

## **BARBARIAN II**

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

### **PRÓLOGO**

Al final de Barbarian, éste derrotó a los guerreros de Drax y liberó a la princesa Mariana de su terrible encantamiento.

### **ELECCIÓN DE PERSONAJE**

Puedes elegir entre ser Barbarian o princesa Mariana. Al principio del juego aparecerán los dos personajes. Elige a tu guerrero moviendo el joystick a izquierda o derecha y pulsando el disparador.

### **NIVELES**

Debes luchar por superar tres niveles –las tierras devastadas, las cavernas y los calabozos- antes de llegar al cuarto nivel –el santuario interno de Drax-. Estos niveles deben ser jugados en el orden correcto.

Cada uno de los tres primeros niveles es un laberinto de unas 28 pantallas. A la vista de cada pantalla se puede andar hacia la izquierda, la derecha o entrar en puertas o cavernas en la parte trasera de la pantalla.

La dirección en la que caminas, vista en el mapa, cambia continuamente y, por tanto, se te ha provisto de un compás (en el cual la espada siempre apunta hacia el Norte), que está en la parte de debajo de la pantalla.

Al llegar a la salida hacia el siguiente nivel se encenderá el LEVEL DISPLAY para avisarte. No es aconsejable pasar al siguiente nivel sin recoger antes todos los objetos mágicos que hay (ver más abajo).

### **MONSTRUOS**

En cada uno de los tres niveles debes luchar con seis tipos diferentes de monstruos, alguno de los cuales puedes matar con un solo golpe certero.

Estos son:

- Las tierras devastadas: monstruosanzios [¿monstruosaurios?], hombres Neandertal, simios, pollos mutantes, acuchilladores, flotadores.
- Las cavernas: carnívoros, guardas orc, cangrejos, cosas resbalosas, trolls cavernarios y agujijones.
- El calabozo: cosas de fosas, masters del calabozo, grubs gigantes, ojos, gobblers, orclets.

Si sobrevives hasta el santuario de Drax, deberás enfrentarte a un ídolo viviente, el demonio, y finalmente al temido ¡Drax!

### **OBJETOS MÁGICOS**

En cada uno de los tres primeros niveles hay dos objetos mágicos que deberás recoger con el fin de sobrevivir.

- El hacha aumenta tu fuerza.
- El globo te defiende de la muerte provocada por la magia de Drax.
- La poción aumenta tu resistencia.
- La llave abre algunas puertas.
- El escudo te defiende de la muerte inmediata a causa del fuego de Drax.
- La joya inhabilita al ídolo viviente cuando llegas a él.

## ENERGÍA Y VIDAS

Tu energía se muestra en una barra de la parte superior derecha de la pantalla. Cuando se agota pierdes una vida. Empiezas el juego con cinco vidas. Durante el juego puedes conseguir más vidas cogiendo todas las calaveras que veas. Éstas tienen fuerza de vida de los guerreros que pasaron antes que tú.

La energía del monstruo con el que te estás enfrentando se muestra en una barra en la parte superior izquierda de la pantalla. Cuando se agota, el monstruo se destruye.

## PUNTUACIÓN

Cuanto más difícil sea el movimiento de lucha, más puntúa y más daño hace.

## MOVIMIENTOS DE JOYSTICK

Estos son tus movimientos de joystick.



Para saltar por encima de agujeros o fosas tendrás que dar un salto corriendo. Si no saltas lo suficientemente lejos, te encontrarás vacilante al otro lado. ¡Moviendo rápidamente el joystick de izquierda a derecha, quizá puedas salvarte!

INSTRUCCIONES DE CARGA

**Spectrum:** LOAD "" + ENTER

**Amstrad:** CTRL + ENTER

**Commodore:** Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el cassette.

PALACE SOFTWARE 1988

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de **ERBE Software S. A.**

ERBE SOFTWARE S. A.

Núñez Morgado, 11 – 28036 Madrid.