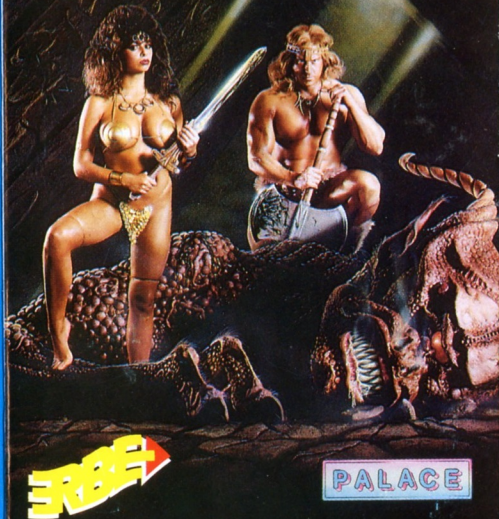


A M S T R A D

BARBARIAN II

AMSTRAD
AM 460

BARBARIAN II

ROSE

¡Barbarian ha vuelto!
Una vez más el temible guerrero Barbarian surge para luchar contra el maligno mago Drax... Pero esta vez cuenta con la ayuda de la Princesa Mariana. Al principio del juego podrás elegir con cuál de los dos quieres recorrer estos tres niveles de juego apasionante.



BARBARIAN II

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

PROLOGO

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

ELECCION 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 abajo 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 distintos de monstruos, alguno de los cuales puedes matar con un solo golpe certero.

Estos son:

- Las tierras devastadas: monstruosanzios, hombres Neandertal, simios, pollos mutantes, acuchilladores, flotadores.

- Las cavernas: carnívoros, guardas orc, cangrejos, cosas resbalosas, trolls cavernarios y aguijones.

- 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 MAGICOS

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.

ENERGIA Y VIDAS

Tu energía se muestra en una barra en 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. Estas 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.

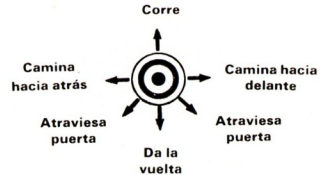
PUNTUACION

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

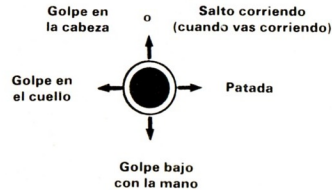
MOVIMIENTOS DE JOYSTICK

Estos son tus movimientos de joystick:

SIN PULSAR EL DISPARADOR



PULSANDO EL DISPARADOR



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.

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