste bordò)	Riprende una nota marca di Vodka;	2-5
- <i>Stolovaya</i>	Amazzone (veste verde)	Riprende una nota marca di Vodka;	2-3
- <i>Gaikotsu</i>	Scheletro (scudo marrone)	Nessuna;	2
- <i>Gaikotsu</i>	Scheletro (scudo violaceo)	Nessuna;	5
- <i>Monster Vehicle</i>	Mostri cavalcabili	Nessuna;	3-5

B. Nemici da 2 punti:

- <i>Budweiser Brothers</i>	Gigante	Riprende una nota marca di Birra;	1-3
- <i>General Heineken</i>	Cavaliere (armatura di acciaio)	Riprende una nota marca di Birra;	3
- <i>General Heineken</i>	Cavaliere (armatura di bronzo)	Riprende una nota marca di Birra;	5
- <i>General Heartland</i>	Gigante	Riprende una nota marca di Birra;	5
- <i>Gaikotsu</i>	Scheletro (scudo grigio)	Nessuna;	4

C. Nemici da 8 punti:

- <i>Death=Adder</i>	Stregone	Riprende una specie di serpenti;	5
----------------------	----------	----------------------------------	---

D. Nemici da 0 punti:

- <i>Gaikotsu Dark</i>	Scheletro (scudo nero)	Nessuna (time over character).	
------------------------	------------------------	--------------------------------	--

Tutti i nomi dei Boss sono presi da famose marche di birra straniera o da ingredienti per la produzione della birra; Anche i nomi dei nemici minori sono ripresi da note marche di birra o liquori molto affermati. Oltre a tutto ciò, a fianco del portone dal quale esce il Generale Heineken al terzo stage, c'è un insegna con scritto "The Beer Garden". I programmatori devono davvero avere una grande passione per l'alcool! Ora conosciamo il valore attribuito ai singoli avversari. Inoltre, il punteggio ottenuto dall'uccisione di un nemico aumenta assieme ai livelli. Ecco i reali punteggi che si ottengono dai nemici durante gli stage:

Stage 1: nemici normali = 1.0 Punti, Budweiser Brothers = 2 punti;

Stage 2: nemici normali = 1.5 Punti;

Stage 3: nemici normali = 2.0 Punti, Budweiser Brothers = 4 punti, Generale Heineken = 4 punti;

Stage 4: nemici normali = 2.5 Punti, Scheletro con lo scudo grigio = 5 punti;

Stage 5: nemici normali = 3.0 Punti, Generale Heartland = 6 punti, Generale Heineken = 6 punti, Death=Adder = 24 punti.

Oltre al valore del nemico che come abbiamo visto viene determinato anche dallo stage in cui ci trova, vi è un secondo parametro che definisce i punti ottenuti, ovvero il modo in cui si sconfigge l'avversario:

- Sottraiamo tutta l'energia vitale del nemico per mezzo dei nostri attacchi oppure utilizzando le magie.
- *Conseguimento di 1 punto.*
- Facciamo cadere un avversario nel mare o nel fosso quando è ancora vivo.
- *Conseguimento di 2 punti.*
- Facciamo cadere un avversario nel mare o nel fosso quando lo abbiamo già ucciso (ci accorgeremo di aver eliminato un nemico dal grido straziante di dolore che lo stesso emetterà).
- *Conseguimento di 3 punti (A+B = 1+2 punti).*
- Facciamo cadere un avversario nel mare o nel fosso quando lo abbiamo già ucciso disarcionandolo da un Monster Vehicle e facendo cadere anch'esso nel precipizio (questa operazione è possibile solo agli stage 3 e 5).
- *Conseguimento di 5 punti (C+B = 3+2 punti, corrispondono al nemico ucciso e al mostro caduto)*

E. Se lanciamo un attacco magico contro un avversario che ormai è morto ma non è ancora caduto per terra, otterremo il doppio dei punti, come se l'avessimo ucciso 2 volte.

Per usare saggiamente gli attacchi magici e incrementare il proprio punteggio, è sufficiente colpire tutti i ladruncoli che incontriamo, lasciando cadere le ampole magiche sul terreno, senza raccogliere. Appena fatto questo, sarà necessario indebolire gli avversari quel tanto che basta ad eliminarli con un attacco magico di livello 1. Ora non resta altro che finire un nemico qualsiasi con un attacco, preferibilmente un Jump Attack, e quindi lanciare la pozione magica già in nostro possesso. Raccogliendo le altre ampole disseminate sul terreno, potremo lanciare anch'esse, una alla volta, per infierire sui cadaveri dei nemici ed ammassare punti su punti. Gli effetti delle magie causano un contraccolpo che sbalza gli avversari nella direzione opposta al loro senso di marcia. Ancora, se un antagonista cade a terra pietrificandosi, o se esce dallo schermo in seguito ai ripetuti sobbalzi causati dalle nostre magie, gli effetti delle pozioni saranno vani, e non otterremo punti. Per eseguire con il massimo profitto questa procedura è necessario soddisfare tre condizioni:

- Accumulare le ampole magiche il più vicino possibile tra di loro;
- Accumulare le ampole magiche nella prima metà dello schermo;
- Utilizzare le ampole magiche quando gli avversari si trovano rivolti tutti alla nostra destra.

Nelle locazioni a fine livello in cui è possibile fare la tecnica dei multi attacchi magici, il bordo destro dello schermo non si può valicare, questo consente ai nemici di non fuoriuscire dalla nostra visuale. Questa è la ragione che determina il lancio delle pozioni solo quando le truppe ostili si trovano a destra rispetto alla nostra posizione. Solo con questa strategia si può uccidere fino a otto volte consecutive lo stesso nemico. Gli attacchi magici non sortiscono effetti sugli scheletri dallo scudo nero, in quanto il loro valore è zero. Per sintetizzare, si può simulare l'abbattimento di uno scheletro allo stage 4, usare una pozione per ucciderlo nuovamente, sbalzandolo infine in un baratro:

$\{ [+1 \text{ (nemico ucciso)} + 1 \text{ (pozione)} + 2 \text{ (caduta nel fosso)}] \times 2 \text{ (valore scheletro)} \} \times 2.5 \text{ (valore stage)}$

La somma complessiva del nostro attacco sarà così di 20 punti.

Lo score totale sarà quindi calcolato sulla base di questa formula, valida solo se il gioco viene finito con un singolo credito:

$(\text{punteggio conseguito} \div \text{n}^\circ \text{ di vite perse} + 1) + 30 \text{ punti di premio partita}$

Come si evince dalla formula, lo score totale viene diviso per il numero di vite perse fino al termine della partita. Se il gioco non viene terminato significa che sono state perse 2 vite, in questa circostanza o nel caso di uno o più continue, non occorre aggiungere "+1" alla formula, che quindi diventerà: $(\text{punteggio conseguito} \div \text{n}^\circ \text{ di vite perse} + 0) + 30 \text{ punti di premio partita}$.

L'ammontare delle vite perse viene memorizzato dal gioco per il calcolo finale. Poiché vi è una sola cifra decimale visualizzata nello score, in caso di due decimali il programma arrotonda per difetto le cifre da 1 a 4 e per eccesso quelle da 5 a 9. Possiamo comprendere meglio dalla seguente formula:

$(\text{Total score } 337.5 \div \text{used players } 10) + 30 = \text{Hensachi } 63.75 \text{ (arrotondato per eccesso} = 63.8 \text{ punti)}$

CAPITOLO VIII

~ GESTIONE DEI PUNTI FERITA ~

Nella modalità di default, il nostro personaggio dispone di due vite. Per ogni vita abbiamo tre cubetti di energia. Ogni cubetto può assorbire un certo quantitativo di danni prima di essere perso, questo dipende dalla tipologia degli attacchi e dalla forza degli avversari. Il punto ferita è determinato dal singolo colpo più debole che si può subire nel corso del gioco: un colpo di mazza accusato di striscio durante un salto da parte di un Longmorn oppure di un Henninger. Questo attacco può essere subito per otto volte prima di perdere un intero cubetto. Ne consegue che ogni cubetto è suddiviso virtualmente in otto segmenti o "tacche" di energia. Ciò che risulta ancora più importante, è che la perdita di un cubetto intero non comporta un confine che limita la perdita di energia. Gli attacchi dei nemici infatti possono far perdere un cubetto intero, e intaccare invisibilmente un altro contenitore di energia, senza che ce ne rendiamo conto. Per questa ragione può accadere che dopo aver subito meno colpi del previsto, perdiamo subito anche il secondo cubetto. Quando perdiamo una vita intera, per quanto sia stato potente il colpo che abbiamo subito, il danno non va ad intaccare i cubetti della vita successiva. Gli attacchi dei Longmorn e degli Henninger sono piuttosto deboli e limitati, e consistono nel Dash Attack, nel Jump Attack e in una successione ravvicinata di tre colpi. Altri nemici ben più evoluti, come gli scheletri, possono invece riprodurre tutti i nostri attacchi, infliggendo danni molto maggiori. La seguente tabella evidenzia il danno che possiamo accusare dai vari attacchi, distribuito sui tre contenitori di energia a disposizione:

POTENZA DEGLI ATTACCHI NEMICI

NEMICO	ATTACCO	DANNO ACCUSATO		
MONSTER VEHICLE	DASH ATTACK	█	█	█
MONSTER VEHICLE	ATTACCO	█	█	█
GOBLIN / BARBARO	ATTACCO DI STRISCIO	█	█	█
GOBLIN / BARBARO	JUMP ATTACK	█	█	█
GOBLIN / BARBARO	ATTACCO 3 COLPI	█	█	█
GOBLIN / BARBARO	DASH ATTACK	█	█	█
BARBARO NERO	ATTACCO 3 COLPI	█	█	█
BARBARO NERO	DASH ATTACK	█	█	█
AMAZZONE	ATTACCO DI STRISCIO	█	█	█
AMAZZONE	ATTACCO 2 COLPI	█	█	█
AMAZZONE	DASH ATTACK	█	█	█
SCHELETRO	ATTACCO DI STRISCIO	█	█	█
SCHELETRO	ATTACCO 1 COLPO	█	█	█
SCHELETRO	ATTACCO 3 COLPI	█	█	█
SCHELETRO	ATTACCO 5 COLPI	█	█	█
SCHELETRO	HIGH JUMP ATTACK	█	█	█
SCHELETRO	ROLLING ATTACK	█	█	█
SCHELETRO	DASH ATTACK	█	█	█
SCHELETRO IN COPPIA	ATTACCO 5 COLPI	█	█	█
GIGANTE BUDWEISER	QUALUNQUE ATTACCO	█	█	█
GENERALE HEINEKEN	QUALUNQUE ATTACCO	█	█	█
DEATH=ADDER	QUALUNQUE ATTACCO	█	█	█

CAPITOLO IX

~ RESISTENZA DEI NEMICI ~

Ora conosciamo la nostra resistenza agli attacchi, ma dobbiamo imparare anche quella dei nostri nemici in modo da sapere che tipo di colpi usare. Tale resistenza può essere conteggiata dal numero di colpi più deboli che possiamo infliggere ai nemici, ovvero il fendente di base (premere il pulsante di attacco una volta in prossimità di un avversario). Tenendo conto di questa informazione è possibile determinare la quantità di energia di cui ogni personaggio dispone.

GOBLIN / BARBARO LIVELLO 1	RESISTENZA=	4	5	8
GOBLIN / BARBARO LIVELLO 2	RESISTENZA=	8	9	12
GOBLIN / BARBARO LIVELLO 3	RESISTENZA=	12	13	16
AMAZZONE	RESISTENZA=	8	9	12
SCHELETRO (SCUDO NERO E GRIGIO)	RESISTENZA=	8	9	12
SCHELETRO (SCUDO MARRONE)	RESISTENZA=	12	13	16
SCHELETRO (SCUDO VIOLACEO)	RESISTENZA=	20	21	24
BUDWEISER BROTHERS	RESISTENZA=	16	17	18
GENERALE HEINEKEN	RESISTENZA=	24	25	28
GENERALE HEARTLAND	RESISTENZA=	24	25	26
DEATH=ADDER	RESISTENZA=	64	65	68



Come si nota dalla tabella, vi sono tre valori relativi alla resistenza dei nemici: quella minima, la media e la massima. La prima colonna evidenzia la resistenza minima, ovvero la quantità di energia che ci basta sottrarre ai nemici per ucciderli, a patto di utilizzare come mossa finale un attacco che possa infliggere un danno superiore ai due punti ferita. La seconda colonna riporta la resistenza media o effettiva, cioè il numero esatto di fendenti deboli che ogni avversario può accusare. La terza colonna espone infine la resistenza massima. Essa si può determinare quando sottraiamo l'ammontare della resistenza minima tranne l'ultimo punto ferita; in questo caso è possibile tramortire il nemico con un doppio slash e quindi proseguire con due colpi d'elsa (tranne i fratelli Bud), dopo di che possiamo finirlo con qualsiasi attacco. **NOTA:** se durante lo scontro finale con Death=Adder riusciamo ad eliminare il Boss prima di togliere di mezzo i nemici secondari, questi ultimi scompariranno in una nuvola di fumo. Chiaramente se ciò accade non otterremo punti. La tecnica delle magie multiple funziona contro qualsiasi personaggio ad eccezione di Death=Adder, che dopo aver perso la leggendaria Golden Axe stramazza al suolo immediatamente.

CAPITOLO X

~ CARATTERISTICHE DEI NEMICI ~

Per affrontare le orde di Death=Adder, dobbiamo conoscere dettagliatamente le caratteristiche di ogni avversario che incontreremo durante la missione. Le capacità offensive dei nemici, la loro aggressività nonché la velocità dei movimenti, è differente per ogni individuo che incontriamo. Una volta compreso chi abbiamo di fronte, sapremo come muoverci e come attaccare.

Le truppe di Death=Adder sono formate da un esercito di 73 combattenti così schierato: 23 Longmorn (suddivisi a loro volta in varie classi), 18 Henninger (suddivisi a loro volta in varie classi), 13 Scheletri, 3 amazzoni Żubrówka, 3 amazzoni Stolichnaya, 4 amazzoni Stolovaya, 4 sergenti Budweiser, 3 generali Heineken, il generale Heartland e Death=Adder stesso. Vi sono anche 8 Monster Vehicle addestrati alla guerra e al servizio dell'esercito invasore, 4 dei quali contano come nemici effettivi.

AVVERSARI DI GRADO SEMPLICE

<i>Longmorn</i>	Creatura : Goblin	Armamento : Mazza
Attacco : Livello 1	Colore : Grigio Grigio	Resistenza : 4 8
Attacco : Livello 2	Colore : Rosso Ocr	Resistenza : 8 8
Attacco : Livello 3	Colore : Nero	Resistenza : 12
Dash Attack : Si	Taglia : 169 cm 74 Kg	Cavalcatura : Si



Si tratta del nemico più comune che possiamo incontrare nell'avventura. È un Goblin, indossa vesti leggere e porta un elmo. Usa una mazza di legno ferrata per attaccare. Il Longmorn insieme agli Henninger, forma la base dell'esercito di Death=Adder. Le sue capacità offensive sono limitate così come la velocità nei movimenti. Solo la sua forma più aggressiva, il Longmorn nero, può dare qualche preoccupazione. Lo possiamo trovare in tutti gli stage e costituisce il 30.0% delle risorse delle truppe di Death=Adder. È usato nella speranza che il loro consistente numero possa prevalere su pochi valorosi guerrieri. È molto feroce e spietato nei confronti delle popolazioni che vengono sottomesse, lo si vede aggredire con violenza alcuni abitanti del villaggio tartaruga. Tipologie di attacco: spallata, attacco 3 colpi, disarcionamento, disarcionamento in salto. Origine del suo nome: è stato ripreso da una marca di Whisky di produzione scozzese, la sua fondazione risale al 1893.



<i>Henninger</i>	Creatura : Barbaro	Armamento : Mazza
Attacco : Livello 1	Colore : Marrone	Resistenza : 4
Attacco : Livello 1	Colore : Grigio	Resistenza : 8
Attacco : Livello 2	Colore : Viola Rosso	Resistenza : 8
Attacco : Livello 5	Colore : Nero	Resistenza : 12
Dash Attack : Si	Taglia : 178 cm 80 Kg	Cavalcatura : Si

Si tratta del secondo nemico più comune che possiamo incontrare e costituisce il 23.5% delle truppe di Death=Adder. È un barbaro che indossa dei copri spalla e usa una mazza ferrata per attaccare. La sua resistenza, capacità offensiva e velocità di attacco è determinata dal colore della mazza e dal copri spalle. Con le sue capacità non può essere considerato un nemico pericoloso. Lo possiamo trovare in tutti gli stage. Anche lui è impiegato in gran numero per contrastare l'avanzata dei tre eroi. Tipologie di attacco: le stesse del Longmorn, ovvero la spallata, attacco 3 colpi, disarcionamento, disarcionamento in salto. Origine del suo nome: è stato ripreso da una marca di birra di produzione tedesca con sede a Francoforte, la sua fabbricazione è risalente al 1655.



<i>Stolovaya</i>	Creatura : Amazzone	Armamento : Àzza
Attacco : Livello 4	Colore : Verde	Resistenza : 8
Dash Attack : Sì	Altezza : 174 cm 60 Kg	Cavalcatura : Sì

È un'amazzone armata di una àzza (antica arma bianca simile a una scure con manico di legno e lama tagliente da una parte e a forma di martello dall'altra) indossa vesti di colore verde e porta un diadema sulla fronte. Se confrontata a Żubrówka risulta più lenta nei movimenti, al pari dei Longmorn e Henninger rossi. Ce ne sono solo 4 in tutto il gioco e la possiamo incontrare al secondo e terzo stage. Grazie alla sua arma, può colpirci facilmente mentre attacchiamo con un salto, inoltre il suo raggio d'azione è molto più ampio delle armi in uso ai Longmorn e agli Henninger. Attacchi: attacco 2 colpi, disarcionamento e Dash Attack. Origine del suo nome: è stato ripreso da una marca di Vodka di produzione russa (vedi anche "Capitolo 21: le curiosità del gioco").



<i>Stolichnaya</i>	Creatura : Amazzone	Armamento : Àzza
Attacco : Livello 4	Colore : Viola	Resistenza : 8
Dash Attack : Sì	Altezza : 174 cm 60 Kg	Cavalcatura : Sì

È un'amazzone armata di una àzza e indossa vesti di colore viola. Rispetto a Żubrówka si muove più lentamente, al pari dei Longmorn e Henninger rossi. Ce ne sono solo 3 in tutto il gioco e la possiamo incontrare al primo e secondo stage. Grazie alla sua arma, può colpirci facilmente mentre attacchiamo con un salto, inoltre il suo raggio d'azione è molto più ampio delle armi in uso ai Longmorn e agli Henninger. Predilige la cavalcatura dei Chickenleg ma non disdegna neppure i draghi. Attacchi: attacco 2 colpi, disarcionamento e Dash Attack. Quest'ultima tecnica è la più pericolosa tra quelle a sua disposizione, poiché vince sempre il contrasto con lo stesso attacco da noi portato. Origine del suo nome: è stato ripreso da una marca di Vodka di produzione russa, la FKP Soyuzplodimport, con sede a Mosca. È anche conosciuta come Stoli. La sua fondazione risale al 1901.



<i>Żubrówka</i>	Creatura : Amazzone	Armamento : Àzza
Attacco : Livello 6	Colore : Bordeaux	Resistenza : 8
Dash Attack : Sì	Altezza : 174 cm 60 Kg	Cavalcatura : Sì

È un'amazzone armata di una àzza e indossa vesti di colore bordeaux. Tra le donne guerriero è la più forte. Attacca sempre in groppa ad un Blue Dragon e la sua velocità nei movimenti è estremamente elevata. Può circondarci in un attimo e colpire alle spalle. Ne possiamo trovare solamente 3 in tutto il gioco rispettivamente al secondo e quinto stage. Grazie alla sua formidabile arma può colpirci in aria mentre attacchiamo con un salto, inoltre il raggio d'azione è molto più ampio delle mazze ferrate usate dai Longmorn e dagli Henninger. È un'avversaria davvero temibile, e in quanto a pericolosità supera anche gli Henninger neri, tuttavia il danno inflitto da questi ultimi è superiore. Attacchi: attacco 2 colpi, Dash Attack e disarcionamento. La tecnica Dash Attack, come per le altre amazzoni, risulta devastante e vince sempre il contrasto con il medesimo attacco da noi portato. Origine del suo nome: è stato ripreso da una marca di Vodka di produzione bielorusse con sede a Brest, è conosciuta anche come Bison Grass Vodka.

<i>Gaikotsu (Skeleton)</i>	Creatura : Scheletro	Armamento : Sciabola
Attacco : Livello 7	Scudo : Nero	Resistenza : 8
Attacco : Livello 7	Scudo : Grigio	Resistenza : 8
Attacco : Livello 8	Scudo : Marrone	Resistenza : 12
Attacco : Livello 9	Scudo : Viola	Resistenza : 20
Dash Attack : Sì	Altezza : 158 cm 40 Kg	Cavalcatura : No

È uno scheletro guerriero riportato in vita dai malefici di Death=Adder. Può riprodurre le nostre stesse tecniche di attacco, e nei movimenti è il nemico più veloce che possiamo incontrare. La sua velocità di attacco è tale che a volte può colpirci anche mentre stiamo attraversando l'asse Y. Attacchi: spallata, picchiata, roteata, attacco 3 colpi, attacco 5 colpi, salto con colpo, sciabolata. Questi ultimi due attacchi vengono usati anche per il disarcionamento. Gli scheletri costituiscono il 17.0% delle risorse delle truppe di Death=Adder e possiamo incontrarli in tutti gli stage ad eccezione del primo. Si può supporre che per questo personaggio i programmatori si sono ispirati al film "Jason and the Argonauts" del 1963.

AVVERSARI DI GRADO SUPERIORE



<i>Budweiser Brothers</i>	Creatura : Gigante	Armamento : Martello
Attacco : Livello 10	Colore : Verde	Resistenza : 16
Dash Attack : Si	Taglia : 253 cm 306 Kg	Cavalcaturo : No

È il Boss che troviamo nel primo stage. Si tratta di due sergenti giganti cinesi che utilizzano un martello di ferro. Chiamati anche Malt e Hop, ovvero malto e luppolo, si muovono sempre in coppia. Li troviamo anche al terzo stage. Si muovono lentamente ma sono letali, qualsiasi loro attacco sottrae un cubo di energia. A causa della loro mole non possiamo colpirli con l'elsa della spada. Tipologie di attacco: martellata frontale, martellata laterale (viene utilizzata da molto vicino), calcio, Dash Attack, proiezione. Ciò che rende pericoloso il gigante Bud è sicuramente la presa, che può essere subito appena ci si allinea all'asse Y. È anche possibile essere proiettati durante una roteata ravvicinata. Origine del suo nome: è stato ripreso da una nota marca di birra di produzione americana con sede a Saint Louis nel Missouri.



<i>Generale Heineken</i>	Creatura : Cavaliere	Armamento : Spadone
Attacco : Livello 12	Colore : Bronzo Ferro	Resistenza : 24
Dash Attack : No	Taglia : 211 cm 122 Kg	Cavalcaturo : No

È il guerriero più forte che possiamo incontrare, superiore persino a Death=Adder stesso. Si tratta di un cavaliere rivestito da una pesante corazza, che maneggia un enorme spadone. Possiede anche un grande scudo. Si sposta in modo lento e non può correre, ma può colpire con sorprendente velocità con la sua spada. Può respingere anche gli assalti volanti grazie ai suoi fendenti che raggiungono il bersaglio anche a distanza. Ne incontriamo solo 3 durante l'avventura. Death=Adder ripone la massima fiducia nel suo Generale. Questo cavaliere può attaccarci con i suoi fendenti, ma anche con lo scudo (distanza ravvicinata), inoltre se gli passiamo troppo vicino può proiettarci in un istante. Origine del suo nome: è stato ripreso da una nota marca di birra di produzione olandese con sede ad Amsterdam.



<i>Generale Heartland</i>	Creatura : Gigante	Armamento : Martello
Attacco : Livello 10	Colore : Rosso	Resistenza : 24
Dash Attack : Si	Taglia : 253 cm 306 Kg	Cavalcaturo : No

È il Boss che incontriamo a difesa del castello di Death=Adder. Si tratta di un gigante della stessa famiglia dei Budweiser ma è dotato di un armatura rossa anziché della consueta verde. Questo generale lo incontriamo solo al quinto stage. Non differisce dal sergente Budweiser in quanto ad attacchi e velocità ma la sua resistenza è nettamente superiore. Tipologie di attacco: martellata frontale, martellata di lato (distanza ravvicinata), calcio, spallata, proiezione. Ciò che rende pericoloso il Generale Heartland, come nel caso degli altri Boss, è sicuramente la presa, che può essere subito appena ci si allinea all'asse Y. È anche possibile essere proiettati durante una roteata ravvicinata. Origine del suo nome: è stato ripreso da una marca di birra di produzione giapponese, la Kirin Brewery Company, con sede a Tokyo.



<i>Death=Adder</i>	Creatura : Stregone	Armamento : Ascia
Attacco : Livello 11	Colore : Rosso	Resistenza : 64
Dash Attack : No	Taglia : 250 cm 300 Kg	Cavalcaturo : No

Death=Adder è lo stregone dal quale il male ha origine. Maneggia la possente Golden Axe, simbolo magico delle terre di Yuria. Indossa un elmo che ne cela il volto. Death=Adder ha una particolarità che non si nota immediatamente. Egli è impossibilitato ad effettuare il Dash Attack, tuttavia possiede la capacità di correre. Questo si nota quando ci troviamo dalla parte opposta alla sua e vi sono molti nemici presenti a sua difesa. Se gli avversari sono disposti in modo particolare sullo schermo, Death=Adder invece di eseguire la scarica elettrica si sposterà correndo da un punto all'altro dello schermo. Tipologie di attacco: scarica elettrica e colpo d'ascia. Non può effettuare proiezioni ma ciò viene compensato dalla scarica elettrica, l'attacco più pericoloso del gioco. Questo attacco viene sistematicamente lanciato quando ci troviamo ad una distanza

tale da non poter più eseguire colpi ravvicinati. La scarica percorre tutto lo schermo seguendo il terreno, ed effettua una traiettoria verso dove ci troviamo. La scarica può essere evitata saltando sul posto un istante prima di essere colpiti, oppure basta spostarsi di asse il più possibile, e nel contempo avanzare verso il Boss, ma è certamente più rischioso. Un'ulteriore caratteristica di questo personaggio consiste nel fatto che non possiamo proiettarlo come accade con il Generale Heineken. Discende da una stirpe di giganti calata nell'oscurità in tempi antichi. Usa il potere di magia demoniaca della Golden Axe, e ha distrutto il regno di Firewood, sino ad allora prospero. Tiene prigionieri il re di SouthWood e sua figlia. Quando lo incontriamo per la prima volta al castello, possiamo scorgere il suo vero aspetto sottoforma di serpenti, che avvolgono un cumulo di almeno sei cadaveri. Presumibilmente si tratta dei cavalieri a difesa del maniero, fedeli al re imprigionato. Origine del suo nome: letteralmente tradotto come Vipera della Morte, è un nome ripreso da una specie di serpenti estremamente velenosi di origine australiana.

CAPITOLO XI

~ ABITANTI DEL VILLAGGIO TARTARUGA ~

Nel gioco vi sono 107 creature viventi composte dai 73 guerrieri facenti parte dell'esercito invasore, gli 8 Monster Vehicle, i 3 protagonisti, la tartaruga gigante, la grande aquila e infine gli abitanti del villaggio. Durante il passaggio attraverso il villaggio tartaruga, potremo osservare gli abitanti in fuga. Vi sono 21 persone che abbandonano le loro case. Di questi, due uomini vengono torturati dai Longmorn nei pressi del deserto. Affrontando i Longmorn libereremo gli uomini dal loro martirio, che riusciranno a mettersi in salvo. Essi indossano un camice di colore verde e pantaloni marroni, portano con sé un oggetto simile a una borraccia. Lasciandoci alle spalle il deserto ed entrando nel villaggio, incroceremo il cammino con un gruppo di 6 persone. Tra questi vi sono una donna che indossa vesti e copricapo di colore azzurro; due bambini con camice chiaro che portano sotto il braccio quelli che sembrano essere dei viveri; un vecchio con una folta barba e due uomini. Raggiunte le capanne al centro del villaggio, una folla di nove persone fuggiranno in direzione del deserto, mentre sul campo di battaglia una donna sarà vittima della ferocia degli invasori. Ancora più avanti vedremo una donna e un bambino correre via. L'ultimo abitante rimasto al villaggio è una donna che viene percossa da un Longmorn.



Fig. 1



Fig. 2

CAPITOLO XII

~ POTENZA DEI NOSTRI ATTACCHI ~

Il nostro personaggio dispone di una moltitudine di attacchi da utilizzare per sterminare le orde nemiche di Death=Adder. Ogni attacco a nostra disposizione sottrae preziosi punti di resistenza ai nemici. Le tecniche di attacco che possiamo usare sono sei. Vediamo in dettaglio quanto sono efficaci i nostri colpi:

A: HIGH JUMP ATTACK	+8 Punti Ferita
B: ATTACCO 5 COLPI	+6 Punti Ferita
C: ATTACCO 3 COLPI	+4 Punti Ferita
D: ROLLING ATTACK	+4 Punti Ferita
E: JUMP ATTACK	+3 Punti Ferita
F: DASH ATTACK	+2 Punti Ferita

Quando cavalchiamo il Monster Vehicle infliggiamo un danno pari a 4 punti ferita, usando l'attacco specifico della bestia. Se invece utilizziamo una carica in corsa il danno è pari a 2 punti ferita. Questi valori sono validi anche se siamo noi a subirli da parte degli avversari.

Nel dettaglio, questo è il danno schematizzato che viene inflitto al nemico usando un attacco da cinque colpi consecutivi:

1st slash [+1 Punto Ferita]→2nd slash [+1 Punto Ferita] (nemico tramortito)→1st knock [+1 Punto Ferita]→2nd knock [+1 Punto Ferita]→attacco finale [+2 Punti Ferita]. L'esecuzione dell'attacco finale cambia dalla distanza e può essere rispettivamente un fendente (lontano), un calcio (vicino), oppure una proiezione (molto vicino). Durante la proiezione non si possono subire danni. La seguente tabella indica il numero di attacchi necessari all'eliminazione dei nemici in base al tipo di tecnica utilizzata:

TIPOLOGIA DI ATTACCO	A	B	C	D	E	F
GOBLIN / BARBARO (RESISTENZA 4)	1	1	1	1	2	2
GOBLIN / BARBARO (RESISTENZA 8)	1	2	2	2	3	4
GOBLIN / BARBARO (RESISTENZA 12)	2	2	3	3	4	6
AMAZZONE	1	2	2	2	3	4
SCHELETRO (RESISTENZA 8)	1	2	2	2	3	4
SCHELETRO (RESISTENZA 12)	2	2	2	3	4	6
SCHELETRO (RESISTENZA 20)	3	4	4	5	7	10
BUDWEISER BROTHERS	2	-	4	4	6	8
GENERALE HEARTLAND	3	4	4	6	8	12
GENERALE HEINEKEN	3	4	4	6	8	12
DEATH=ADDER	8	11	16	16	22	32

TECNICHE COMBinate

È possibile effettuare anche degli attacchi combinati con diverse tecniche. Per esempio una volta attivata la corsa, potremo effettuare un High Jump e colpire con la spada un nemico durante la fase ascendente del salto, quando ci troviamo alla massima altezza dal terreno è possibile attivare in aria la picchiata e colpire un altro avversario che sopraggiunge. Se invece utilizziamo un attacco da 5 colpi, anziché finire la combinazione con le solite 3 scelte, possiamo approfittare dello stordimento del nemico e usare una roteata oppure una picchiata. Con quest'ultima combinazione otterremo un danno totale pari a 12 punti ferita. Ovviamente una volta portato a termine un attacco combinato, è possibile inferire ulteriormente con le magie. Nel caso di Tyrus a pieno carico d'ampolle, un attacco combinato da 4 colpi terminante con picchiata e successivo uso della magia, comporterebbe un danno inflitto di 32 Punti Ferita, vale a dire la metà della resistenza di Death=Adder.

CURIOSITÀ: quando gli avversari sono sconfitti, i loro cadaveri si pietrificano, restando a terra in modo permanente invece di scomparire come avviene di consueto negli altri videogiochi. Questo accade con l'eccezione di Death=Adder, che una volta trafitto dalla Golden Axe non si tramuta in pietra. Ancora, una volta abbattuto lo stregone, eventuali altri avversari presenti sullo schermo si dissolveranno in una nuvola di fumo. Ciò lascia supporre che le orde di Death=Adder non sono altro che un elaborato artificio magico.

CAPITOLO XIII

~ LE POZIONI E LA FORZA DEGLI ATTACCHI MAGICI ~

Oltre alla nostra arma, per sconfiggere i nemici abbiamo a disposizione anche un attacco magico molto potente che cambia dal personaggio utilizzato. Lo possiamo considerare come una bomba da utilizzare in caso di serio pericolo. La quantità d'ampolle raccolte determina la potenza dell'attacco magico e l'ammontare dei punti ferita sottratti agli avversari che ne subiscono gli effetti. Quando raggiungiamo il pieno carico di pozioni, qualunque altra ampolla recuperata non è conteggiata.

PERSONAGGIO	POTENZA DELLA MAGIA				DANNO INFERTO
GILIUS=THUNDERHEAD	MAGIA LIVELLO 1				PUNTI FERITA = + 2
	MAGIA LIVELLO 2				PUNTI FERITA = + 4
	MAGIA LIVELLO 3				PUNTI FERITA = + 8

Livello 1 : Thunder Wave "*onda di tuono*". Un fulmine avvolge interamente il corpo di Gilius mentre delle piccole scariche elettriche si propagano lungo il terreno come delle onde (Fig. 3).

Livello 2 : Thunder Pole "*fulmini distruttori*". Due fulmini si abbattono sulla terra e attraversano tutto lo schermo dai rispettivi lati, intersecandosi (Fig. 4).

Livello 3 : Thunderbolt "*lampò*". Svatiati fulmini si abbattono sui nemici presenti, folgorandoli (Fig. 5).

PERSONAGGIO	POTENZA DELLA MAGIA						DANNO INFERTO
AX=BATTLER	MAGIA LIVELLO 1	🔮					PUNTI FERITA = + 2
	MAGIA LIVELLO 2	🔮 🔮	🔮				PUNTI FERITA = + 4
	MAGIA LIVELLO 3	🔮 🔮	🔮 🔮	🔮			PUNTI FERITA = + 8
	MAGIA LIVELLO 4	🔮 🔮	🔮 🔮	🔮 🔮	🔮	🔮	PUNTI FERITA = + 12



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6

Livello 1 : Crack "*schianto*". Una quantità notevole di piccole esplosioni si manifestano sul terreno e si propagano in tutta la zona circostante.

Livello 2 : Large Crack "*grande schianto*". L'effetto è lo stesso del Crack con la differenza che adesso le esplosioni sono leggermente più grandi e di maggiore intensità.

Livello 3 : Explosion "*esplosione*". Questa volta le esplosioni aumentano notevolmente di dimensione e intensità, non lasciando scampo a nessuno.

Livello 4 : Big Bang "*esplosione cosmica*". Un'immensa esplosione simile ad un fungo atomico, si erge dal suolo, sono scagliate in aria enormi rocce che travolgono gli avversari senza risparmiarli (Fig. 6).

PERSONAGGIO	POTENZA DELLA MAGIA								DANNO INFERTO
TYRIS=FLARE	MAGIA LIVELLO 1	🔮							PUNTI FERITA = + 2
	MAGIA LIVELLO 2	🔮 🔮	🔮 🔮	🔮					PUNTI FERITA = + 4
	MAGIA LIVELLO 3	🔮 🔮	🔮 🔮	🔮 🔮	🔮				PUNTI FERITA = + 8
	MAGIA LIVELLO 4	🔮 🔮	🔮 🔮	🔮 🔮	🔮 🔮	🔮			PUNTI FERITA = + 12
	MAGIA LIVELLO 5	🔮 🔮	🔮 🔮	🔮 🔮	🔮 🔮	🔮 🔮	🔮		PUNTI FERITA = + 16
	MAGIA LIVELLO 6	🔮 🔮	🔮 🔮	🔮 🔮	🔮 🔮	🔮 🔮	🔮 🔮	🔮	PUNTI FERITA = + 20

Davvero coreografiche le magie di Tyriss, che cambiano radicalmente per ogni livello di potenza raggiunto e infliggono il danno più alto che si può subire nel gioco, con un singolo colpo. Vediamole nel dettaglio:

Livello 1 : Fire Spark "*evocazione del fuoco*". Una moltitudine di fiamme fluttuano nell'aria e avvolgono gli avversari bruciandoli vivi.

Livello 2 : Pillar of Fire "*colonne di fiamme*". Svariate ed imponenti colonne di fuoco si ergono dal suolo, avvolgendo con il loro intenso calore i malcapitati seguaci di Death=Adder.

Livello 3 : Fire Ghost "*evocazione degli spiriti del fuoco*". Due spiriti elementali del fuoco sono evocati da Tyrus. Essi volano con moto circolatorio sopra gli ignari avversari, avvolgendoli e terrorizzandoli (Fig. 7).

Livello 4 : Running Flames "*ondata di fuoco*". Un'ondata di fuoco simile ad una mareggiata solca tutto lo schermo da sinistra verso destra, travolgendo e incenerendo qualunque nemico durante il passaggio.

Livello 5 : Eruption "*eruzione del magma incandescente*". Un'eruzione lavica si manifesta dal sottosuolo e travolge tutto ciò che incontra, rocce incandescenti sono scagliate in aria investendo gli avversari.

Livello 6 : Dragon's Breath "*soffio infuocato del re dei draghi*". Un gigantesco drago viene evocato. Esso avvolge i nemici con un soffio di fuoco devastante che non lascia scampo. Sicuramente è la magia più spettacolare. Solo con questo attacco riusciremo a sconfiggere qualunque nemico, ad eccezione dei generali Heineken ed Heartland.



Fig. 7



Fig. 8

CAPITOLO XIV

~ DIFFERENZE TRA VERSIONE USA E GIAPPONESE ~

La versione giapponese del gioco differisce da quella occidentale per alcuni particolari interessanti. La schermata di selezione dei personaggi è caratterizzata da un effetto grondante di sangue che cola dalla scritta "SELECT PLAYER" (Fig. 9), inoltre, durante la presentazione del gioco è stata inserita una scena in cui Ax=Battler decapita un Longmorn, provocando dei vistosi schizzi di sangue che imbrattano lo schermo (Fig. 10). Al posto di questa sequenza, giudicata troppo violenta, nella versione occidentale è stato inserito un noto spot contro l'uso delle droghe, promosso dall'FBI "WINNERS DON'T USE DRUGS". Molti dei cambiamenti riguardano specialmente il game script, ovvero le parti scritte durante il gioco. La prima cosa che si nota avviando la versione giapponese è una schermata di warning, tipicamente in uso in Giappone, per segnalare il divieto d'utilizzo dei loro prodotti all'estero.

Negli stage bonus della versione occidentale si possono leggere delle indicazioni del tutto assenti nella controparte nipponica: "STAGE BONUS, INCREASE YOUR POWERS", queste scritte restano sullo schermo solo per qualche secondo. Sempre negli stage bonus, i movimenti dei ladri pur essendo predefiniti, sono completamente diversi nelle due versioni. Nella schermata riepilogativa dello score conseguito a fine partita, al posto della quantificazione "STRENGTH" viene utilizzato il termine "HENSACHI", letteralmente quoziente della forza. Nel primo stage, la conversazione con Alex è inalterata, tuttavia in basso sullo schermo appaiono i sottotitoli in giapponese.

La versione giapponese è caratterizzata anche dal conteggio di soli cinque livelli anziché i nove previsti della versione europea. Questo perché gli stage bonus non vengono considerati, giacché effettivamente non è possibile incrementare lo score in alcun modo, ma sono adibiti solo come soste ove recuperare energia e magie. Ancora, nella versione giapponese il numero dello stage non viene indicato in partita.



Fig. 9



Fig. 10

Si può affermare che *Golden Axe* prende ispirazione da quello che da molti è considerato il film-capolavoro con Arnold Schwarzenegger, ossia "*Conan il Barbaro*", il celebre film del 1982. I tre protagonisti del film (il guerriero, la donna combattente e l'arciere) con il loro abbigliamento ridotto al minimo, senza protezioni di sorta, sono quasi uguali alla loro controparte videoludica. Ancora, il cattivo del film, Thulsa Doom, adora i serpenti e il suo stemma è formato da due serpenti, infine egli stesso si tramuta in serpente. Il resto dei personaggi del gioco (gnomi, draghi, scheletri, ecc.) pesca a piene mani dal genere fantasy. È possibile che anche il secondo film cinematografico "*Conan The Destroyer*" deve aver influito sulla realizzazione del gioco. In particolare, il frangente in cui la compagnia naviga alla volta del castello in mezzo al lago incantato, ricorda vagamente il viaggio intrapreso dai tre eroi di *Golden Axe* che si avvicinano sempre di più al grande maniero presidiato da Death=Adder. Probabilmente anche il barbaro con la mazza ferrata trae ispirazione direttamente dal film, ricorda infatti il personaggio "Bombaata" interpretato da Wilt Chamberlain.



Il pattern di questa guida dà la preferenza all'uso dei draghi e delle magie per finire il gioco. È possibile arrivare alla fine con tutti e tre i personaggi, ma dovendo scegliere consiglieri Ax, indubbiamente il più bilanciato del trio. Per poter usare le potenti magie di Tyrus occorrono troppe pozioni, perciò è necessario valutare bene i punti in cui usarle, per non trovarsi a corto nei punti ostici: a causa di ciò ci troveremo per forza di cose a combattere con la spada, e in questo caso aumentano i rischi di essere feriti durante gli scontri corpo a corpo. Gilius, al contrario, può utilizzare le magie molto frequentemente, visto che richiede poche pozioni, ma al tempo stesso con la magia che arriva al massimo al livello 3, non saremo in grado di abbattere in un solo colpo neanche gli scheletri (ad eccezione di quelli con lo scudo grigio). Ancora, rispetto agli altri due personaggi, il Jump Attack lascia scoperto Gilius per un po', in contropartita il suo attacco roteato è più efficace degli altri due personaggi e può essere usato per colpire i nemici a distanza. Il viaggio dei nostri eroi è un'audace e fantasiosa composizione di stage: dalla foresta finiremo sopra la schiena di una tartaruga gigante, grazie alla quale attraverseremo il mare e raggiungeremo la città invasa dalle truppe di Death=Adder; da lì cavalcheremo un'aquila gigantesca che ci porterà nella parte superiore del castello di Death=Adder. Durante i cinque stage, i nostri eroi compiranno una sosta dopo il primo, secondo, terzo e quarto stage. Si tratta di brevi aree bonus ambientate di notte, durante le quali è possibile recuperare magie ed energia.

— STAGE 1 —

Location: Wilderness. Niente di difficile, ma teniamo presente che durante il primo bonus stage non è presente il ladruncolo che rilascia la carne, quindi non facciamoci colpire. Possiamo accumulare un totale di 6 ampolle magiche nel corso di questa missione. Una volta superato il percorso roccioso sopraelevato e muniti del Chickenleg, ignoriamo tutti i nemici che ci vengono incontro e raggiungiamo il centro nella radura desertica. Appena intravediamo i Budweiser Brothers lanciamo le magie e sbarazziamoci di tutti gli avversari minori, poi con calma affrontiamo i due giganti.

— STAGE 2 —

Location: Turtle Village. Ci troviamo nel villaggio costruito sul dorso di una gigantesca tartaruga, che sta subendo l'invasione dell'armata di Death=Adder. Noteremo gli abitanti impauriti in fuga. Possiamo far precipitare i primi quattro avversari nel baratro, se siamo abbastanza abili a schivare i loro attacchi in corsa. Appena possibile impadroniamoci del Blue Dragon e arrostitiamo le amazzoni. Subito dopo farà la sua comparsa un ladruncolo, recuperiamo le sue ampolle e lanciamo la magia nei pressi della radura successiva. Non ci resta che affrontare la coppia d'amazzoni Żubrówka e lo scheletro, posto come Boss finale. Grazie al Blue Dragon debelliamo gli avversari e salviamo gli abitanti!!

— STAGE 3 —

Location: città di Big Bird. Se all'inizio c'impossessiamo del Red Dragon, possiamo stare tranquilli per tutta la durata dello stage. Dal portone del "The Beer Garden" uscirà il guerriero più forte al servizio di Death=Adder: il Generale Heineken, un possente cavaliere in armatura che brandisce un grosso spadone e uno scudo. È stato proprio lui a ferire gravemente Gilius=Thunderhead nella battaglia passata. Anche

il Generale Heineken, se siamo in groppa al drago, si rivelerà un completo imbecille. In questa fase, Ax e Tyris non devono utilizzare le loro magie: al bonus stage e poi allo stage 4 in tutto usciranno solo 4 pozioni, perciò Ax si ritroverebbe con la magia di livello 2 e Tyris con quella di livello 1; ci troveremmo quindi in seria difficoltà. Se invece usiamo Gilius possiamo permetterci di usare le magie appena giunti in prossimità del "The Beer Garden" in modo da eliminare i due Longmorn e l'Henninger. La presenza dei due ladruncoli ci permetterà di ripristinare completamente la nostra riserva d'ampolle magiche. Non dobbiamo preoccuparci troppo se subiamo dei danni durante lo scontro con il Generale Heineken, poiché nel bonus game incontreremo ben due ladruncoli che rilasciano la carne.

— STAGE 4 —

Location: Fiend's Path. Siamo in groppa ad un'aquila gigantesca. In questo stage i nemici più temibili sono gli scheletri dallo scudo grigio. I nostri fidati draghi non saranno presenti, per questo dovremo farci strada a forza di spallate. Facciamo cadere gli avversari nei baratri, oppure usiamo a nostro vantaggio il dislivello per abatterli con sicurezza. Ciò che risulta più importante è non combattere con più avversari contemporaneamente. Ax e Tyris possono colpire da sotto il dislivello. Gilius può farlo con il Jump Attack ma bisogna fare attenzione poiché se, ad una certa distanza, ci troviamo sullo stesso asse del nemico, quest'ultimo ci butterà giù con un Dash Attack. Al termine dello stage non troveremo un vero e proprio Boss di fine livello, bensì 3 scheletri, anch'essi comunque piuttosto temibili. Quando i primi 2 scheletri avranno fatto la loro comparsa, utilizziamo la magia: il combattimento si farà molto più leggero. Durante il bonus stage troveremo un solo ladruncolo che rilascia la carne, perciò speriamo di non aver ricevuto danni troppo gravi.

— STAGE 5 —

Location: Death=Adder's Castle. E siamo infine all'ultimo stage. Abbiamo davanti agli occhi la dimora di Death=Adder. All'inizio evitiamo il combattimento con gli scheletri: scendiamo dall'aquila e abbattiamo gli scheletri servendoci del dislivello. Se Ax e Gilius non riescono ad effettuare questa tecnica, possiamo anche permetterci di usare la magia. Ciò non deve avvenire con Tyris, perché altrimenti le pozioni non saranno sufficienti quando dovremo affrontare Death=Adder nella battaglia finale. Comunque bisogna riconoscere ai programmatori che la trovata dell'aquila è davvero geniale!

Ed ecco a voi i cavalieri più forti al servizio di Death=Adder, i due Generali Heineken. Possiamo essere certi di colpirli se usiamo velocemente il Jump Attack non appena gli sprite coincidono sull'asse Y, ma ciò richiede un tempismo perfetto, per cui faremmo meglio a non lasciarci sfuggire il Blue Dragon. Adesso usciranno ben 3 ladruncoli che rilasceranno in tutto 6 pozioni. Per terra noteremo anche dei serpenti che si riuniscono presso un elmo, ma per il momento preoccupiamoci di come usare le pozioni. Se vogliamo abbattere gli scheletri possiamo utilizzare senza problemi la magia di massimo livello. Tuttavia possiamo considerare anche l'altra tecnica, quella di raccogliere solo una pozione alla volta e usarla per tirarsi fuori dai guai nei momenti critici: se optiamo per questa strategia, ricordiamo di far avanzare lo schermo e solo dopo colpiamo i ladruncoli; se non facciamo avanzare lo schermo, le pozioni si troveranno troppo a sinistra, e diverrà impossibile raccoglierle. Facciamo comunque attenzione perché assieme ai ladruncoli dovremo occuparci anche degli altri nemici. Una volta che tutti i serpenti si saranno raggruppati (Fig. 11 e 12), si tramuteranno in Death=Adder!!



Fig. 11



Fig. 12

Prima che la mutazione si completi, faremmo meglio ad abbattere quanti più nemici possibili, ma non esageriamo o finiremo per perdere il Blue Dragon! Con freddezza, mi raccomando! Death=Adder, oltre a brandire la sua possente Golden Axe, è in grado di scagliare forti scariche elettriche che attraversano il pavimento dell'intera sala del trono. Se ci posizioniamo davanti a lui e continuiamo a muoverci in alto

e in basso possiamo stare tranquilli. Se ci allontaniamo ci scaglierà le sue scariche. Di tempo ne abbiamo abbastanza, per cui, sistematicamente, abbattiamo tutti i nemici rimasti. Quando appaiono i 2 scheletri dallo scudo viola, è il momento di utilizzare la magia. Per abbatterli entrambi in un solo colpo, con Tyris sarà necessario il livello massimo. Con Ax dovremo usare il massimo livello per indebolirli e raccogliere da terra le altre pozioni rilasciate dai ladruncoli, fino a raggiungere il livello 3, con il quale riusciremo ad abbattere finalmente questi fortissimi nemici. Con Gilius non riusciremo ad ucciderli nemmeno con due carichi completi di magia, dovremo quindi recuperare da terra le ultime due pozioni e finire gli scheletri con il terzo attacco portato al livello 2. Siamo comunque liberi di raccogliere le pozioni una alla volta per usarle nei momenti di massimo pericolo.

E quando infine il malvagio Death=Adder troverà la morte, trafitto da Golden Axe, Tyris avrà ottenuto la sua vendetta, assieme ai veri sovrani del regno. La pace è finalmente tornata dopo 20 anni di guerra e sofferenza. Dal cabinato escono tutti i personaggi del gioco e cominciano ad inseguire i poveri bambini che stavano giocando nella sala giochi: che finale strano!!!

CAPITOLO XVII

~ GUIDA PER GLI ESPERTI — ALLA RICERCA DELLA PERFEZIONE ~

Questa guida per giocatori professionisti descrive in modo meticoloso tutte le strategie da effettuare per ottenere il massimo score possibile. L'attuale record mondiale è stato pubblicato il 30 aprile 1990 sulla rivista Gamest, realizzato dal giocatore G.S.A-UMA, con uno score finale di ben 570.5 punti. Le strategie riportate in questo documento permettono di migliorare ampiamente il già notevole risultato giapponese portandolo oltre la soglia dei 632.0 punti. Le migliorie hanno permesso di incrementare rispettivamente 3 punti allo stage 2; 16 punti allo stage 3; 27.5 punti allo stage 4; 15 punti allo stage 5; per un totale di 61.5 punti. Tutti i test sono stati eseguiti sulla versione giapponese del gioco con Ax=Battler. Tuttavia con Gilius=Thunderhead è possibile ottenere altri 8.5 punti, portando il massimale finale a 640.5 punti. Vi sono, infatti, alcune differenze tra Ax e Tyris rispetto a Gilius che consentono al nano di ottenere 2.5 punti extra, più altri 6, fattibili anche con Ax e Tyris, ma sconsigliati. L'impegno richiesto per adottare questi pattern è elevato, ma un buon periodo di training consente di raggiungere gli obiettivi previsti.

~ STAGE 1 ~ WILDERNESS

TARGET SCORE 28.0 PTS

4 DOUBLE K.O.

L'avventura ha inizio, ci troviamo nelle foreste vicino al confine con il villaggio Tartaruga. Un messaggero della guardia reale ci viene incontro. Si tratta di Alex, un amico dei tre eroi. Ferito gravemente, Alex c'informa su quanto accaduto al castello e c'implora di vendicarlo, poi si accascia, privo di vita. Avanziamo verso destra e lasciamo scrollare lo schermo il più possibile. Compariranno i primi due nemici del gioco, rispettivamente un Longmorn (4 PF) e un Henninger (8 PF). Colpiamo l'Henninger due volte con un Jump Attack, quindi collochiamoci nella parte più bassa dello schermo, circa al centro. Attendiamo di essere circondati dagli avversari, quindi facciamo in modo da portarli entrambi su un lato, per mezzo di una breve corsa. Poiché i movimenti dei nemici che incontriamo nei primi due stage sono lenti, possiamo restargli vicino inducendoli a colpirci a vuoto. Questo ci permette di allinearli sullo stesso asse tramite piccoli spostamenti laterali. Appena sono entrambi sovrapposti, eseguiamo un doppio slash in modo da tramortirli, poi finiamoli con un Jump Attack. Nello stesso istante lanciamo le magie: elimineremo ancora una volta i due tirapiedi di Death=Adder (Fig. 13 e 14).



Per eseguire il doppio K.O. è necessario seguire quasi alla lettera i movimenti qui descritti, al contrario i nemici sui quali non possiamo effettuare i multi attacchi magici, o quelli che non possono essere gettati nei fossi, possono essere eliminati nel modo che più ci aggrada.

Giungeranno altri due ostili, un Longmorn (8 PF) e un Henninger (8 PF). Rimanendo sullo stesso asse in basso, possiamo optare per una comoda picchiata su ciascun avversario, senza correre rischi. Appena

togliamo di mezzo la coppia, affrettiamoci, dirigendoci subito nella parte alta destra dello schermo poiché sempre da quella direzione arriverà un ladro che elargirà le prime due ampole magiche. È necessario colpire con un paio di fendenti il nanetto, all'altezza del grande albero sullo sfondo (Fig. 15), il tempo che separa i due colpi è di circa un secondo.

CAUTELE SUI LADRI: bisogna utilizzare una tecnica molto precisa per colpire tutti i ladruncoli durante il gioco. È necessario collocarsi leggermente più in alto o più in basso della loro sagoma, in maniera tale da colpirli con la spada. Se invece ci collochiamo in linea con loro, al posto del colpo di spada si otterrà un calcio. L'esecuzione di questa mossa è lenta e risulta inopportuna, in quanto nelle situazioni concitate ci lascia scoperti troppo a lungo, rendendoci vulnerabili. Poiché i ladri si muovono disordinatamente e non sono prevedibili, dobbiamo colpirli rapidamente, al fine di far ricadere le ampole dove desideriamo. È altresì necessario attaccare i ladri da destra verso sinistra, in maniera tale da far ricadere le ampole magiche sempre verso destra. Questo evita il problema di non riuscire a cogliere le pozioni quando lo schermo scrolla in avanti (soprattutto in previsione degli attacchi magici multipli).

A questo punto cadranno sul terreno due ampole di magia. La prima la possiamo prendere subito mentre lasciamo sul terreno la seconda. Ritardare l'azione sul folletto potrebbe risultare deleterio, in quanto se quest'ultimo dovesse spostarsi troppo verso sinistra, potremmo non essere più in grado di applicare la tecnica delle magie consecutive, dal momento che le ampole risulterebbero fuori portata. Raggiungiamo ora la parte superiore dell'insenatura che precede un altopiano roccioso. Noteremo un Longmorn (8 PF) che si accanisce contro un giovane abitante del villaggio Tartaruga. Attendiamo l'arrivo di un'amazzone Stolichnaya (8 PF) che cavalca un Chickenleg. Quando la bestia si trova sul bordo del dislivello, usiamo un Jump Attack e disarcioniamo l'amazzone (Fig. 16).



Fig. 15



Fig. 16

Saliamo immediatamente sul dislivello e collochiamoci vicino all'amazzone, in modo da indurla a colpirci (Fig. 17). Effettuando dei continui spostamenti dall'alto al basso e viceversa, manterremo in condizione di stallo l'avversaria, che continuerà ad attaccarci con i suoi fendenti. Questo le impedirà di raggiungere il Chickenleg (Fig. 18), che dopo un certo tempo abbandonerà il campo di battaglia. Appena la bestia si dilegua possiamo colpire l'amazzone con il secondo Jump Attack.

Scendiamo dal dislivello e collochiamoci nel punto indicato dalla figura 19. Con la roccia alle nostre spalle potremo comodamente attaccare due volte il Longmorn con un Jump Attack, allo stesso tempo la nostra posizione impedirà a Stolichnaya di muoversi.



Fig. 17



Fig. 18

Quando il Longmorn si rialza dai colpi subiti, ci verrà incontro. Appena sarà abbastanza vicino possiamo eseguire un breve scatto verso sinistra, in modo da oltrepassarlo. Facciamoci seguire compiendo piccoli

passi. È necessario essere abbastanza vicino al nemico da indurlo a colpirci, scansando l'attacco tramite micro spostamenti sullo stesso asse. Questo consentirà a Stolichnaya di avvicinarsi, mettendosi in linea con il Longmorn. Quando entrambi gli avversari sono vicini, usiamo un doppio slash e uccidiamoli con un Jump Attack (Fig. 20). Mentre i nemici, ormai morti, stanno per cadere sul terreno, usiamo la magia per infierire sui loro cadaveri. L'uso della magia provoca un contraccolpo che sbalza in aria i corpi, questo ci dà il tempo per dirigerci verso l'ampolla rimasta sul terreno ed usarla.

CAUTELE CON LE MAGIE: un modo semplice di applicare la tecnica delle magie consecutive consiste nel premere ripetutamente il pulsante delle magie mentre camminiamo in direzione delle piccole giare, in questo modo non corriamo il rischio di prenderne due o più insieme, vanificando i nostri sforzi. Se per sfortuna dovessimo trovarci nella situazione di avere delle ampole troppo distanti tra loro, in alcuni casi è possibile attivare la corsa e lanciare in tempo l'attacco. Questo è permesso solo quando s'indovina il preciso momento in cui un attacco magico si esaurisce, inviando il comando della corsa con tempismo perfetto.

Saliamo sull'altopiano roccioso e procediamo circa al centro del percorso. Dopo alcuni passi, comparirà un ladruncolo che rilascerà una pozione. Possiamo guadagnare un po' di tempo attivando la spallata un istante prima che compaia il ladro, questo ci permetterà di recuperare subito la sua ampolla. Dal basso un secondo ladro si farà avanti, scendiamo subito dall'altopiano e colpiamolo due volte. Dobbiamo fare in modo di attaccare il ladro quando esso si trova il più vicino possibile al lato destro dello schermo. Nel caso contrario, le due ampolle che cadranno dalla sua sacca si troveranno troppo vicine al margine dello schermo, e non potremo usarle per il multi attacco contro i successivi nemici.



Fig. 19



Fig. 20

Alla fine dell'altopiano comparirà un Longmorn (4 PF), avanzando ancora giungerà anche un Henninger (4 PF). Entrambi sono lenti, pertanto potremo adottare la stessa strategia già utilizzata con i primi due nemici all'inizio del gioco. Facciamoci circondare da entrambi i lati, quindi usiamo un fendente contro il nemico di sinistra, superiamolo camminando o correndo, e colpiamolo ancora. Adesso gli avversari si troveranno sullo stesso asse e potremo finirli con un Jump Attack (Fig. 21). Attiviamo gli attacchi magici per due volte (Fig. 22), infierendo sui corpi mentre sobbalzano in aria. Raccogliamo l'ultima pozione e proseguiamo. Questo Double K.O. è difficoltoso a causa dell'esiguo spazio di manovra che c'impedisce di avanzare troppo, un eccessivo scrolling impedirebbe il recupero delle ampolle.



Fig. 21



Fig. 22

Avanziamo fino a scorgere interamente il Longmorn che sta calciando un povero abitante del villaggio vicino (Fig. 23). Facciamo uno scatto all'indietro e spicchiamo un High Jump Attack (Fig. 24). Questo attacco ucciderà un Henninger in groppa a un Chickenleg che nel frattempo stava sopraggiungendo.

Dopo qualche secondo anche il Longmorn che tormentava il contadino si dirigerà verso di noi. Possiamo ucciderlo con il metodo che preferiamo (Fig. 25). Restando fermi o avanzando di mezzo passo, entrerà in gioco il primo dei fratelli Budweiser. Poiché questo è un temibile nemico che con un singolo colpo di martello può sottrarci un intero contenitore di energia, con questo metodo andremo ad affrontarne uno per volta. Sono necessari 6 Jump Attack per ucciderli. Facciamo in modo di colpire 5 volte il primo dei giganti. Dopo, proseguendo a destra, attaccheremo nello stesso modo anche il secondo gigante.



Fig. 23



Fig. 24



Fig. 25



Fig. 26

Quando manca un solo Jump Attack per ucciderli entrambi, dobbiamo fare in modo di trovarci a destra. Facciamoci raggiungere da entrambi i giganti e quando sono abbastanza vicini a noi, scattiamo di corsa dal lato opposto dello schermo. Questa tecnica permette di allineare la coppia secondo il nostro volere. Corriamo ancora una volta verso la destra dello schermo (Fig. 26), i giganti ci seguiranno come al solito. Spingiamo con lo stick verso destra (Fig. 27) per bloccare il movimento del gigante vicino a noi. Quello rimasto indietro non tarderà a correre verso la nostra posizione. Scansiamoci all'ultimo secondo, quindi convergiamo sui due colossi che ormai saranno quasi sovrapposti. Usiamo due fendenti ravvicinati per piegarli alla nostra mercé (Fig. 28), finiamoli quindi con un Jump Attack. Prima che entrambi tocchino il suolo, lanciamo la nostra ultima magia per stecchirli ancora una volta.



Fig. 27



Fig. 28

Lo score totale di questo stage è il più basso del gioco, del resto vi sono solamente dodici nemici da abbattere. Solo con le magie abbiamo già raddoppiato il bottino. Ma non dobbiamo rilassarci, siamo solo al principio della nostra avventura.

Prosegue la nostra avventura. Oltrepassata la landa desertica che ha fatto da teatro al violento scontro con i Budweiser Brothers, giungeremo al Turtle Village. Dovremo affrontare singolarmente un Longmorn rosso (8 PF) e un Henninger rosso (8 PF). Usiamo per entrambi due Jump Attack e finiamoli con una terza esecuzione, assicurandoci di farli cadere ambedue nel baratro (Fig. 29). Per riuscire più facilmente ad infliggere il colpo letale e far precipitare il malcapitato, basta collocarsi sul bordo del dirupo, aspettare che l'ignaro condannato ci raggiunga (Fig. 30), quindi superarlo con una breve corsa (Fig. 31) ed infine abatterlo (Fig. 32).



Fig. 29



Fig. 30



Fig. 31



Fig. 32

Avanzando fino al limite consentito dallo scrolling, compariranno due nemici insieme, rispettivamente un Henninger da sinistra e un Longmorn da destra. È possibile liberarsi di questi due ostacoli in modo molto semplice e poco rischioso. Una volta bloccato lo scrolling, restiamo attaccati al margine destro dello schermo fino a che non s'intravede la sagoma del Longmorn rosso. Ora corriamo e fermiamoci all'altezza del grande albero sullo sfondo. Attendiamo che il Longmorn ci veda, e spicchiamo un High Jump Attack (Fig. 33). Nel frattempo il soldato ci verrà incontro correndo, effettuando una spallata con la quale si troverà sotto di noi dal lato sinistro. Ricadendo sopra di lui in picchiata, lo uccideremo con un sol colpo, e poiché siamo in prossimità del dirupo, lo faremo precipitare di sotto (Fig. 34). Adesso con calma potremo dedicarci all'Henninger che è ansioso di fare la fine del suo compagno. Assicuriamoci di colpirlo due volte con un Jump Attack nella parte più alta del sentiero (Fig. 35).



Fig. 33



Fig. 34

Avvicinandoci al bordo del fosso colpiamo l'Henninger con un fendente (Fig. 36) e finiamolo con il Jump Attack, facendolo rantolare di sotto. Senza applicare il fendente, spesso capita che gli avversari cadono da soli nel baratro, nel tentativo di allinearsi alla nostra posizione Y. Superato questo frangente è tempo di proseguire. Costeggiamo il bordo basso fino a raggiungere la radura del villaggio in cui troveremo un Longmorn che si accanisce su una donna, un'amazzone Stolovaya in groppa al Blue Dragon e infine l'amazzone Stolichnaya. Sbarazziamoci di questa marmaglia nel modo che vogliamo. Uno dei metodi più rapidi consiste nell'usare un High Jump Attack contro Stolovaya mentre ci troviamo sul margine basso dello schermo (Fig. 37). Possiamo in seguito allinearci sullo stesso asse degli altri nemici e ucciderli con la picchiata, fin tanto che questi rimangono fermi nelle loro posizioni (Fig. 38).



Fig. 35



Fig. 36

HIGH JUMP ATTACK FACILITATO: vi sono delle tecniche molto avanzate che permettono di alleviare la difficoltà del gioco. Una di queste consente di utilizzare con precisione e senza rischi la picchiata. Questo attacco solitamente può essere usato contro i nemici più deboli, ma i giocatori esperti sanno impiegarlo in molte altre circostanze. L'ingrediente fondamentale consiste nella presenza di un delimitatore posto sul margine inferiore del suolo calpestabile. Si tratta di una striscia di roccia o altro, che impedisce ai personaggi di cadere verticalmente. Un esempio è l'incrostazione marina sul fianco della tartaruga del Turtle Village, oppure il bordo formato dalle piume della grande aquila. Posizionandosi in linea su questi delimitatori naturali, qualunque nemico sarà costretto ad avanzare sul medesimo asse. Di conseguenza la picchiata non potrà essere evitata con dei semplici spostamenti laterali. Troviamo i delimitatori lungo tutto il bordo della tartaruga gigante, nonché su tutto il fianco della grande aquila. Grazie alle barriere naturali è possibile togliere di mezzo più nemici di tipo evoluto allo stesso tempo, cosa che altrimenti non sarebbe possibile. Questa procedura non serve contro i Budweiser Brothers. Forse a causa della loro mole essi non riescono, infatti, ad evitare la picchiata, anche in assenza di delimitatori.



Fig. 37



Fig. 38

Esiste tuttavia una diversa possibilità di affrontare questa prima parte dello stage. È infatti possibile far precipitare nel mare un quinto nemico, che normalmente a causa dello scrolling dello schermo non può cadere nel baratro. Per attuare questa tecnica è necessario comprendere che sarà necessario sacrificare un po' d'energia. Se non siamo sicuri di superare con successo la rimanente parte dello stage, evitiamo di usare le istruzioni che seguono. Dopo l'abbattimento dell'Henninger come da Fig. 36, avanziamo fino alla capanna sullo sfondo, ma senza superarla. Spostando il personaggio con scatti, faremo scrollare lo schermo quel tanto che basta da far entrare in gioco il Monster Vehicle montato da Stolovaya. Restiamo nella nostra posizione e facciamoci caricare in corsa (Fig. 41). Evitando questo attacco con un semplice spostamento verticale portiamoci nella parte più bassa e disarcioniamo l'amazzone. Con gran tempismo cavalchiamo la bestia e portiamola verso il bordo sinistro dello schermo, usando la fiammata due volte. Con il secondo colpo travolgeremo la guerriera che frattanto, fuori dal nostro campo visivo, si stava

rialzando. Il sobbalzo la farà arrivare cadavere direttamente al precipizio, triplicando così il nostro score (da 1.5 punti a 4.5 punti). Tutto questo è possibile perché la fiammata del drago colpisce ben al di là dal limite dello schermo, ma non è la sola ragione. Esiste anche un fattore chiamato coefficiente di caduta. Esso consiste nello spostamento direzionale che un personaggio subisce in seguito ad un atterramento. Questo non è, infatti, sempre uguale, ma risulta limitato per i nemici minori come i Longmorn grigi. Per tale ragione non è quindi possibile utilizzare il medesimo metodo anche contro il Longmorn che ci verrà incontro subito dopo (Fig. 40).



Fig. 39



Fig. 40

Naturalmente dovremo farci disarcionare dal drago se vogliamo attuare successivamente la procedura con le pozioni magiche. Sarebbe teoricamente possibile affrontare anche con il drago i nemici successivi e indebolirli, ma applicare il doppio K.O. con la fiammata dell'animale e poi lanciare la magia è quasi proibitivo, poiché tra il colpo del drago e il lancio della magia vi è margine di pochi frame, che con tutta probabilità non ci permetterebbe di raggiungere le ampolle magiche disseminate sul terreno. Tanto vale sbarazzarsi subito del Monster Vehicle facendoci disarcionare dal Longmorn grigio, che nel colpo inferto ci causerà un danno minore rispetto a quanto farebbe un'amazzone (Fig. 40).

Con Gilius=Thunderhead si può gettare nel fosso il quinto nemico senza subire danni. Prima di arrivare al villaggio bisogna avanzare fino ad intravedere la donna che viene percossa. Correndo indietro saremo rincorsi dall'amazzone con il Blue Dragon, che nel frattempo sarà comparsa sullo schermo. Se restiamo sempre sullo stesso asse potremo schivare il Dash Attack del drago e lasciarci superare. Ora la bestia si



Fig. 41



Fig. 42



Fig. 43



Fig. 44

troverà alla nostra sinistra. Facciamo in maniera di trovarci attaccati al bordo più basso, il più a sinistra possibile. Colpiamo la guerriera con un Rolling Attack che la farà cadere fuori dallo schermo (Fig. 42). Dopo il colpo, calcolando bene il tempo, dovremo attivare un secondo Rolling Attack (Fig. 43) che andrà a segno fuori dalla nostra visuale, colpendo Stolovaya che frattanto stava per tornare verso il drago. Il colpo ucciderà la donna, facendola volare fino al precipizio ormai non più visibile. Tutta questa azione va svolta rapidamente, in quanto ben presto sopraggiunge anche il Longmorn a dare man forte. Applicare questa procedura anche su di lui è impossibile, in quanto il contraccolpo che questo personaggio riceve non lo fa sbalzare abbastanza indietro da raggiungere il dirupo.

Dopo la strage appena perpetrata, sopraggiungerà ancora un'amazzone Stolovaya che si dirigerà verso il Blue Dragon senza apparentemente curarsi di noi, nell'eventualità in cui la bestia sia ancora presente nello schermo, in caso contrario procederà verso di noi. Possiamo colpirla a piacimento alle spalle prima che s'impadronisca della bestia. Lasciamo il drago al suo riposo e proseguiamo. Comparirà un ladruncolo che possiamo serenamente ignorare. Raggiungeremo una radura con due amazzoni: una Stolovaya e una Stolichnaya, vi sarà anche un Longmorn di supporto. Appena lo schermo è scrollato tutto, passiamo subito ad attaccare il ladro con tre colpi in rapida successione, facendo ricadere sul terreno tre ampole di magia (Fig. 45). Attacchiamo quindi i nemici che hanno tutti la stessa resistenza (8 PF). Due Jump Attack su ognuno di loro è sufficiente. Fatto questo muoviamoci facendoci seguire, appena riusciamo a disporre due avversari alle nostre spalle, e uno davanti a noi, usiamo un fendente per ferire chiunque si trovi alla nostra sinistra (Fig. 46). Oltrepassiamo il ferito e colpiamolo ancora (Fig. 47). Certamente un loro compagno verrà in soccorso, e questo sarà il momento giusto per finirli entrambi con un Jump Attack (Fig. 48). Non facciamoci sfuggire l'occasione, e lanciamo subito le magie. Considerando le tre ampole sul terreno, potremo attaccare quattro volte in tutto. Dobbiamo stare attenti a non colpire gli avversari quando attacchiamo il ladro, altrimenti sarà difficile stimare il numero d'attacchi residui per portare al minimo la loro resistenza.



Fig. 45



Fig. 46

CAUTELA: durante gli attacchi magici, gli opponenti devono trovarsi necessariamente alla nostra destra, in questo modo le magie li spingeranno verso la destra dello schermo che, non potendo scrollare oltre, costituisce un limite invalicabile. Diversamente, se il tutto si svolgesse nella direzione opposta, i corpi uscirebbero dalla nostra visuale portando al fallimento della prova. Per guadagnare punti con le magie è sufficiente che sullo schermo si possa intravedere anche un solo pixel di un nemico. Durante questo specifico frangente, se per errore uno dei nemici dovesse essere sbalzato sulla sinistra in seguito agli attacchi magici, se esso si troverà nella parte superiore dello schermo non uscirà del tutto dalla nostra visuale, poiché protetto alle spalle dalla capanna che lo tratterrà come un muro. Al contrario se egli si trovasse nella parte inferiore dello schermo, il suo corpo sbalzerebbe via.



Fig. 47



Fig. 48

CAUTELA: quando ci apprestiamo a colpire il ladro per ottenere le pozioni, potrebbe inavvertitamente attivarsi l'animazione del calcio. Normalmente il calcio si ottiene dopo un attacco da tre o cinque colpi, ma la presenza del ladro ne può permettere l'attivazione senza bisogno dello stordimento. Tutto ciò può essere un problema se colpiamo per sbaglio anche uno degli avversari che ci circondano. Questo attacco manda a terra chi lo subisce, similmente al Rolling Attack, sottraendo però la metà del danno, cioè 2 PF, ma ciò che è peggio, ci lascia esposti agli attacchi avversari per un tempo piuttosto lungo.

Nella successiva azione, entreranno in gioco le amazzoni più temibili: una coppia di Żubrówka (8 PF), una delle quali è in groppa ad un Blue Dragon. Cerchiamo di impossessarci al più presto della bestia. Appena abbattuta una delle amazzoni, farà il suo ingresso il Boss di questo livello: lo scheletro con lo scudo marrone (12 PF). Se siamo in possesso del Blue Dragon, spingendoci sul limite destro della piazza, possiamo bloccare le movenze dell'amazzone e annientare lo scheletro con la massima sicurezza. Anche se lo scheletro rappresenta un vero Boss di fine livello, stranamente il suo valore non è doppio come di consueto.

~ STAGE 3 ~ BIG BIRD

TARGET SCORE 154.0 PUNTI

1 DOUBLE K.O.

Siamo arrivati al terzo giorno di cammino. Da qui in poi le cose si faranno davvero difficili. La radura che si estende davanti a noi sarà teatro di grandi battaglie. Dovremo affrontare 8 nemici in tutto, che appariranno in questa sequenza: 2-2-3-1. Senza conoscere il sistema di punteggio otterremmo solo 16 punti dalla sconfitta di questi avversari, ovvero il loro valore base. Tuttavia seguendo le istruzioni della presente guida potremo addirittura quadruplicare il nostro bottino. Si deve inoltre tenere presente che dovremo gestire anche tre Monster Vehicle in questo frangente, senza mai montarli.

Appena parte il gioco dirigiamoci a destra. Compariranno due Longmorn (4 PF), uno dei quali in groppa al Red Dragon. Avanziamo verso il bordo destro e collochiamoci più in basso possibile. Quando il drago si troverà allineato con noi eseguiamo un Rolling Attack. Questa mossa se eseguita sul margine estremo destro, ucciderà istantaneamente il Longmorn, che nel contempo cadrà nel burrone non ancora visibile (Fig. 49). Allontaniamoci leggermente dal drago e lasciamo che il secondo Longmorn lo cavalchi, quindi uccidiamolo nello stesso modo. Sopraggiungerà la seconda coppia, formata da un Henninger (4 PF) che cavalca un Blue Dragon entrando da destra, e un Longmorn (4 PF) da sinistra. Posizioniamoci vicino al drago stando attenti a non cavalcarlo, attaccati al bordo basso. Appena il Blue Dragon si posizionerà per attaccarci, poiché ci troviamo vicini al margine destro dello schermo, cadrà di sotto. Prima che avvenga ciò, dovremo trovare il giusto tempismo per effettuare un Rolling Attack (Fig. 50) che ucciderà sul colpo il Longmorn, disarcionandolo dal drago e facendoli cadere entrambi nel burrone. Questa strategia rivela



Fig. 49



Fig. 50



Fig. 51



Fig. 52

uno dei grandi segreti del gioco. Quando un Monster Vehicle viene cavalcato e disarcionato mentre sta già precipitando in un burrone, ai fini del punteggio esso vale come un nemico da 1 punto. Nel proseguo dell'azione, restiamo dove ci troviamo, accanto al Red Dragon, ciò indurrà il Longmorn a scattare verso di noi per colpirci e impossessarsi della cavalcatura (Fig. 51). Se saremo troppo lenti nello svolgere il piano, il drago scapperà via. Ammazziamo anche questo nemico con il Rolling Attack, nello stesso modo adottato poc'anzi, ci liberemo così anche del Red Dragon.



Fig. 53



Fig. 54



Fig. 55



Fig. 56

Fatto ciò, entreranno in gioco 3 nemici contemporaneamente: un Henninger (8 PF) un Longmorn rosso (8 PF), e ancora un Longmorn (4 PF). Per prima cosa sbarazziamoci dell'Henninger Facciamolo fuori con un High Jump Attack e mandiamolo cadavere nel baratro (Fig. 52). Entrerà subito in sua sostituzione l'amazzone Stolovaya a bordo di un Chickenleg. Colpiamo con due Jump Attack sia il Longmorn rosso che Stolovaya. Movendoci nello spiazzo per colpire i due nemici, agevoliamo il Longmorn grigio a cavalcare il Chickenleg. Ora dobbiamo muoverci in modo da disporre due avversari a destra e uno a sinistra. Uno dei due opponenti a destra deve essere necessariamente il Longmorn in groppa alla bestia. Con il solito sistema abbattiamolo con il Rolling Attack, il colpo lo ucciderà, facendolo precipitare insieme alla sua cavalcatura (Fig. 53). Non resta altro che usare un fendente sul nemico alle nostre spalle, superarlo, e colpirlo ancora (Fig. 54 e 55). Mentre questo avversario è in stallo, il secondo ci starà ormai addosso. Usiamo un Jump Attack per finirli entrambi (Fig. 56). Lanciando le ampolle magiche ci assicurerebmo di ottenere il doppio dei punti, a causa del Double K.O., ma anche di vedere i loro cadaveri precipitare nel mare. Ora possiamo finalmente abbandonare il Turtle Village. Proseguendo, incontreremo un ladro che



Fig. 57



Fig. 58

ci elargirà gentilmente tre ampolle magiche. Non dobbiamo avere timore di recuperare le ampolle sul ciglio del precipizio, infatti, non è possibile cadere prima degli scalini che portano al ponte. Superato il baratro per mezzo di un Dash Attack, collochiamoci a destra del grande portone. Calcolando il giusto tempismo, attiviamo un Jump Attack: colpiremo un gigante Budweiser nell'istante in cui esce dalla casa (Fig. 58). Colpiamolo altre due volte con lo stesso attacco, portandolo all'angolo. Spingendo con lo stick verso il pontile, manteniamo la posizione finché un secondo gigante uscirà dal portone, correndo verso di noi (Fig. 59). Con un improvvisa schivata verso il basso, evitiamo il suo attacco in corsa e appena si sarà allineato sul nostro asse, atterriamolo con un Jump Attack (Fig. 60). Torniamo quindi al primo dei giganti ancora bloccato all'angolo. Con due fendenti mettiamolo in ginocchio e usiamo una proiezione: lo scopo è farlo salire sul pontile (Fig. 61 e 62).



Fig. 59



Fig. 60



Fig. 61



Fig. 62

Frattanto, alle nostre spalle, il secondo gigante cercherà di ucciderci. Atterriamolo con un Jump Attack (Fig. 63), quindi finiamo il suo gemello sul pontile, ancora con un Jump Attack. Un agonizzante urlo di morte echeggerà, seguito un istante dopo dal tonfo del suo immenso corpo caduto nelle profondità del mare (Fig. 64). Non ci resta che percuotere ancora una volta il gigante rimasto, con l'ennesimo Jump Attack, portarlo vicino al pontile, ferirlo con due fendenti e caricarlo sulla pedana. Finiamolo, lasciando precipitare anch'esso nell'abisso. Lasciandoci alle spalle questo tetto luogo, avanziamo fino al centro della piazza. Prima che lo scrolling si arresti, malmeniamo la coppia di ladruncoli. Essi rilasceranno ben cinque ampolle sul campo di battaglia. Nella piazza del "The Beer Garden Sega" ci aspetta uno scontro epico. Dovremo affrontare un Henninger (4 PF), un Longmorn grigio (4 PF) e un Longmorn oca (8 PF)



Fig. 63



Fig. 64

mentre dal portone della locanda uscirà, in tutta la sua imponenza, il potente generale Heineken! (24 PF). Per rendere meno ardua l'impresa, cerchiamo di far ricadere le pozioni dei ladri il più a sinistra possibile della piazza, rammentando che se queste dovessero trovarsi a ridosso del margine sinistro, non potremmo usarle. Poiché il moto dei ladri è casuale, allineare le pozioni come vogliamo si rivelerà davvero arduo. Colpiamo due volte il Longmorn oca con il Jump Attack, mentre con il generale saranno necessari 7 colpi. Possiamo ignorare gli altri nemici, in quanto il livello 2 di magia sarà di per sé causa



Fig. 65



Fig. 66

della loro dipartita. Per recare danno al generale Heineken, occorre colpire ripetutamente durante un salto, appena il cavaliere coincide con il nostro asse, resterà travolto dai colpi. Una volta a terra, è più facile calcolare il tempismo di attacco sul suo rialzo. Gli angoli agevolano il nostro compito. È fattibile adottare una variante. Attraversando lo schermo verticalmente, fuori dalla portata di una proiezione, è possibile indurre il generale ad estrarre lo spadone. Durante l'attacco egli resterà scoperto per un po', potremo quindi avvicinarci e intaccare la sua armatura con un paio di fendenti. Quando abbiamo inferto



Fig. 67



Fig. 68

il numero necessario di attacchi, facciamo in modo di disporre il generale sulla sinistra, mentre gli altri avversari si troveranno a destra. Nel caso non fosse possibile, è tollerabile la presenza di un nemico a sinistra, purché nella parte alta dello schermo che è protetta alle spalle da un muro. Se riusciamo ad ottenere questa disposizione, potremo abbattere il generale con un Jump Attack. Possiamo anche usare la tecnica alternativa: indebolirlo con due fendenti (Fig. 65), superarlo in salto, girarci in volo, colpirlo e lanciare la magia (Fig. 66 e 67). La parte difficile è gestire le cinque pozioni una alla volta, sfiorandole e lanciandole (Fig. 68), mantenendo sempre la concentrazione sui corpi dei nemici che sobbalzano in aria. Dopo ogni magia, abbiamo circa un secondo per raggiungere e usare la successiva ampolla. Solo in questa piazza, debellati tutti i nemici con le magie, otterremo qualcosa come 64 punti. Compiuta la mattanza, si farà avanti ancora un Henninger, sventriamolo senza pietà!

Applicare il doppio K.O. sul generale Heineken sarebbe teoricamente possibile, ma il rischio è troppo elevato, pertanto il tentativo è sconsigliabile. Se non riusciamo a portare il generale nella locazione a noi congeniale, possiamo in alternativa optare per un doppio K.O. tra due nemici minori, il loro valore insieme è equivalente a quello del solo cavaliere. Questo è lo stage in cui è possibile recuperare il più alto numero di pozioni: addirittura otto. Altresì è il livello con il maggior numero di Monster Vehicle: ben tre! Uno per ogni razza. Durante la notte, potremo recuperare dai ladri ben due cosciotti di carne, il che sarà di conforto dopo tanta fatica. Questo stage, a causa dei movimenti perfetti da eseguire per sbarazzarsi degli animali, sommati alla casualità nei movimenti dei ladri, può considerarsi il più difficile dei tre livelli fino ad ora affrontati. Ad ogni modo questa impresa viene ricompensata con il secondo ammontare di punti più elevato nel gioco.

Uno stage tecnicamente complesso, ma più facile da gestire del precedente. Corriamo sulla cima del ponte, restando fermi sulla piattaforma più alta. Lasciamoci inseguire dal Longmorn rosso (8 PF) e da un Henninger rosso (8 PF). Uno dei due nemici salirà sul secondo piano per affrontarci. Colpiamolo con un Jump Attack, quindi scendiamo subito sul primo gradino, circa al centro della sua larghezza. Usiamo ancora un Jump Attack (Fig. 69) e posizioniamoci subito nella parte più bassa dello scalino. Calcolando il tempismo, eseguiamo un Rolling Attack. Questo attacco colpirà il Longmorn (Fig. 70) che frattanto stava già precipitando dal ponte, finendo in mare. È davvero molto difficile indovinare il tempo giusto, ma anche se sbagliamo, non corriamo rischi e otterremo almeno il valore di un nemico precipitato. Non appena il Longmorn muore, entrerà in gioco un secondo Henninger. Usiamo la medesima tecnica anche per lui. Per costringere anche il terzo a salire sulla piattaforma più alta, serve una variante. Spingendo lo stick verso destra, attendiamo che il barbaro si avvicini a noi. Giriamoci di scatto evitando il suo colpo (Fig. 71), e permettiamogli di aggirarci. Oppure possiamo colpirlo con un fendente, saltare verso lo scalino più basso e nel contempo girarci in aria e percuoterlo. Finiamolo con il solito Rolling Attack.



Fig. 69



Fig. 70

Superato il ponte, posizioniamoci nella parte più bassa, fino a che non esce dalla terra uno scheletro. Usiamo un comodo High Jump Attack per rispedirlo da dove è venuto (Fig. 72). Solo con questo nemico guadagneremo 15 punti. Avanziamo fino ad incontrare un secondo scheletro, ma restiamo sempre sullo stesso altopiano. Attacchiamolo con due Jump Attack. Appena inferto il secondo colpo saliamo sulla piattaforma superiore, si leverà dalla terra un terzo scheletro. Stando nell'angolo alto a sinistra potremo colpire con due Jump Attack il terzo scheletro, impedendo al secondo di raggiungerlo. Quest'ultimo, infatti, continuerà a muoversi nella pianura più bassa (Fig. 73). Scendiamo ora verso l'angolo sinistro in



Fig. 71



Fig. 72

prossimità della piana inferiore, lasciamoci seguire e circondare dai due scheletri. Saltiamo sul posto ma senza attaccare. Verremo colpiti da una sciabolata che ci farà stramazzone a terra, perdendo 4 PF (Fig. 74). Rialzandoci, avremo il tempo di colpire con un fendente lo scheletro alla nostra destra (Fig. 75), oltrepassiamolo e colpiamo ancora, con un fendente, entrambi i mucchi d'ossa (Fig. 76). Finiamoli con un Jump Attack. Prima che i loro resti escano dallo schermo, usiamo prontamente la magia (Fig. 77). Questo gesto non solo causerà un secondo trapasso degli scheletri, ma il contraccolpo li farà volare entrambi nel precipizio ormai non più visibile. Senza sacrificare mezzo contenitore di energia, sarebbe impossibile effettuare il Double K.O., qualunque altra soluzione porterebbe a subire un danno maggiore. Nel prossimo frangente dovremo salire nuovamente sopra il dislivello. Collochiamoci esattamente nella posizione della Fig. 78, giusto sotto uno dei cumuli di terra smossa. Ora corriamo, e fermiamoci giusto davanti al successivo altopiano. Colpiamo con un solo fendente il ladro che ci verrà incontro. Nel preciso



Fig. 73



Fig. 74



Fig. 75



Fig. 76

istante in cui il nano rilascia la pozione, saltiamo sopra il dislivello e raccogliamo al volo l'ampolla (Fig. 80), ora non curiamoci del ladruncolo, ma corriamo verso il centro della pianura. Appena lo scrolling si ferma, cerchiamo di cogliere il momento giusto per colpire il ladro quando si trova il più possibile verso destra. Comprensibilmente è necessario attaccarlo da destra verso sinistra, per far cadere la boccetta verso destra. Questa particolare procedura ci permetterà di avere un'ampolla sul terreno da usare contro gli scheletri nella successiva area. Naturalmente, essendo i movimenti dal ladro casuali come al



Fig. 77



Fig. 78



Fig. 79



Fig. 80

solito, dobbiamo cercare di colpirlo prima che fugga. Dedichiamoci ora a tre nemici piuttosto resistenti: un Longmorn nero e due Henninger neri, tutti da 12 PF. Abbattiamoli con un doppio High Jump Attack, con l'ausilio del delimitatore posto nella parte bassa. Poco dopo lo schermo scrollerà, dove ci aspetta un massacro da compiere. Compariranno uno alla volta, a distanza di un secondo e mezzo l'uno dall'altro, tre nemici temibili: un Longmorn nero (12 PF) e due scheletri (8 PF). Usando il delimitatore posto in basso, colpiamo il Longmorn con un High Jump Attack (Fig. 81). Nel frattempo i due scheletri saranno già sulle nostre tracce, colpiamoli con due Jump Attack ciascuno. Ancora, eseguiamo una spallata contro il Longmorn per indebolirlo ulteriormente. Dirigiamoci nelle vicinanze della pozione e compiamo un salto a vuoto sul posto, facendoci atterrare (Fig. 82), perderemo altri 4 PF. Dopo il recupero usiamo il solito pattern per il Double K.O. (Fig. 83), ricordiamo di abbattere gli scheletri scagliandoli a destra, e lanciamo



Fig. 81



Fig. 82

prontamente la magia. Avremo il tempo per recuperare la pozione sul terreno e lanciarla, completando l'opera (Fig. 84). La prima magia ammazzerà ancora gli scheletri e darà il colpo di grazia al Longmorn, mentre la seconda provocherà ulteriore martirio a tutti gli avversari già trapassati. Dalla terra emergerà ancora uno scheletro, seguito da un Henninger nero (8 PF). Usiamo il delimitatore in basso per finire anche loro con High Jump Attack a volontà. Se va tutto bene, perderemo un solo contenitore di energia, se va male, ne avremo persi due. Non conviene scherzare con gli scheletri quando ne abbiamo due in gioco. Può accadere con un 15% di probabilità, di essere raggiunti da un loro attacco anche mentre li attraversiamo verticalmente. Se dovesse succedere, potremmo subire un doppio attacco da cinque colpi, per una perdita totale di addirittura 16 PF, pari a due contenitori di energia. È il danno più elevato che



Fig. 83



Fig. 84

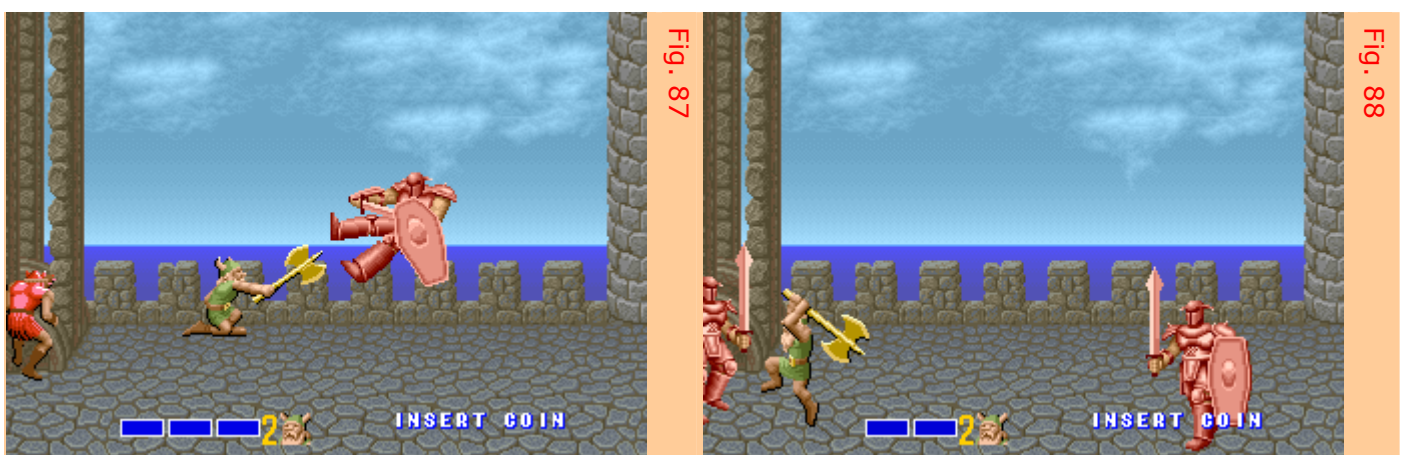
può essere accusato nel gioco, ad eccezione della caduta nel fosso, che sottrae un'intera vita. Così il quarto stage è superato. Originariamente, tutti i giocatori adottavano dei pattern per conseguire 100.0 punti. Molte cose non erano ancora note, come la possibilità di uccidere i tre nemici iniziali che cadono dal ponte. Mentre i Double K.O. erano considerati troppo rischiosi e non erano stati elaborati dei pattern efficaci. L'unico ladruncolo presente rilascia solo due pozioni, una delle quali serve per il recupero della magia lanciata sugli scheletri, mentre la seconda veniva usata per ammazzare due volte gli Henninger neri. Questo stage, è certamente la parte del gioco sulla quale sono state apportate le più significative migliorie nel corso del tempo. Come si nota dalla Fig. 84, potrebbe anche capitare di avere la possibilità di allineare tre nemici sullo stesso asse, ottenendo un Triple K.O., ma è una condizione del tutto fortuita.

CAUTELA: attenzione a non eseguire una proiezione per sbarazzarsi di un nemico gettandolo nel fosso. La morte di un avversario avviene solo quando quest'ultimo tocca il suolo calpestabile. Nel momento in cui esso viene scaraventato nel fosso, finendo quindi in una zona non calpestabile, si ottengono solo i punti per la caduta ma non quelli per la sua uccisione, difatti non si udirà il consueto grido della morte.

Solamente usando Gilius=Thunderhead possiamo attuare un procedimento differente che permette di posizionare sul terreno tre ampole anziché le solite due. Per mettere in pratica questa tecnica bisogna eliminare normalmente il secondo scheletro, facendolo precipitare nel vuoto senza effettuare il doppio K.O.. Una volta apparso il terzo scheletro dobbiamo fare in modo di portarlo sulla nostra sinistra, verso la parte bassa dello schermo. Effettuando un doppio fendente con proiezione (Fig. 85) gettiamo questo nemico in direzione del crepaccio, quindi posizioniamoci e prendiamo il giusto tempismo per utilizzare un Rolling Attack (Fig. 86). Questo attacco si consumerà fuori dallo schermo, uccidendo lo scheletro e facendolo ricadere nel burrone. La procedura evita quindi di usare le magie, che saranno impiegate più avanti, nei pressi della radura con gli altri scheletri. Questa diversa procedura consente un incremento di 2.5 punti a vantaggio di Gilius=Thunderhead, inoltre la strategia è molto più facile e meno rischiosa da attuare rispetto al doppio K.O. necessario con Ax=Battler o Tyris=Flare.



Anche nel successivo stage Gilius=Thunderhead si dimostra superiore ai suoi compagni. Come verrà spiegato successivamente, è infatti possibile disarcionare un'amazzone che cavalca un Blue Dragon, ottenendo così un premio di 6 punti. Tuttavia affrontare a mani nude i due generali Heineken è troppo arduo, ciò impone di non usare questa tecnica con Ax=Battler e Tyris=Flare. Grazie ad un espediente è però possibile applicare questa strategia con Gilius=Thunderhead. È sufficiente lasciare incastrato sotto il ponte levatoio un Longmorn, posizionandosi nell'angolo in alto a sinistra. Appena sopraggiunge il primo generale Heineken basta colpirlo con il Rolling Attack a distanza di sicurezza (Fig. 87). Una volta indebolito il generale, potremo disfarcì rapidamente del Longmorn, quindi basterà superare il generale e condurlo verso l'angolo sinistro, dove lo finiremo prima di essere intercettati dal secondo generale che nel frattempo sarà sopraggiunto (Fig. 88). Eliminato uno di questi potenti avversari diventerà uno scherzo gestire il rimanente cavaliere.



Una volta tolti di mezzo i generali dovremo affrontare lo scontro finale senza il Monster Vehicle, ma con sangue freddo e prudenza potremo ugualmente farcela. Queste tecniche dimostrano nella pratica come il gioco diventa molto più semplice da affrontare per score quando si utilizza il nano. Benché la distanza che separa i tre personaggi è rappresentata da appena 2.5 punti (cioè quelli relativi alla tecnica delle due ampole sul terreno allo stage 4), risulta evidente come il Rolling Attack eseguito da lunga distanza consenta di ridurre al minimo i rischi, provocando un vantaggio davvero importante. Anche al secondo stage non bisogna dimenticare che Gilius=Thunderhead può beneficiare del Rolling Attack per scagliare un'amazzone nel mare, cosa che Ax=Battler può fare soltanto per mezzo del Monster Vehicle, dal quale deve poi farsi disarcionare, con conseguente perdita di energia.

Siamo giunti quasi alla fine. Ci troveremo ancora sul dorso della gigantesca aquila, restiamo fermi dove ci troviamo, nell'attesa che uno scheletro ritorni in vita dalla sua tomba. Colpiamo con un Jump Attack. Salendo verticalmente, ripetiamo questo attacco. Ancora, torniamo nella posizione iniziale e colpiamo per la terza volta. Questi movimenti sono necessari per impedire allo scheletro di correre verso di noi. Dirigiamoci immediatamente nell'angolo in alto a destra. Effettuando il movimento come nella Fig. 89, lo scheletro ferito scivolerà sotto il dislivello, mentre noi potremo attaccare il secondo appena apparso. Dalla posizione nella Fig. 90 colpiamo con 3 Jump Attack, compiendo piccoli spostamenti verticali per inibire un eventuale corsa del nemico. Restando sempre sul bordo del dislivello, l'altro scheletro non potrà raggiungere il suo compagno. Appena inferti i colpi, spostiamoci di un passo verso sinistra, per far salire sul nostro piano anche l'altro avversario (Fig. 91). Quindi scendiamo, in direzione della ponte



Fig. 89



Fig. 90



Fig. 91



Fig. 92

di pietra. Abbattiamo i due guerrieri con un Jump Attack, facendoli precipitare in mare (Fig. 92). Se uno dei due resta incastrato nel dislivello, possiamo spostarci a destra, scendendo verticalmente di qualche passo. Un terzo scheletro verrà a farci compagnia. Dovremo essere lesti nel liquidare i suoi compagni nel baratro. Appena il terzo guerriero scende dal dislivello, lo possiamo aggredire subito con un doppio fendente (Fig. 93). Mentre è stordito, oltrepassiamolo con un salto, giriamoci in volo e colpiamolo (Fig. 94). Collocandoci vicino l'occhio della grande aquila, usiamo altri due Jump Attack contro lo sprovveduto mucchio d'ossa. Corriamo sul bordo alto della passerella (Fig. 95) e attendiamo la carica dello scheletro



Fig. 93



Fig. 94



Fig. 95



Fig. 96



Fig. 97



Fig. 98

che cerca vendetta. Appena scatterà in corsa, schiviamolo subito e apprestiamoci ad infliggere il colpo di grazia. Avremo compiuto una grande impresa. Gli scheletri dallo scudo marrone (12 PF) sono davvero temibili. Proseguendo, incontreremo un'amazzone Żubrówka (8 PF) che monta un Blue Dragon. Basta una spallata per disarcionarla, quindi montiamo il Blue Dragon e attacchiamo ancora con una fiammata. Mettiamoci sopra il ponte e aspettiamo che Żubrówka ci venga addosso (Fig. 97). Scansiamola in modo da finirla con una fiammata, uccidendola, mentre stava già cadendo di sotto (Fig. 98). Avanzando un po'



Fig. 99



Fig. 100



Fig. 101



Fig. 102

dovremo affrontare, uno per volta, rispettivamente un Henninger rosso (8 PF) e un Longmorn rosso (8 PF). Per sbarazzarcene, è sufficiente avanzare col drago fino a metà schermo e lanciare una fiammata, quindi riposizionarsi come da Fig. 98 e aspettare la carica del nemico (Fig. 100). Una semplice schivata verticale ci consente di evitare il loro attacco. Possiamo quindi disfarcì di questi energumeni con una bella fiammata (Fig. 99). Successivamente, lo schermo scrollerà di un paio di passi. Dovremo vedercela con tre nemici contemporaneamente: due Henninger rossi (8 PF) e un Longmorn rosso (8 PF). Usiamo una fiammata su ciascuno di loro (Fig. 101), quindi muoviamoci nel piazzale in modo da trascinare con le nostre movenze uno dei nemici verso l'angolo sinistro (Fig. 105). Una seconda fiammata e anche per lui sarà finita. Per trattare nello stesso modo anche gli altri due, possiamo sfruttare comodamente un



Fig. 103



Fig. 104



Fig. 105



Fig. 106

angolo vicino all'ingranaggio del ponte levatoio (Fig. 103). Facendoci seguire uno degli avversari resterà sotto l'ingranaggio, mentre un altro si avvicinerà per attaccarci. Schiviamo il suo colpo e compiamo una traiettoria larga, simile ad un arco (Fig. 104), questo ci permetterà di separare la coppia e di uccidere uno di loro, con un'opportuna fiammata all'angolo. Benché non più visibile, il dirupo è ancora presente, ed è appunto lì che stiamo facendo cadere tutti i malcapitati. Usiamo ancora una volta la tecnica sopra descritta per annientare anche il restante ostile (Fig. 105). Nervi saldi e sangue freddo sono necessari per sostenere lo scontro con i titanici generali Heineken. Movendoci nel piazzale, dobbiamo fare in modo di disporre i due generali uno per lato. Appena questa condizione sarà soddisfatta, potremo attaccare con le fiammate (Fig. 106). Un colpo per volta da ciascun lato, dobbiamo tenere a mente cinque colpi a testa (Fig. 107). Dopo il quinto colpo corriamo verso l'angolo sinistro e prepariamoci a dare il benvenuto



Fig. 107



Fig. 108

al primo generale. Lui ci seguirà senza esitare, e si prenderà una bella fiammata che lo farà crollare rovinosamente nel mare sottostante (Fig. 108). Prima che il suo gemello ci colpisca alle spalle, siamo obbligati ad oltrepassarlo con una breve corsa (Fig. 109), quindi lo finiremo come l'altro. Se tutto quello che abbiamo fatto finora è sembrato difficile, aspettiamo di varcare la soglia del castello presidiato da Death=Adder. La fase finale del gioco è un'incognita, dovuta alla totale imprevedibilità dei tre ladri. Non appena varcata la sala del trono avremo solo venti secondi per radunare le pozioni e difenderci dalle truppe del malvagio. Death=Adder assumerà la sua vera forma non appena tutti i serpenti avranno raggiunto il cumulo di cadaveri al centro della stanza. Frattanto i ladri cominceranno a correrci attorno, lasciamo scrollare lo schermo finché il trono non è completamente visibile, dopodiché attacchiamoli. Ognuno di loro rilascia due pozioni. Se siamo fortunati riusciremo a disporle ordinatamente sul terreno.



Fig. 109



Fig. 110

Anche se saremo colpiti, perdendo il drago, continuiamo a colpire con logica i ladruncoli, radunando le ampolle nello stesso punto. Ad ogni modo sarebbe preferibile farlo nella parte più occidentale della sala. Possiamo tentare la fortuna restando in groppa al drago, utilizzando a ripetizione il Dash Attack (Fig. 111), spesso questa tecnica può portare all'acquisizione di cinque o tutte e sei le ampolle. Tutto questo dovrà essere fatto mentre saremo già sotto l'attacco nemico. Un Longmorn e un Henninger rossi (8 PF) e il mastodontico generale Heartland (24 PF), sono gli ostacoli che ci sbarrano la strada. È fondamentale indebolirli con il Jump Attack, rispettivamente di due colpi per i nemici minori e sette per il generale. Altrimenti, se abbiamo ancora il Blue Dragon, una fiammata per gli avversari più deboli e cinque per il generale. La difficoltà sarà altissima, poiché Death=Adder con le sue scariche (Fig. 112), infesta tutta la sala del trono. Quando siamo riusciti a gestire la situazione, non resta altro che trovare il tempismo per disporre tutti gli avversari, eccetto Death=Adder, alla destra delle pozioni. Uccidiamo assolutamente



Fig. 111



Fig. 112

il generale Heartland per primo, perché vale il doppio degli altri combattenti. Lanciamo pertanto la magia, con la quale provocheremo una morte immediata a tutti i presenti, eccetto Death=Adder. Con gran cautela lanciamo, una alla volta, le pozioni sul pavimento. Possiamo premere ripetutamente il pulsante della magia, diminuendo le probabilità di raccogliere più pozioni insieme. Osserviamo sempre i corpi dei guerrieri che sobbalzano dopo ogni attacco magico. Se i cadaveri dovessero trovarsi troppo in alto, uscendo dalla nostra visuale, le magie non sortirebbero effetti, lasciamo quindi passare qualche istante in più prima di lanciare la successiva pozione. Nella migliore delle ipotesi, potremo ottenere fino ad un massimo di 90 punti!! Ora il peggio è passato, ma siamo ancora in pericolo. Restano tre scheletri dallo scudo viola ancora da affrontare, e con i loro 20 PF sono i più forti mai incontrati finora. Se dopo il massacro, il drago è ancora disponibile, appropriamocene, perché eliminare i mucchi d'ossa sarà una passeggiata. È sufficiente collocarsi sulla parete ove si trova Death=Adder. Spingendo lo stick verso la parete, il Boss resterà bloccato, e potremo bruciare indisturbati le ossa degli scheletri, appena questi ci

caricano con la corsa (Fig. 113). Sincronizzando bene le fiammate, potremo colpirne due insieme. Se invece siamo senza drago, prepariamoci a sudare freddo. Serviranno sette Jump Attack per disfarsi di ognuno di loro. Usiamo lo stesso la tecnica per tenere bloccato il Boss contro la parete, e spostiamoci verticalmente dopo ogni attacco inferto agli scheletri, questo per evitare eventuali Dash Attack. Vediamo di non metterci troppo, altrimenti gli scheletri neri (Fig. 114) appariranno dopo un minuto. Finiti gli scheletri, possiamo dire che il gioco è ormai concluso. Death=Adder, infatti, senza il supporto dei suoi seguaci, è un completo imbecille. Una volta allineato sul nostro stesso asse, colpiamolo a ripetizione con il Jump Attack o la fiamma del drago. La sua enorme resistenza non lo salverà dall'essere trafitto dalla sua stessa Golden Axe, sfuggita dalle sue mani dopo essere stramazzato sotto i nostri potenti colpi. La principessa e il re saranno liberati dalle prigioni, e il regno sarà nuovamente libero (Fig. 117). È finita.



Fig. 113



Fig. 114

Godiamoci la bizzarra sequenza finale (Fig. 119) e attendiamo la schermata riepilogativa dello score, in cui potremo verificare la nostra abilità. Stranamente non ci sarà data la possibilità di inserire il nome, è un caso piuttosto raro in un gioco arcade. Ad ogni modo la scheda PCB non mantiene in memoria gli score, quindi il nostro punteggio finirebbe cancellato al primo spegnimento del sistema.

IL SACRIFICIO DEL DRAGO, LA TECNICA ESTREMA SUL PONTE LEVATOIO

Quando il drago viene cavalcato da un nemico, anch'esso viene considerato come un nostro avversario. Tuttavia non possiamo apparentemente ottenere punti dalla bestia, poiché non abbiamo la possibilità di ucciderlo. Nonostante tutto esiste una strategia per sconfiggere il drago e trasformarlo in punti, come viene spiegato nel capitolo 17, sezione relativa al terzo stage. Appena sconfiggiamo i potenti scheletri guerrieri, ci troveremo ad affrontare Żubrówka che cavalca un Blue Dragon. Dobbiamo colpire la donna



Fig. 115



Fig. 116

guerriero e disarcionarla per due volte, dopodiché, facciamo in modo di portarci sulla parte iniziale del ponte levatoio, in prossimità di un ingranaggio (Fig. 115). L'amazzone ci seguirà e quando ci troviamo troppo vicino al drago, questo emetterà un attacco infuocato che possiamo schivare con un semplice spostamento verticale. Sullo stesso asse verticale, collochiamoci appena sotto il ponte levatoio e quando l'amazzone viene verso di noi compiamo subito la roteata (Fig. 116). Quest'attacco ucciderà Żubrówka disarcionandola allo stesso tempo, mentre essa stava già precipitando nel mare insieme al drago. Questa particolare circostanza ci consente di ottenere un bonus aggiuntivo del tutto inaspettato, derivante dal drago. Tale bonus consiste nel valore di un nemico precipitato vivo nel mare (il drago viene considerato come un nemico da 1 punto), da qui i 6 punti. Chiaramente, poiché non sarà più possibile usufruire della bestia, affrontare i Generali Heineken a mani nude si rivelerà un'impresa eccessivamente impegnativa. Questo è il motivo che ha portato a scartare la strategia con Ax=Battler e Tyris=Flare.

Nella schermata dello score conseguito si può notare anche una classifica divisa per classe. La classifica attribuisce un valore alfabetico agli score compresi tra 30 e 100 punti. Gli score che superano i 100 punti sono inoltre valorizzati da una dicitura aggiuntiva. Questa dicitura è posta sopra l'immagine del personaggio che abbiamo usato. Vediamo nel dettaglio come vengono classificati i nostri Hi-score:

Punti ottenuti:	030.0~034.9	Classe F
Punti ottenuti:	035.0~039.9	Classe D
Punti ottenuti:	040.0~044.9	Classe C
Punti ottenuti:	045.0~049.9	Classe B
Punti ottenuti:	050.0~054.9	Classe A
Punti ottenuti:	055.0~059.9	Classe A+
Punti ottenuti:	060.0~099.9	Classe A++
Punti ottenuti:	100.0~149.9	Classe A+++
Punti ottenuti:	150.0~199.9	Classe A+++
Punti ottenuti:	200.0~	Classe A+++

Dicitura aggiuntiva: GREAT !
 Dicitura aggiuntiva: WONDERFUL !
 Dicitura aggiuntiva: PERFECT !



Fig. 117



Fig. 118



Fig. 119

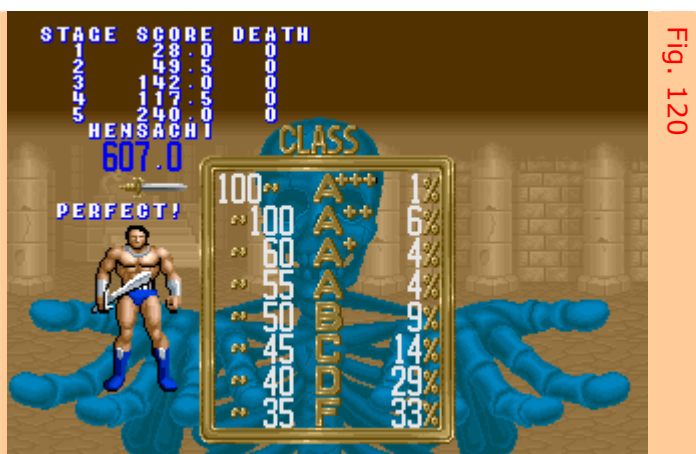


Fig. 120

CENNI STORICI

Con questo paragrafo vogliamo analizzare i cenni storici che riguardano i punteggi realizzati al gioco in tutto il mondo. Per prima cosa vediamo come si svilupparono gli score in Giappone. A pochi mesi dal lancio nei Game Center, i primi record con gioco completato e no miss non superavano i 250.0 punti. Già un mese dopo i giocatori compresero che gettare nei burroni gli avversari garantiva un radicale aumento dello score, che raggiunse così i 293.0 punti nell'estate 1989. Dopo l'estate fu pubblicato uno speciale di una pagina sulla rivista Gamest, che esplicava il sistema di punteggio del gioco e l'importanza dell'uso delle magie consecutive sui nemici già sconfitti. Questo fece impennare i risultati tra settembre e ottobre rispettivamente a 470.5 e 514.5 punti. Con l'inizio del 1990, ormai acquisita completamente la teoria alla base dello score system, non restava che perfezionare i pattern. Si passò dai 528.0 punti di gennaio ai 547.5 di febbraio. Lo score si assestò definitivamente nell'aprile 1990 con 570.5 punti. Gli ultimi due risultati appartengono entrambi allo stesso giocatore, che nel febbraio 1990 inviò uno score di 524.5 anche alla rivista concorrente Micom Basic Magazine.

Nello stesso periodo, nel resto del mondo, i valori si assestavano tra i 250.0 e i 270.0 punti. Dalla Scozia alla fine del 1990, il miglior risultato pubblicato su C+VG raggiunse i 295.0 punti, realizzato da Scott M.

Irvine; mentre in Italia, Renzo Vignola intuendo di gettare nei fossi quanti più nemici possibile, raggiunse i 319.0 punti senza utilizzare le magie, a causa del terzo pulsante danneggiato. Questo risultato rimase imbattuto nel nostro paese per oltre 15 anni, e rappresenta il punteggio migliore realizzato su cabinato. Purtroppo in occidente bisogna costatare che nessuno ha capito il sistema di punteggio, né è stato mai intuito l'uso delle magie per incrementare lo score. Questo ha limitato l'interesse verso il gioco, che una volta completato un certo numero di volte non è stato mai approfondito. La situazione è rimasta quindi congelata fino all'avvento dell'emulatore Mame. Solo nel tardo ottobre 2001, il noto giocatore nipponico Hisa Chan, spiegò il sistema di punteggio su un forum occidentale, sciogliendo finalmente tutti i dubbi. Nel febbraio 2002 apparve ZFZ sul famoso sito Marp, un giocatore giapponese del Team2ch, nonché ex recordman di *Golden Axe* ed autore proprio di uno degli score pubblicati su Gamest nel 1990. Con il suo mame replay da 499.0 punti egli chiarì definitivamente i meccanismi strategici del gioco. Proprio grazie a questo replay fu possibile realizzare nel 2005 una versione beta della presente guida per ottimizzare i pattern e comprendere il limite di punti al gioco. Lo stesso anno, servendosi proprio di codesta guida, il giocatore argentino Mjsty riuscì a conseguire un risultato di ben 564.5 punti con Gilius=Thunderhead. Qui di seguito vengono riportati gli score progressivi, pubblicati dalla rivista Gamest dal 1989 al 1990:

DATA	SCORE	GIOCATORE	SALA GIOCHI	CITTÀ	PERSONAGGIO
30-07-89	251.1	怒羅権-RYO	PLAY LAND FANTASY	MIYAGI	-
30-08-89	293.0	魔神衆U.まつい	GAME IN KANAZAWA	ISHIKAWA	AX
30-09-89	470.5	SPREAM-I.Z	PC SENDAI	MIYAGI	TYRIS
30-10-89	514.5	SPREAM-I.Z	PC SENDAI	MIYAGI	TYRIS
30-01-90	528.0	G.O	GAME LAND KINKONKAN	MIYAGI	AX
28-02-90	547.5	G.S.A-UMA	GAME SPOT AMAEMBOU	FUKUOKA	GILIUS
30-04-90	570.5	G.S.A-UMA	GAME SPOT AMAEMBOU	FUKUOKA	GILIUS

Nel luglio 2007 è stata lanciata sul mercato una nuova edizione di *Golden Axe* per il sistema Xbox 360 Live Arcade. Questa versione è fedele al gioco originale, in quanto fondamentalmente si tratta del coin-op emulato. Disponendo del gioco e di una connessione internet è possibile inviare il proprio score in un'apposita classifica on line. Purtroppo questa versione prevede anche la possibilità di usare i save state, similmente al Mame, senza che vi sia modo di verificare chi ne faccia uso. Questo stato di cose rende inaffidabili i risultati presenti in classifica. Va segnalato comunque che il miglior score pervenuto è stato realizzato dal giocatore italiano Gianni 'PhoenixReloaded' Tarzia, con lo score di 601.0 punti. È stato possibile contattare il giocatore che ha confermato di aver utilizzato i save state. Pur trattandosi di un risultato artificiale, questo giocatore merita una menzione speciale per essere stato capace di carpire da solo l'intero sistema di punteggio del gioco, e di aver scoperto la tecnica per ottenere punti dai Monster Vehicle al quinto stage.

RECORD MONDIALE

Poco prima della realizzazione di questo documento, il record mondiale a *Golden Axe*, conseguito sulla macchina originale, era di 570.5 punti realizzato dal giocatore G.S.A-UMA nella sala giochi Game Spot Amaenbou nella prefettura di Fukuoka. È stato pubblicato sul numero 43 della rivista mensile Gamest, rilasciata il 30 aprile 1990. Nel corso del mese di dicembre 2009 è stato possibile contattare questo giocatore che ha rivelato tutti i dettagli del suo record. Quella che segue è la completa disamina della sua partita. È stato usato Gilius=Thunderhead.

- **Stage 1: 028.0 punti.**
La tecnica del doppio K.O. è stata eseguita quattro volte come previsto da questa guida, ottenendo il massimo punteggio possibile. È notevole pensare che questa strategia è stata ideata già nel 1990.
- **Stage 2: 049.5 punti.**
Sono stati eseguiti i medesimi pattern di questa guida compreso il doppio K.O. nell'ultima parte dello stage contro le amazzoni. La tecnica per gettare nel mare il quinto nemico non era ovviamente nota.
- **Stage 3: 138.0 punti.**
Lo score differisce di 14 punti rispetto a questa guida, questo perché non è stato effettuato il doppio K.O. nella radura iniziale tra un Longmorn e un'amazzone, inoltre non è stata usata la pozione per infierire su questi due nemici, facendoli cadere nel mare. Nello scontro con il Generale Heineken il giocatore è riuscito ad indebolire il nemico e ad ucciderlo, sfruttando poi le cinque ampolle magiche.
- **Stage 4: 100.0 punti.**
Non è stato effettuato il doppio K.O. contro i due Henninger, né il doppio K.O. contro la coppia di scheletri nelle due situazioni previste da questa guida. Ancora, non è stata usata la magia multipla portata con due (o addirittura 3) attacchi consecutivi nella parte finale.
- **Stage 5: 225.0 punti.**
Rispetto alle tecniche descritte in questa guida, il giocatore non ha ucciso i 3 scheletri iniziali, ma si è limitato a gettarli vivi nel mare. Altresì non è stato inferto il colpo di grazia al Generale Heartland

che è stato ucciso dopo l'utilizzo della prima ampolla magica. Questa differenza di esecuzione costa ben sei punti, pari al valore del Generale Heartland ucciso una volta. Questo record giapponese è rimasto imbattuto e inviolato per oltre venti anni. Solo le strategie e i pattern descritti nel presente documento, che introducono il perfezionamento nell'utilizzo dei doppi K.O. hanno reso possibile il superamento di tale risultato.

Successivamente alla divulgazione di una versione preliminare di questo documento, in occasione di un torneo svolto tra febbraio e marzo 2010, il giocatore italiano Last Ninja 2, solo in parte basandosi sulle notizie riportate nella presente guida, è riuscito a stabilire un nuovo primato di 618,5 punti. La partita è stata giocata con Gilius=Thunderhead ed è stata registrata su un emulatore. La partita del giocatore italiano non è importante solo perché ha stabilito un nuovo primato mondiale, ma anche perché sono state introdotte delle nuove strategie, che pur permettendo di ottenere i medesimi punteggi previsti originariamente da questa guida, consentono al giocatore di ridurre notevolmente i rischi attraverso dei pattern più semplici. La disamina della partita è la seguente:

- **Stage 1: 028.0 punti.**
La tecnica del doppio K.O. è stata eseguita tre volte, come previsto da questa guida, ottenendo il massimo punteggio possibile. Sono stati applicati dei pattern di notevole semplicità che sono stati in seguito adottati anche in questa guida, sostituendo i precedenti di eguale efficacia, ma decisamente più complessi.
- **Stage 2: 052.5 punti.**
Sono stati eseguiti i medesimi pattern di questa guida compreso il doppio K.O. nell'ultima parte dello stage contro le amazzoni. La strategia scoperta nel 2008 per gettare nel mare il quinto nemico è stata applicata con successo.
- **Stage 3: 154.0 punti.**
Sono stati eseguiti i medesimi pattern di questa guida eccetto per l'uccisione del generale Heineken evitato volutamente dal giocatore per ridurre i rischi. Per sopperire a questa mancanza, il giocatore ha coinvolto due nemici minori in un doppio K.O. ottenendo così il medesimo risultato. Nella radura iniziale, al momento del disarcionamento dell'ultimo Monster Vehicle, è stato applicato un pattern leggermente differente da quello descritto nella guida. Il Longmorn è stato precedentemente indebolito con due fendenti e quindi disarcionato per mezzo di una spallata: una tecnica certamente meno rischiosa del fendente a distanza ravvicinata o della roteata.
- **Stage 4: 120.0 punti.**
Nella parte iniziale non è stato tentato il colpo per stroncare i nemici che cadono dal ponte. Tuttavia il giocatore italiano ha ideato la tecnica che differenzia definitivamente Gilius=Thunderhead da tutti gli altri personaggi. L'uccisione del terzo scheletro precipitato poi nel baratro, è avvenuta senza fare uso delle magie, consentendo di radunare sul terreno, teatro dello scontro finale, ben due ampolle anziché una. Nel doppio K.O. il giocatore ha coinvolto uno scheletro e un nemico minore, anziché i due scheletri, questo ha comportato una perdita di 2.5 punti. Durante questo frangente, un lieve ritardo nel colpire i due nemici avrebbe probabilmente permesso l'esecuzione di un triplo K.O. in quanto il terzo scheletro si stava allineando.
- **Stage 5: 234.0 punti.**
Durante questo ultimo stage il giocatore non ha commesso errori. Ogni pattern è stato eseguito alla perfezione eccetto per il generale Heartland, sul quale non è stato inferto il colpo di grazia per non aumentare troppo il rischio. Questa scelta ha comportato la perdita di 6 punti. Gli attacchi magici sono avvenuti restando in sella al Monster Vehicle per tutto il tempo, questo denota una grande padronanza nei movimenti da parte del giocatore.

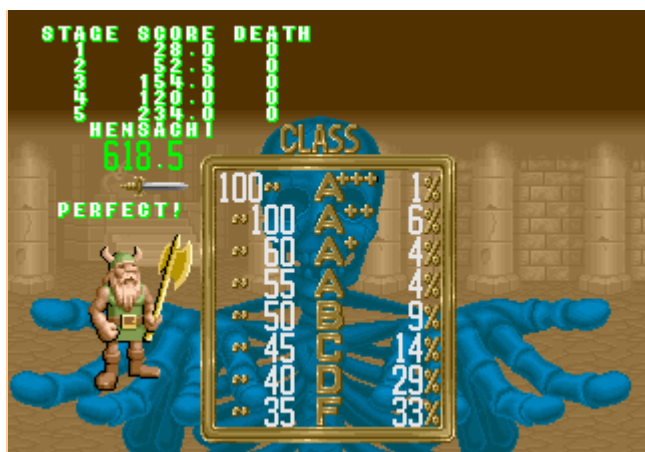


Fig. 121



Fig. 122

Nel corso dello stesso torneo sono stati migliorati anche i massimali per Ax=Battler con 565.0 punti, per opera del giocatore italiano Gemant ZBL-Fukuda, e con Tyrys=Flare, sempre da parte di Gemant ZBL-

Fukuda, con 544.0 punti. Con questi ultimi risultati tutti i record possibili al gioco sono stati realizzati nel nostro paese nel corso del 2010.

LIMITE DI PUNTI AL GIOCO

Poiché i nemici sono limitati e sono ben note le strategie da adottare per incrementare il proprio score, è possibile fare una stima dello score massimo ottenibile, esso viene comunemente definito limit points. Migliorare una partita da 640.5 punti che di per sé è già perfetta, come può essere possibile? Semplice soluzione, applicare su più nemici la tecnica delle magie multiple. Per quanto possa sembrare incredibile come già riportato in questa guida, il triplo K.O. è possibile, tuttavia a livello teorico è possibile realizzare anche un quadruplo K.O. Questo consentirebbe in alcuni stage di usare gli attacchi magici consecutivi su alcuni nemici in più. Chiaramente si tratta solo di teoria, nessun giocatore umano potrebbe mai arrivare a tanto, ma in realtà il gioco lo consentirebbe. Sono stati effettuati alcuni test, e pur sacrificando alcuni cubetti di energia, per quanto difficile, è possibile allineare fino a quattro nemici e ucciderli con un colpo solo. Fantasticando su una simile partita, otterremmo quindi i seguenti risultati:

- **Stage 1: 030.0 punti.**
Per ottenere i due punti aggiuntivi rispetto alla guida è necessario effettuare un quadruplo K.O. alla fine dello stage, coinvolgendo i due Budweiser Brothers e i due Longmorn.
- **Stage 2: 054.0 punti.**
Questo stage è l'unico ove sia effettivamente possibile conseguire lo score massimo consentito. La parte chiave è rappresentata dalla radura al termine del livello dove bisogna effettuare un triplo K.O. ai danni delle due amazzoni Stolichnaya e Stolovaya e del Longmorn. Per quanto molto difficoltoso, l'ampio spazio a disposizione nella radura consente i movimenti necessari ad allineare i tre nemici. Durante un allenamento, il giocatore italiano Last Ninja 2 è riuscito e registrare una partita in cui ha effettivamente ottenuto il limite di punti in questo stage.
- **Stage 3: 162.0 punti.**
Nella zona prima del ponte bisognerebbe effettuare un triplo K.O. ai tre nemici rimasti sullo schermo prima dell'arrivo dell'amazzone Stolovaya che cavalca il Chickenleg. Sarebbe necessario allineare un Longmorn rosso, un Longmorn grigio e infine un Henninger viola; gettandoli conseguentemente nel fosso. Al termine di questo livello bisognerebbe eseguire addirittura un quadruplo K.O. coinvolgendo il generale Heineken e gli altri tre nemici (semplicemente assurdo!).
- **Stage 4: 132.5 punti.**
Rispetto a quanto descritto in questa guida bisognerebbe effettuare un triplo K.O. anziché il consueto doppio nella parte finale dello stage, coinvolgendo ben due scheletri dallo scudo grigio e un nemico minore. Solo Gilius=Thunderhead può raggiungere il limite di punti in questo frangente.
- **Stage 5: 252.0 punti.**
Appena superato il ponte levatoio bisognerebbe uccidere l'amazzone Żubrówka disarcionandola dal Blue Dragon, mentre entrambi precipitano nel mare. Questa operazione consente di incrementare di ulteriori 6 punti il proprio punteggio, ovvero il valore di un nemico precipitato nel vuoto, ma sacrifica il prezioso Blue Dragon, senza il quale sarebbe impossibile affrontare i due generali Heineken. Nella sala del trono sarebbe necessario eseguire un triplo K.O. coinvolgendo il Generale Heartland e i due nemici minori. Fortunatamente non serve includere nella battaglia anche Death=Adder poiché dopo la sua morte il gioco termina, indipendentemente dai nemici ancora presenti sullo schermo, questo significa che non potremmo affrontare i successivi tre scheletri.

Aggiungendo i consueti 30 punti al termine del gioco, la somma totale di questi ipotetici risultati porta a uno sconvolgente risultato di ben 660.5 punti! È dunque questo il vero limite di punti a *Golden Axe*.

ALTRE METODOLOGIE DI SCORE

Oltre al massimo score possibile, possiamo anche optare per una partita in cui cercare di raggiungere il low score, ovvero il punteggio più basso possibile terminando il gioco con un credito. L'impresa è certamente molto meno impegnativa, ma è anche questo un modo per confrontarsi con altri giocatori.

- **Stage 1: 012.0 punti.**
Poiché in questo stage non vi sono precipizi, è sufficiente eliminare i nemici normalmente. A causa di un'anomalia nel gioco, se eliminiamo i fratelli Budweiser tramite una proiezione, otterremo la metà dei punti da ciascuno. La magia è consentita a patto di non usare la tecnica per gli attacchi multipli.
- **Stage 2: 021.0 punti.**
Bisogna prestare attenzione a non far cadere i nemici nel baratro. Per il resto possiamo eliminare tutti gli avversari come meglio crediamo.
- **Stage 3: 032.0 punti.**
Bisogna fare attenzione a non far cadere i nemici nel baratro. Per il resto possiamo eliminare tutti gli avversari come meglio crediamo. Naturalmente i fratelli Budweiser vanno uccisi con la proiezione.

- **Stage 4: 050.0 punti.**
Bisogna fare attenzione a non far cadere i nemici nel baratro. Per il resto possiamo eliminare tutti gli avversari come meglio crediamo.
- **Stage 5: 063.0 punti.**
Per il conseguimento del low score, lo stage finale è certamente il più impegnativo di tutti. Bisogna abbattere gli scheletri senza farli precipitare nel mare, così come tutti gli altri nemici alle porte del castello. Una volta giunti alla sala del trono è consigliabile attendere che i serpenti si congiungano al cumulo di cadaveri al centro dello schermo, che porteranno al risveglio di Death=Adder. Quando i serpenti hanno raggiunto la loro posizione potremo finalmente avanzare e dirigere tutti i nostri colpi contro Death=Adder, ignorando tutti gli altri presenti. Una volta abbattuto il Boss, gli altri avversari ancora vivi sullo schermo, si dissolveranno. Prima di dare il colpo di grazia al Boss Death=Adder dovremo farci sottrarre una vita, in modo da dimezzare lo score finale.

Considerando i soliti 30 punti di premio partita, il low score è di 119.0 punti. Quando uccidiamo Death=Adder e un avversario cavalca il Blue Dragon, quest'ultimo resterà vivo e continuerà a girarci intorno mentre nel frattempo si avvierà la sequenza conclusiva del gioco. Davvero strano!

Vi è ancora la possibilità di completare il gioco cercando di raggiungere lo score più alto senza l'ausilio delle magie, in questo caso l'obiettivo è di eliminare tutti i nemici facendoli precipitare già morti nei vari fossi. Lo score massimo in questo caso si attesta sui 439.0 punti e può essere conseguito solo da Gilius=Thunderhead. Con gli altri due personaggi non è infatti possibile superare i 429.0 punti. Nel dettaglio sottostante possiamo vedere la suddivisione del massimo punteggio per ogni stage.

- **Stage 1: 014.0 punti.**
Poiché in questo stage non vi sono precipizi, è sufficiente eliminare i nemici normalmente. Stiamo attenti a non usare la proiezione sui fratelli Budweiser, altrimenti perderemo 2 punti.
- **Stage 2: 036.0 punti.**
Bisogna uccidere i consueti cinque nemici iniziali facendoli cadere nel vuoto, compresa l'amazzone Stolovaya in groppa al Blue Dragon. Quest'ultima può essere uccisa e fatta precipitare per mezzo del Rolling Attack di Gilius=Thunderhead, che colpisce l'amazzone da fuori schermo. Altrimenti sarà necessario utilizzare il Monster Vehicle per gli altri personaggi.
- **Stage 3: 096.0 punti.**
È necessario eliminare e far cadere nel vuoto tutti gli avversari, compresi i tre Monster Vehicle che i nemici cavalcano, tramite l'apposito pattern descritto in questa guida. A differenza del primo stage, contro i fratelli Budweiser non dobbiamo preoccuparci del problema della proiezione, infatti in questo frangente i due giganti una volta collocati sul ponte possono essere colpiti solo con un Jump Attack.
- **Stage 4: 095.0 punti.**
È necessario far precipitare i tre nemici iniziali dal ponte, ed ucciderli con un Rolling Attack mentre cadono, calcolando il tempismo. Successivamente, solo con Gilius=Thunderhead, possiamo uccidere e far precipitare nel vuoto anche il terzo scheletro. Per riuscirci è sufficiente colpire il nemico per due volte utilizzando un Jump Attack. Questo attacco fa cadere lo scheletro appena fuori dallo schermo e durante questo lasso di tempo è possibile calcolare il momento opportuno per effettuare un Rolling Attack, posizionandosi sul margine dello schermo sinistro. Questo colpo ucciderà lo scheletro mentre si trova ancora fuori dal nostro campo visivo, sbalzandolo nel precipizio sottostante.
- **Stage 5: 168.0 punti.**
L'unica particolarità da osservare in questo stage è l'uccisione di Żubrówka insieme al Blue Dragon facendo precipitare nel mare entrambi, dopo aver disarcionato l'amazzone.

La difficoltà in questa modalità è molto elevata. Ciò è dovuto soprattutto alla parte iniziale dello stage 4 dove bisogna uccidere i nemici mentre precipitano nel vuoto, il tempismo necessario è estremo. Last Ninja 2, è il primo giocatore ad essere riuscito a raggiungere il limite di punti nell'ottobre 2010.

Un'ulteriore prova di abilità consiste nel riuscire a realizzare questo risultato senza mai subire alcun tipo di danno dai nemici, ovvero il cosiddetto "never damage", che impone una concentrazione ai massimi livelli. Se già è da ritenersi molto difficile ottenere il limite di punti senza magie, conseguire il risultato senza essere mai danneggiati è qualcosa di inimmaginabile. Anche in questo caso, Gilius=Thunderhead è facilitato nell'operazione grazie al suo Rolling Attack.

Golden Axe è un gioco sorprendentemente versatile dal punto di vista delle prove di abilità da soddisfare ed è possibile inventarsi nuovi traguardi che si differenziano molto dal classico gioco per punteggio. Una di queste possibilità è rappresentata dal Time Attack. Completare il gioco il più velocemente possibile è un'impresa piuttosto impegnativa da portare a termine, in quanto il comportamento dei nemici non è sempre prevedibile. Il cronometro parte appena si accede alla schermata di selezione dei personaggi e si interrompe nell'istante in cui Death=Adder perde la leggendaria Golden Axe. Attualmente il record in carica in questa modalità è 7'25" con Ax=Battler, realizzato dall'italiano Gemant ZBL-Fukuda di Trieste il 22 gennaio 2010, che ha scalzato il precedente primato di 7'33" stabilito da Alan Fraser di Newcastle.

Nella modalità a due giocatori, esiste una tecnica particolare che consente di poter recuperare una vita intera (3 cubetti di energia). Quando a un giocatore è stata sottratta una vita, e ha già perso ulteriori due cubetti di energia, è possibile ripristinare completamente lo stato vitale del personaggio ritornando alla condizione di origine. Durante il bonus Game è necessario colpire il giocatore in fin di vita, è preferibile usare un colpo molto potente come la picchiata, in modo da essere certi di ucciderlo. Tutto questo dovrà essere fatto quando i folletti sono già scappati dallo schermo. Quando il corpo del giocatore colpito cade a terra, lampeggerà per qualche secondo. Se durante questa azione il bonus game finisce, nello stage successivo il giocatore non avrà perso il credito come accadrebbe normalmente, ma ritornerà con il pieno di energia, come se avesse inserito un nuovo credito. Questo trucco può essere utilizzato anche solo per ripristinare uno o due cubetti di energia persi sulla prima vita.

LA TRAGICA SORTE DI ALEX !

Alex era un amico dei tre eroi. Come inizia il gioco si vede che Alex è gravemente ferito, non riesce a camminare e si trascina usando la sua spada come stampella. Un Longmorn lo sorprende alle spalle e gli infligge un fendente mortale. Prima di morire, riesce ad avvisare gli eroi che Death=Adder ha rapito il re e la principessa, e supplica di vendicarli al suo posto, poi infine si accascia. È probabile che questa scena fu concepita come un accenno al declino della vecchia mascotte Sega, Alex Kidd, il quale proprio in quel periodo iniziava a non essere più molto popolare, fu difatti sostituito poco tempo dopo da Sonic. Di seguito viene riportato il dialogo originale tra Alex e il protagonista dell'avventura, il testo è tratto dalla versione arcade giapponese.

- Protagonista : Alex janai no.... shikkarishite (Ma sei Alex! Tieni duro!)
- Alex : Ou to himesama ga... Death Adder ni... (Il re e la principessa... a Death Adder...)

'a Death Adder' è espresso come un complemento di termine, ma può riferirsi sia al fatto che è Death Adder che ha preso re e principessa, sia il luogo dove trovare il re e la principessa.

- Alex : Ato wo tanomu... tomo yo... (Ti affido il resto... amico...)

'tanomu' è una richiesta o preghiera di rimettere qualcosa a qualcuno, mentre la forma con 'yo' alla fine, in questo caso, conta come vocativo.

APPARIZIONI SPECIALI

Uno dei Monster Vehicle, il Chickenleg, era apparso come nemico, in questo caso, anche in un altro gioco della Sega, il famoso picchiaduro mitologico a scorrimento *Juuouki*, realizzato dallo stesso Team Shinobi nel 1988, un anno prima dello sviluppo di *Golden Axe*. Esso inoltre appare anche in *Dynamite Deke*. Gilius=Thunderhead ha un cameo in *Alien Storm*, un altro picchiaduro a scorrimento della Sega: è uno dei personaggi che fanno da giudice alla fine del gioco. Sempre in *Alien Storm*, durante il secondo stage con la visuale in prima persona, appaiono in uno schermo i tre personaggi protagonisti, anche il logo di *Golden Axe* appare durante questo cameo. Gilius=Thunderhead fa ancora un'ulteriore apparizione in un gioco della Sega, sul sistema casalingo Genesis: il gioco è *Shining in the Darkness*, un Role Play Game dove Gilius interpreta il ruolo di maniscalco. Nella sua bottega possiamo notare la sua ascia bipenne, una pozione magica, alcune armi utilizzate dai seguaci di Death=Adder, e infine la faccia del ladro che ruba le ampole magiche. Gilius=Thunderhead è un giocatore selezionabile nel gioco *Sega Superstars Tennis*.

IL GRIDO DELLA MORTE

Ogni avversario che viene ucciso emette uno straziante grido di morte. Quando viene utilizzata la magia multipla contro un nemico già sconfitto, ma non ancora caduto a terra, otteniamo punti e di conseguenza udiamo un grido di morte per ogni magia usata con successo. Tuttavia, in seguito a questi attacchi, se i corpi finiscono fuori dallo schermo, non possono più essere attaccati nemmeno dalle magie, la prova è la mancanza del grido della morte. C'è una curiosità interessante: in *Golden Axe* vi è un solo canale audio dedicato alla sintesi vocale, pertanto anche eliminando più avversari insieme, sentiremo sempre un solo grido. La prevalenza dell'urlo viene attribuita ai nemici da 2 punti: Budweiser Brothers, scheletri con lo scudo grigio, Generali Heineken ed Heartland. Quindi se elimineremo contemporaneamente un gigante Budweiser insieme a due nemici minori, sentiremo sempre il grido di morte del gigante, fino al termine delle magie. Nel caso non vi siano nemici da 2 punti coinvolti negli attacchi magici consecutivi, non c'è un ordine di prevalenza nell'udire il grido di morte sugli avversari minori.

Durante la fine del gioco, quando i personaggi escono dal videogioco, si possono notare in primo piano i cabinati originali di *Thunder Blade* a sinistra (versione sit-down) e di *Out Run* al centro (versione sit-down). Sullo sfondo, partendo dalla sinistra, si può scorgere la locandina pubblicitaria di *Last Survivor*, mentre al suo fianco appare il cabinato originale di *Heavyweight Champ*. Ancora più a destra si intravede il cabinato originale di *After Burner* (versione sit-down), infine si scorge il cabinato originale di *Galaxy Force*. Si tratta dei più celebri giochi arcade con cabinato dedicato, prodotti dalla Sega tra il 1986 e il 1988. Ancora, su alcuni cabinati non dedicati si può leggere "Opa-Opa" che non è altro che il nome della navicella del gioco *Fantasy Zone* (Fig. 123). Da notare inoltre una burla dei programmatori nel chiamare la sala giochi proprio "Eirou!", letteralmente "imprigionamento della vita". Il nome "DoyDoy" appare anche sul margine inferiore destro della mappa del gioco.



Fig. 123



Fig. 124

IL CARTELLONE PUBBLICITARIO "UCHIDA PLAN"

Quando i personaggi del gioco scappano dalla sala giochi, su un palazzo si può notare un insegna dove è scritto "Uchida Plan". Si tratta di un omaggio al programmatore giapponese Makoto Uchida (内田 誠). Makoto Uchida si è unito alla Sega Enterprises nel 1987, come componente di una delle loro squadre di sviluppo, AM1 R&D Division (successivamente chiamato Overworks e poi WoW Entertainment). Quindi si è unito al Team Shinobi ed è stato al comando dello sviluppo creativo di alcuni giochi, primo dei quali il classico Arcade *Juuouki*, ispirato dal video *Thriller* di Michael Jackson. L'anno successivo avrebbe visto la sua più apprezzata creazione: *Golden Axe*. Uchida originariamente voleva realizzare un gioco con un tema simile alla saga di *Dragon Quest*, ma le alte sfere della Sega non avevano intravisto il fascino di questa idea. Così Uchida e il suo team finirono per creare *Golden Axe*, pensando che selezionare più personaggi ed utilizzare un appariscente attacco magico sarebbe stato un successo. Una volta uscito, il gioco finì per diventare una delle grandi esclusive della Sega e generò una moltitudine di seguiti. Uchida è stato in seguito responsabile dello sviluppo di *Alien Storm*, *Wing War*, *Die Hard Arcade*, direttore di *Dynamite Deka*, produttore di *Alien Front Online*. Tutti i concetti dietro questi giochi sono generalmente attribuiti solo a lui, anche se le conversioni sulle varie console spesso sono disegnate da altri sviluppatori che ne riprendono i progetti originali. Recentemente è stato coinvolto nello sviluppo della nuova versione di *Juuouki* per Playstation 2 chiamato "*Juuouki - Project Altered Beast*".

EFFETTI SONORI DIGITALIZZATI

Le grida dei nemici uccisi o degli abitanti dei villaggi che vengono martoriati dalle truppe di invasori, sono state digitalizzate da alcuni film cinematografici piuttosto famosi come *First Blood* (*Rambo*) e *Conan The Barbarian* (*Conan il Barbaro*). Per esempio le urla del sergente Arthur Galt quando precipita nel vuoto dall'elicottero in *First Blood*, si possono sentire durante il primo stage in due occasioni, rispettivamente quando un Longmorn colpisce a calci con violenza un abitante del villaggio tartaruga, e quando lo stesso accade nei pressi della radura presidiata dai Budweiser Brothers. Le grida del vice sceriffo Mitch che si sentono quando Rambo lacera la sua gamba con il coltello, sono state usate per il grido di morte degli Henninger, il grido suona più o meno come "ohh, yaaaargh".

Un altro grido di morte è preso dalla pellicola di *Conan the Barbarian*. Il rantolo di agonia emesso dagli scheletri è in realtà il suono del prete del culto del serpente, quando Conan lo colpisce allo stomaco con una potente gomitata, prima di rubare i suoi abiti per entrare furtivamente nel tempio di Thulsa Doom. Ed infine, il lacerante grido di morte emesso dai Budweiser Brothers, dai Generali Heineken ed Heartland e da Death=Adder stesso, è stato ripreso dal grido lanciato da Thorgrim, interpretato da Sven-Ole Thorsen, il sottoposto di Thulsa Doom che usa il possente martello e che viene ucciso, trafitto da parte a parte, con un grosso palo. Naturalmente per verificare tutte le citazioni è necessario procurarsi le versioni in lingua originale delle rispettive pellicole. Anche il grido di morte dei tre eroi è stato ripreso da altre fonti. L'urlo di morte di Ax=Battler proviene infatti dal protagonista di *Juuouki*.

L'INSEGNA PUBBLICITARIA "HOCARI SWEAT"

Nella sequenza finale di *Golden Axe* si possono vedere i personaggi del gioco che escono da un cabinato arcade originale, rincorrendo i tre ragazzini che stavano giocando. Quando i personaggi del cast escono dalla sala giochi e corrono per la strada, sullo sfondo si può notare un palazzo con una grande insegna sul quale appare la scritta "Hocari Sweat". Questa insegna pubblicitaria è una parodia di un famoso soft drink prodotto in Giappone dalla Otsuka Pharmaceutical Co., Ltd. chiamato "Pocari Sweat" e distribuito fin dal 1980 in parte dell'Asia. Si dovrebbe notare facilmente che il katakana "Po" assomiglia moltissimo a "Ho" eccetto per l'handakuten (Fig. 126). È altresì da notare il nome della sala dal quale scappano tutti: "DoyDoy Eirou". Dopo la metà degli anni ottanta la Sega distribuiva occasionalmente un giornalino chiamato "Sega Joy Joy servizi segreti". Si trattava di un volantino pubblicitario relativo ai prodotti di prossima uscita del Sega Mark III (Fig. 125). Joy Joy si può intendere come il mondo immaginario della Sega di quel tempo, dal quale è verosimile veder uscire i personaggi di un videogioco.



Fig. 125



Fig. 126

CURIOSITÀ LEGATA AL NOME DI STOLOVAYA

Tutti i nomi dei personaggi, ad eccezione dei tre protagonisti e di Death=Adder, hanno origine da note marche di birra straniera ed altri alcolici. Questo porta ad immaginare che i membri del Team Shinobi fossero degli appassionati bevitori. Tra i nomi scelti, uno in particolare, oltre ad essere una marca di vodka, è anche il nome di un rinomato ristorante di cucina russa aperto nella seconda metà degli anni ottanta nel quartiere di Taitō, più precisamente nel distretto di Asakusa ovest a Tokyo. È molto probabile che i programmatori del gioco abbiano trascorso più di qualche piacevole serata in questo locale, che si trova molto vicino al famoso tempio Sensō-Ji, chiamato anche tempio Asakusa Kannon.



Fig. 127

Per chi volesse visitare personalmente il ristorante:

indirizzo :

2-15-8 Nishi-asakusa Taitou-ku, Tokyo, 111-0035
TEL. / FAX : 03-3841-9025

orario di lavoro :

Weekdays

LUNCH : 11:30 - 15:00 (L.O. 14:00)

DINNER : 17:00 - 22:00 (L.O. 21:00)

Domenica e Festivi : 11:30 - 22:00 (L.O. 21:00)

※ Chiuso il giovedì

Media di spesa stimata : 5.000 Yen (Dinner)

IL TEAM DI SVILUPPO

L'originale arcade di *Golden Axe* è stato creato da Makoto Uchida e dal suo team, in forza alla Sega nei primi mesi del 1989. Questo team era formato da sei persone in tutto, rispettivamente un planner, due programmatori, due artisti e dal compositore per il sonoro Tooru Nakabayashi. Uchida, Toshi, Haga, Aki e Kvs sono i nomi dei programmatori che compaiono nella schermata finale. Lo sviluppo ha richiesto circa dodici mesi di lavoro. Successivamente, per la realizzazione della versione Sega Megadrive sono stati incaricati due illustratori, rispettivamente Yoshiaki Honejima per le illustrazioni in copertina e sul retro del manuale, e Teppei Sasakura per le illustrazioni dei personaggi. Yoshiaki Honejima per ritrarre i tre protagonisti del gioco e renderli muscolosi e definiti, si è ispirato alle foto di una rivista di culturismo.

Lo scheletro nero è stato studiato dai programmatori per impedire di sostare troppo a lungo nel gioco. Compiono a coppie di due, dopo ogni minuto di sosta nella stessa zona. La loro resistenza è di 8 PF e i loro attacchi sono gli stessi di tutti gli altri scheletri. Essendo considerati come "time over character", il loro valore in punti è zero. Essi possono comparire in tutte le locazioni del gioco.

Ecco un evento singolare. Durante una partita, ci si rende conto che il numero dei nemici presenti sullo schermo non supera mai le tre unità durante l'avventura, mentre può raggiungere le quattro unità nella zona dei Boss, eccezionalmente sei al termine del primo stage. Tuttavia esiste un'anomalia in cui sullo schermo è possibile visualizzare ben diciotto sprite contemporaneamente. Questo caso si verifica nel primo stage. Dopo la comparsa del Chickenleg, il percorso si biforca. Percorrendo la strada sopraelevata e collocandosi circa a metà dello stesso, trascorso un minuto di tempo apparirà la prima coppia di questi nemici. Gli avversari non hanno modo di salire sull'altura dove ci troviamo e, sistematicamente dopo ogni minuto, continueranno a generarsi sempre più scheletri. Ci ritroveremo circondati da sette coppie.



Fig. 128



Fig. 129

Successivamente, proseguendo in direzione della radura ove risiedono i Boss, compariranno anche un Longmorn insieme con un Henninger. Questi nemici, sommati al nostro personaggio e al Chickenleg che stiamo cavalcando, porteranno ad un totale di ben diciotto sprite contemporaneamente visualizzati sullo schermo, ovvero il limite massimo consentito per questo gioco. Bisogna inoltre precisare che in questa zona gli sprite sono in realtà ventiquattro, in quanto sono presenti altri due Longmorn, uno dei quali in sella ad un Chickenleg, e vi è anche un contadino che viene percosso, infine i due Budweiser Brothers. Questi ulteriori sprite compariranno sullo schermo solo quando verranno abbattuti alcuni scheletri. Nella presente circostanza, sopravvivere sarebbe impossibile, a meno di non disporre di un attacco magico di una potenza adeguata. È possibile ricreare le stesse circostanze anche in altri stage che presentano un dislivello. Tuttavia, gli scheletri, alla presenza di un dirupo che ci separa da loro, vi precipiteranno pur di raggiungerci.

IL SUICIDIO DEI MONSTER VEHICLE

Che cosa succede ai Monster Vehicle quando abbandonano lo schermo? Per qualche misterioso istinto, gli animali fuggono sistematicamente verso occidente. Quando scappano, apparentemente sembrano nelle condizioni di riuscire a ragionare. Salgono i gradini, evitano i dirupi seguendo la strada. Tuttavia al terzo stage, un irrefrenabile impulso naturale li induce verso il ponte. Può capitare di vederli fuggire in massa, risalendo i gradini del ponte, per poi buttarsi nel precipizio. Nemmeno i ladri brillano per intelligenza. Anche loro, impossibilitati a saltare, si suicidano gettandosi nel dirupo.



Fig. 130



Fig. 131

Come in ogni gioco che si rispetti, anche in *Golden Axe* ci sono dei Bugs, relativamente pochi e del tutto trascurabili comunque. Le truppe di Death=Adder, in qualche occasione, dimostrano come sia possibile correre nel vuoto (Fig. 132) e attivare il Dash Attack! (Fig. 133). Ciò è fattibile anche per i protagonisti, che durante la caduta possono effettuare ogni tipo d'attacco, eccetto saltare oppure utilizzare le magie.



Fig. 132



Fig. 133

Una volta scesi verticalmente da un dislivello, non vi si può più risalire. È il caso dell'altopiano al primo stage o del dosso sull'aquila al quinto stage. Tuttavia su quest'ultima è possibile risalire! Quando siamo rapidi nel discendere dalla grande aquila, mettiamo i piedi sul ponte levatoio del castello, anche se non è ancora visibile (Fig. 134). Ma se saltiamo prima che lo scrolling ne riveli l'esistenza, potremo risalire nuovamente sul dorso del rapace (Fig. 135).

Possiamo sopravvivere alla caduta in un burrone? Naturalmente no. Eppure allo stage cinque si verifica un ben noto bug. Attivando il Dash Attack dal bordo più basso della piattaforma, cadremo nel vuoto. Ma poiché mentre succede tutto questo, lo schermo sta ancora scrollando, anziché perdere la vita, vedremo il nostro personaggio teletrasportarsi nella zona più alta del dislivello, causando non poca confusione agli scheletri, che continueranno a scendere fino a gettarsi nel baratro, convinti di inseguirci. Si verifica qualcosa di vagamente simile anche nella pianura che precede il Turtle Village al secondo stage. Prima di scendere sulla tartaruga, nella parte bassa, vi è un parapetto di roccia invalicabile. Se eseguiamo un Dash Attack in prossimità del parapetto, supereremo l'ostacolo, e noteremo che il protagonista compie un sobbalzo verso l'alto. Dopo un volo di svariati metri, finiremo sul sentiero che porta al Turtle Village.



Fig. 134



Fig. 135



Fig. 136



Fig. 137

Nel piazzale del Turtle Village, prima di lasciare il villaggio, possiamo notare che il numero dei nemici presenti sullo schermo non supera mai le tre unità. Tuttavia, quando sono stati debellati i primi quattro avversari, e si avanza nella schermata quel tanto che basta da far intervenire i tre guerrieri successivi, usando la magia potremo assistere ad un evento insolito. Colpiremo difatti anche l'amazzone che appare dopo aver sconfitto almeno uno dei tre avversari, come se questa si trovasse già sullo schermo in attesa di entrare in battaglia. A causa del contraccolpo dovuto alla magia, la vedremo sbalzare dal lato sinistro dello schermo, disarcionata dal Chickenleg. Una volta ripresi, i nostri nemici saranno quattro (Fig. 139).



Fig. 138



Fig. 139

Utilizzando il Rolling Attack di Gilius=Thunderhead, è addirittura possibile disarcionare Stolovaya senza usare le pozioni. Basta collocarsi verticalmente al centro della parte sterrata, aderenti al bordo sinistro. Naturalmente, in seguito a questo attacco, il Chickenleg rimane fuori dallo schermo e non è cavalcabile. Questa è la sola occasione in cui un personaggio si trova nascosto oltre i margini dello schermo, e può essere attaccato.

LA DOPPIA MORTE DI DEATH=ADDER !

Si tratta del più spettacolare degli eventi. È infatti possibile uccidere per due volte consecutive Death=Adder, ottenendo quindi il raddoppio dei punti. Ciò è possibile solo nella modalità a due giocatori, se si possiede almeno una pozione a testa. Quando il Boss è indebolito, e viene colpito da un attacco che lo atterra, un istante prima che il suo corpo tocchi il suolo, è necessario lanciare un attacco magico. Questa pozione ne deve causare la morte. Nel momento preciso in cui la magia si esaurisce, esiste un lasso di tempo in cui è possibile lanciare la magia con il secondo personaggio. Tuttavia questo deve avvenire non durante lo stesso frame, ma in quello successivo, nel quale si vede la leggendaria Golden Axe che sta ormai volteggiando sopra la testa del nemico, mentre quest'ultimo impugna ancora la sua ascia (Fig.



Fig. 140



Fig. 141

140). Durante l'attivazione di questa seconda magia, il Boss resterà bloccato nel frame in cui stringe la sua arma, mentre la prima Golden Axe continuerà a volteggiare, conficcandosi nel pavimento. Apparirà l'animazione degli spruzzi di sangue ma senza l'ascia, e si udirà lo straziante urlo di morte del tiranno. Una volta conclusa l'animazione delle pozioni, i due protagonisti prenderanno posizione per la sequenza finale (Fig. 141), nel frattempo Death=Adder stramazzerà al suolo, trafitto nuovamente dalla sua ascia. Nella modalità due giocatori, la sconfitta dei nemici attraverso le pozioni favorisce lo score di entrambi, che vedono sommati i punti derivanti dagli avversari abbattuti. Pertanto, la doppia uccisione di Death=Adder sortisce un aumento di 48 punti per ciascun giocatore.

IL CREPACCIO DELLE POZIONI

Esiste una locazione nel gioco in cui è possibile vedere le pozioni che cadono nel vuoto. Questo succede nella zona del ponte al terzo stage. Se il ladruncolo non viene colpito al momento opportuno, lo si vedrà fuggire in direzione del baratro, con la sacca ancora piena d'ampolle. Tuttavia può essere ancora colpito da un attacco magico prima che esca dallo schermo (Fig. 142). Ciò causerà la caduta di un'ampolla che



Fig. 142



Fig. 143

cadrà sul ponte. Nello stesso momento, il ladruncolo esce dalla nostra visuale, e lo scrolling si sblocca. Mentre succede questo, la pozione, che nel frattempo stava ancora rimbalzando, cade dal pontile (Fig. 143) precipitando nel vuoto. La pozione è perduta, e il fosso sembra senza fondo. Ma gettandosi sotto, allineandosi alla parte più bassa possibile del ponte (Fig. 144), si scopre così una sconcertante verità. Le ampolle magiche una volta precipitate, non sono irrimediabilmente perse, ma si depositano ordinatamente sul fondo. Appena il protagonista raggiunge la base del crepaccio, naturalmente muore. Ma con la vita successiva, nel rialzarsi, recupera le pozioni ancora adagiate sul terreno, e viene quindi teletrasportato sulla sponda opposta del ponte. È possibile accumulare fino a tre pozioni sul fondo del burrone, tante quante il ladro ne rilascia. Ciò avviene semplicemente colpendo il piccolo gnomo quando si trova vicino al margine destro dello schermo. Questa esperienza dimostra che i burroni sono costituiti da un terreno calpestabile che si trova probabilmente una schermata sotto quella visualizzata. Capita, a volte, che una pozione possa cadere dal piano prima del ponte (Fig. 142). Questo evento si manifesta quando l'ampolla rimbalza sul primo gradino, dal quale si può evidentemente cadere.



Fig. 144



Fig. 145

LA SACCA DELLE POZIONI

Se non colpiamo il ladruncolo nella zona del ponte al terzo stage, questo scapperà via dopo un po'. Se ci posizioniamo davanti a lui sul gradino più alto del ponte, e arrestiamo la sua corsa con un attacco magico prima che egli fuoriesca dallo schermo, otterremo una pozione che potremo recuperare con un salto. Lanciando ancora la magia potremo ripetere questa procedura. Scopriremo che dalla sacca del nano possono uscire in totale quattro ampolle magiche anziché le consuete tre. È l'unico caso del gioco in cui è possibile ottenere un numero di magie superiore a quanto stabilito dai programmatori.

IL DASH ATTACK SOSPESO

Può capitare occasionalmente che il Dash Attack si blocca misteriosamente come se ci fosse un muro invisibile, senza colpire i nemici. Se ciò dovesse accadere, il personaggio si trova in balia degli avversari in quanto durante l'animazione del Dash Attack che non va a segno, si può subire un attacco.

La Pony Canyon / Scitron ha rilasciato il 21-10-1989 un album in edizione limitata della colonna sonora del gioco chiamato Super Sonic Team : G.S.M. SEGA 3 (Numero di serie PCCB-00009). Questo prodotto è stato distribuito in Giappone al costo di 2.500 Yen. L'album contiene 16 tracce audio di vari giochi Sega in versione originale o riarrangiata, tra cui *Golden Axe*. La durata complessiva delle tracce è di 70 minuti e 25 secondi.

Composizione : KEROTAN, YAS, MICKY, HOKA
 Arrangiamento : S.S.T. BAND (1, 2)
 KUNIMOTO YOSHIHIRO (3)
 NORO ISSEI (4)
 Arrangiamento (Remix) : KUNIO "MICHAEL" YAMADA
 Musical Performance : S.S.T. BAND (1, 2, 3)
 NORO ISSEI (4)
 Manipolazione Computer : HITOSHI AMBAI (4) HARUKI & YOKOTA (5)

AFTERBURNER (ARRANGE VERSION) 4'16"

01 : FINAL TAKE OFF

OUT RUN (ARRANGE VERSION) 5'17"

02 : SPLASH WAVE

SUPER MONACO (ARRANGE VERSION) 4'24"

03 : THEME FROM SUPER MONACO GP

TURBO OUT RUN (ARRANGE VERSION) 3'38"

04 : RUSH A DIFFICULTY

TETREMIX (ARRANGE VERSION) 3'23"

05 : TETREMIX

TETREMIX (ORIGINAL VERSION) 6'08"

06 : TETREMIX

SUPER MONACO GP (ORIGINAL VERSION) 4'06"

07 : SUPER MONACO GP

TURBO OUT RUN (ORIGINAL VERSION) 20'31"

08 : VIVACIOUS

SHAKE THE STREET

09 : A HUGE PILE OF PARTS

RUSH A DIFFICULTY

10 : WHO ARE YOU

11 : KEEP YOUR HEART

12 : CHECKER FLAG

EASY GOING

GOLDEN AXE (ORIGINAL VERSION) 18'22"

13 : COIN~THE BATTLE

1m20sec.

WILDERNESS

5m18sec.

BATTLEFIELD

4m55sec.

THIEF'S THEME

1m42sec.

OLD MAP

0m55sec.

14 : TURTLE VILLAGE 1

4m30sec.

FIEND'S PATH

3m09sec.

15 : TURTLE VILLAGE 2

4m25sec.

OLD ENEMY ! DEATH=ADDER

4m51sec.

16 : CONCLUSION

0m21sec.

SUTAKORA SASSA !

1m23sec.

GOLDEN AXE MARCH

1m08sec.

GAME OVER

0m06sec.

COMPOSITORE: TOORU NAKABAYASHI (中林透)

Selezione personaggio

Stage 1

Stage 5 – Battaglia Finale Stage 1, 2, 3, 4

Bonus Stage

Mappa

Stage 2

Stage 4

Stage 3

Stage 5 Battaglia Finale

Ending

Staff Roll

Punteggio e Presentazione (1 loop)

Game Over

La traccia audio "Wilderness" è stata inserita in versione riarrangiata anche in altre compilation uscite successivamente, come HYPER DRIVE G.S.M. SEGA 4 (21-07-1990), S.S.T. BAND LIVE! G.S.M. SEGA (31-10-1990) e MEGA SELECTION II SEGA (15-12-1991).

La Segadirect.jp, il 21-02-2008 ha lanciato una nuova compilation musicale denominata GOLDEN AXE THE MUSIC al costo di 3.500 Yen. Il prodotto contiene 3 dischi che raccolgono le colonne sonore dei vari giochi della serie. Disco 1: «Arcade Version» *Golden Axe* (System 16B 1989), «Arcade Version» *Golden Axe: The Revenge of Death Adder* (System 32 1992); Disco 2: «Megadrive Version» *Golden Axe* (1989), «Megadrive Version» *Golden Axe II* (1991), «Megadrive Version» *Golden Axe III* (1993); Infine il Disco 3: «Arcade Version» *Golden Axe The Duel* (ST-V 1995), «Saturn Version» *Golden Axe The Duel* (1995), Bonus Track (traccia 47 e 48).

La saga originale arcade è composta di soli tre giochi. Vediamone nel dettaglio le specifiche tecniche e le conversioni realizzate per i sistemi da casa:



GOLDEN AXE	GOLDEN AXE THE REVENGE OF DEATH ADDER
<p>Data di rilascio: Aprile 1989 Genere: Action Game "Hack 'N Slash" Hardware: SEGA© SYSTEM 16 B, Main Cpu 68000 10Mhz, Cpu sonoro Z80 5 Mhz, Chips sonori YM2151 4 Mhz e UPD7759 640Khz Risoluzione: 320 x 224. Memoria: 20 Mbit Paletta colori: 6144 Giocatori: Da 1 a 2 Controlli : Joystick 8 direzioni e 3 pulsanti Schermo: Raster 4:3 Screen Refresh: 60.00 Hz Sonoro: Mono (1 canale)</p>	<p>Data di rilascio: Ottobre 1992 Genere: Action Game "Hack 'N Slash" Hardware: SEGA© SYSTEM 32, Main Cpu V 60 16.10795Mhz, Z80 8.053975 Mhz, V20 10Mhz, Chips sonori YM3438 8.053975Mhz e RF5C68 Risoluzione: 416 x 224. Memoria: 191 Mbit Paletta colori: 16384 Giocatori: Da 1 a 4 Controlli : Joystick 8 direzioni e 3 pulsanti Schermo: Raster 4:3 Screen Refresh: 60.00 Hz Sonoro: Stereo (2 canali)</p>
	

Fig. 146 - SEGA© 1989

Fig. 147 - SEGA© 1992


GOLDEN AXE THE DUEL	CONVERSIONI GOLDEN AXE E DATA DI RILASCIO
<p>Data di rilascio: Gennaio 1995 Genere: Fighting Game Hardware: SEGA© TITAN VIDEO (STV) Main Cpu SH-2 28.6364Mhz, 68000 11.45456Mhz, Chips sonori SCSP 11.45456Mhz Risoluzione: 704 x 513. Memoria: 196 Mbit Paletta colori: 6144 Giocatori: Da 1 a 2 Controlli : Joystick 8 direzioni e 6 pulsanti Schermo: Raster 4:3 Screen Refresh: 60.00 Hz Sonoro: Amplificato mono (1 canale)</p>	<p>Megadrive: 23-12-1989 (Giappone) Master System: 1989 PC Engine CD-ROM²: 16-03-1990 (Giappone) Mega CD (4 in 1): 15-10-1992 Megadrive (3 in 1): 1994 MegaGames Megadrive (6 Pak): 1995 MegaGames Dreamcast: 31-01-2001 Smash Pack WonderSwan Color: 28-02-2002 Game Boy Advance: 09-09-2002 Smash Pack Playstation 2: 07-11-2006 MD Collection Sony PSP: 07-11-2006 MD Collection Nintendo Wii (VC): 28-11-2006 X-Box 360 Live: 11-07-2007</p>
	<p>COMPUTER E ALTRO</p> <p>Sinclair ZX Spectrum: 1989 Commodore C64: 1989 Commodore Amiga: 1990 PC MS-DOS 5.25" : 1990 Atari ST: 1990 Amstrad CPC: 1990 Commodore C64: 1991 (2 Hot 2 Handle) Commodore Amiga: 1991 (2 Hot 2 Handle) PC MS Windows CD-R: 01-02-1999 Smash Pack Tiger Handheld LCD: 1989 Nintendo Famicom: Cartuccia pirata</p>

Fig. 148 - SEGA© 1995

Dopo il lancio del gioco originale nelle sale di tutto il mondo, il travolgente successo che ne seguì, portò ben presto alla realizzazione delle conversioni per il mercato domestico. Tra le tante, spicca per qualità la versione Sega Megadrive da 4 Mbit di memoria, immessa sul mercato nipponico nel 1989. Più che una fedele conversione, si tratta di una rielaborazione alternativa del prodotto originale, che ricalca, almeno in parte, il gioco arcade. Parte dei nomi dei personaggi sono stati cambiati, inoltre la traslitterazione dal giapponese all'inglese non è stata accurata, portando ad una storpiatura dei nomi in romaji trascritti nel manuale giapponese d'istruzioni. Ciò ha impedito di risalire all'origine corretta dei nomi, derivanti da marche di famosi alcolici. Questa versione non è stata curata dal Team Shinobi, tuttavia nei crediti di fine gioco n'è fatta menzione, come responsabili dell'arcade game design.

GRAFICA

Si è cercato di ricostruire gli scenari originali, adattandoli alle ovvie limitazioni del Sega Megadrive 16 Bit. Oltre ad una chiara differenza nella palette dei colori utilizzati, si possono notare pesanti tagli ai fondali e la rimozione d'interesse porzioni di stage, come il piazzale del Turtle Village. Gli sfondi, in generale, sono più semplificati e mancano dei dettagli che particolareggiavano la versione arcade. Lo scrolling verticale di alcune aree di fine livello è stato eliminato, riducendo la superficie calpestabile. Ancora, la sequenza finale è stata sostituita in favore di una meno scenografica sequela di titoli. Le animazioni degli sprite sono abbastanza fedeli, ma il numero di frame è stato visibilmente ridotto.

SONORO

Le musiche sono molto simili all'originale, anche se risultano lievemente riadattate. Gli effetti sonori sono invece piuttosto deludenti, in particolare la sintesi vocale, ridotta a soli tre effetti: guerrieri, amazzoni e Death=Adder. Ancora, alcune voci sono state totalmente rimosse, come quelle emesse dai ladruncoli.

GIOCABILITA'

La nota dolente di questa conversione. Anche se il repertorio di mosse è rimasto invariato, le collisioni sono malfatte e gli attacchi vanno a segno da una distanza molto maggiore. È altresì possibile colpire o essere attaccati anche se non ci si trova esattamente sullo stesso asse Y. A causa dei contrasti scadenti, è possibile colpire gli avversari a distanza, causando uno stordimento perpetuo. Questo avviene anche attraverso i colpi con l'elsa della spada. Naturalmente gli avversari possono fare lo stesso. Se colpiti dai nemici, il tempo di recovery è ridotto, ancora, si riduce quasi del tutto in seguito a un disarcionamento, ciò si nota soprattutto quando si cerca di risalire in groppa alle bestie. Le truppe ostili dispongono di un Dash Attack esageratamente veloce: la carica è immediata e non anticipata dalla corsa, pertanto risulta molto più difficile da evitare e molto più frustrante da subire. Alcune volte non si ottengono punti dagli avversari sconfitti normalmente, in particolare dagli scheletri dello stage 4. Non se ne conosce il motivo. Gli avversari sconfitti fuori dello schermo potrebbero non dare alcun punto. L'ordine dei nemici è stato stravolto, e la successione degli stessi nel corso dell'avventura è differente. È altresì stato tolto qualche avversario, inoltre la tipologia delle truppe è stata ampliata e diversificata da varie colorazioni, che ne determinano anche differenti resistenze. È infine doveroso segnalare la presenza di innumerevoli bugs.

SISTEMA DI PUNTEGGIO

Rispetto alla controparte arcade, il sistema di punteggio è stato notevolmente semplificato. Le vite sono aumentate, diventando tre. Lo score varia dal numero di cubetti di energia, il default è tre. Qualunque avversario muore esclusivamente toccando la superficie calpestabile del suolo. Quest'aspetto inibisce la possibilità di uccidere i nemici e farli precipitare morti nei fossi, oppure di attivare gli attacchi magici dopo averli sconfitti. La caduta nel fosso, come di consueto, raddoppia il valore del nemico, ma questo non avviene allo stage 4. Va inoltre evidenziato che i nemici da due punti, precipitando nel baratro, non elargiscono alcun punto. Lo stage 5 è suddiviso in due parti, ma il valore dei nemici è il medesimo. Lo score attribuito al singolo nemico è uguale alla versione arcade, così come il rapporto di punteggio in relazione agli stage. Lo scheletro dello stage 2 è calcolato però come un nemico da 2 punti, così come i due scheletri che spalleggiano Death=Adder. Dopo il combattimento nella sala principale del castello, la partita prosegue oltre il portone. È presente difatti uno stage aggiuntivo inedito, diviso in due parti. La prima parte di questa locazione è caratterizzata dalla presenza permanente di baratri, e si conclude con la comparsa di due generali dalle armature d'oro. Si tratta di nemici da 2 punti. Nella seconda parte è necessario affrontare un alter ego di Death=Adder chiamato Death=Bringer, protetto da una coppia di scheletri apparentemente invincibili, ma in realtà dotati di una quantità di energia vitale pari al doppio dello stesso Death=Bringer. Gli scheletri sono nemici da 2 punti, mentre Death=Bringer ne vale 8. La colonna sonora dello scontro finale è "Showdown", traccia presente solo in questa versione. Attualmente il record mondiale su Sega Megadrive è stato realizzato dal giocatore brasiliano Kobra Kai Dragon, con uno score di 445.0 punti realizzato in default, che in questa versione rappresenta il limite di punti.

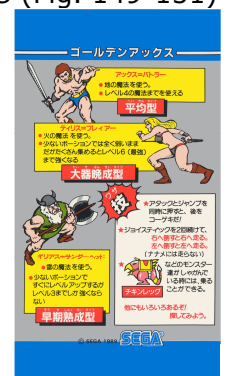
COIN / CREDIT OPTION		SWITCH SETTING						DIP SWITCH #1	
OPTION		1	2	3	4	5	6	7	8
1 COIN	1 CREDIT	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
1 COIN	2 CREDITS	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF
1 COIN	3 CREDITS	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF
1 COIN	4 CREDITS	ON	ON	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF
1 COIN	5 CREDITS	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF
1 COIN	6 CREDITS	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF
2 COINS	1 CREDIT	OFF	ON	ON	OFF	OFF	ON	ON	OFF
3 COINS	1 CREDIT	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON	OFF
4 COINS	1 CREDIT	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	ON
2 COINS	3 CREDITS	ON	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	ON
2 COINS	1 CREDIT								
4 COINS	2 CREDITS	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON
5 COINS	3 CREDITS								
6 COINS	4 CREDITS								
2 COINS	1 CREDIT	ON	ON	OFF	ON	ON	ON	OFF	ON
4 COINS	2 CREDITS								
1 COIN	1 CREDIT								
2 COINS	2 CREDITS	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	ON	ON
3 COINS	3 CREDITS								
4 COINS	4 CREDITS								
5 COINS	6 CREDITS								
1 COIN	1 CREDIT								
2 COINS	2 CREDITS	ON	OFF	ON	ON	ON	OFF	ON	ON
3 COINS	3 CREDITS								
4 COINS	5 CREDITS								
1 COIN	1 CREDIT	OFF	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON
2 COINS	3 CREDITS								
FREE PLAY		ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
				COIN SWITCH #1			COIN SWITCH #2		

OPTION SWITCH SETTING (in rosso i settaggi di default)								DIP SWITCH #2	
OPTION		1	2	3	4	5	6	7	8
1 CREDIT TO START		OFF							
2 CREDITS TO START		ON							
DEMO SOUND	OFF		OFF						
	ON		ON						
GAME DIFFICULT	HARDEST			ON	OFF	ON	OFF		
	HARDER			ON	OFF	OFF	OFF		
	HARD			OFF	OFF	ON	OFF		
	NORMAL			OFF	OFF	OFF	OFF		
	EASY			OFF	OFF	OFF	ON		
	EASIER			OFF	ON	OFF	OFF		
	EASIEST			OFF	ON	OFF	ON		
	SPECIAL			ON	ON	ON	ON		
NOT USED								OFF	OFF

GAME DIFFICULTY

	NUMBERS OF PLAYERS	PLAYER METER
HARDEST	1	2
HARDER	1	3
HARD	2	2
NORMAL	2	3
EASY	2	4
EASIER	3	3
EASIEST	3	4
SPECIAL	5	5

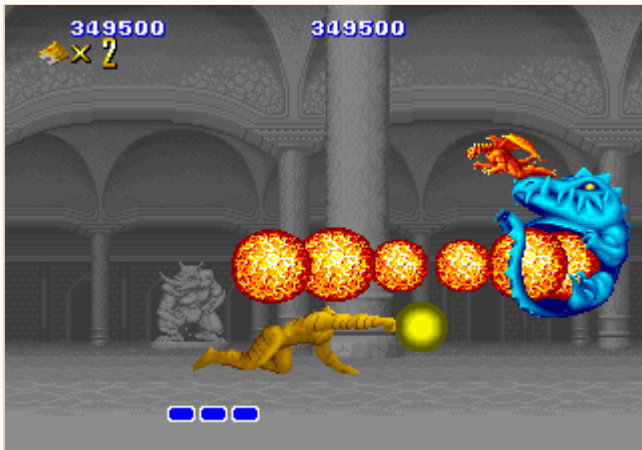
PCB ORIGINALE GIAPPONESE CON INSTRUCTIONS (Fig. 149-151)



- Un ringraziamento speciale va ad [Alessandro "Moriya" Pagano](#), per aver tradotto un grande documento in lingua giapponese, dove erano riportate preziose informazioni riguardanti la storia del gioco, nonché il sistema di punteggio e alcuni dei nomi originali dei personaggi. La traduzione di quel testo ha dato il via alla realizzazione di questo documento, elaborato e perfezionato nel corso di appena cinque anni.
- Ringrazio il giocatore giapponese [ZFZ@team2ch](#), per aver realizzato nel 2002 un mame replay, che per la prima volta ha chiarito il sistema di gioco e le tecniche particolari da adottare per la realizzazione di un risultato da oltre 500.0 punti. Senza il suo contributo non sarebbe stato possibile pianificare questa guida.
- Ringrazio il giocatore giapponese [Zek](#) per avermi fornito le instructions originali della versione arcade.
- Ringrazio il giocatore italiano [Gianni "PhoenixReloaded" Tarzia](#), per aver scoperto e rivelato la tecnica per ottenere punti dai Monster Vehicle manovrati dagli avversari. Ancora, grazie alla sua consulenza è stato possibile comprendere l'esistenza degli stati di salvataggio sul sistema Xbox 360.
- Ringrazio il giocatore italiano [LastNinja2](#) per aver scoperto dei nuovi pattern più semplici da applicare.
- Ringrazio la [Sega](#), il [Team Shinobi](#), già programmatori e responsabili del magnifico gioco [Juuouki](#), e [Makoto Uchida](#), per aver realizzato questa splendida ed immortale esperienza di gioco.
- Ringrazio [Marco "Neverland" Scandroglio](#) per avermi procurato le illustrazioni artistiche in alta qualità, realizzate in occasione della versione giapponese del porting del gioco su Sega Megadrive 16 Bit.
- Ringrazio [Claudio "Spetty" Temperato](#) per il suo supporto tecnico e morale fin dalla prima stesura di questo documento via web, avvenuto nell'aprile 2005.
- Ringrazio [Gualtiero "Shito" Cannarsi](#) per la traduzione e interpretazione del dialogo originale tra Alex e il protagonista, nonché per aver intuito l'origine del nome DoyDoy e Stolovaya.

RISORSE INFORMATIVE

- Gamest Magazine (n° 34 30-07-1989; n° 35 30-08-1989; n° 37 30-10-1989). Rivista giapponese ufficiale sul mondo Arcade dove sono state pubblicate le prime informazioni sul gioco e sul sistema di punteggio;
- Wikipedia Japan, la risorsa informativa via web ricca di informazioni fornite direttamente dagli utenti;
- Retro Game Generation di Shima Uta 909 con la collaborazione di Emu. È il sito, on line fino al 2008, dove è stato pubblicato il grande documento informativo in lingua giapponese relativamente al gioco;
- Sega-16.com, per il documento intitolato *History of: The Golden Axe Series* di Ken Horowitz, 24-1-05;
- Death Adder's Castle, The Internet's Premier Golden Axe Resource, il portale sulla serie dal 4-1-2000.
- *Golden Axe: Beast Rider - Act 1: The Beginning*, documentario realizzato dalla Sega nel 2008.



JUUOUKI, SEGA © 1988 TEAM SHINOBI



Fig. 152 - 153



Fig. 154 - FLYER ORIGINALE GIAPPONESE