

Eres capaz de ser el famoso Hedor, el bárbaro que mata dragones y monstruos?

Eres el guerrero capaz de entrar en el mundo subterráneo de Duran, un mundo donde reina el terror del malvado Necron?

Puedes con la aventura de todos ataques, trampas escondidas y horripilantes monstruos de la muerte?

Tu meta: destruir al guardia del maldito Necron.

Tu premio: la corona del reino.

Peligros espeluznantes te esperan.

Podrás sobrevivir?

Eres el famoso Hedor, el bárbaro que mata dragones y monstruos?

(Pantallas tomadas de la versión de C-64)

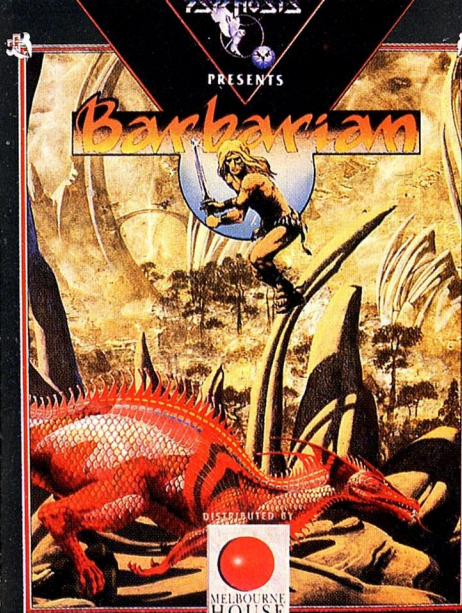


**DRO
SOFT**

Barbarian

AMSTRAD

3MH009



AMSTRAD



BARBARIAN, EL JUEGO HEGOR EL BARBARO. Hedor fue el más famoso cazador de dragones. Desde una edad muy temprana, fue alicionado en el uso de las armas. Cada día, antes de que los otros aldeanos se despertaran, Hedor y su padre salían al bosque Allif, bajo la atenta mirada de Thoron, Hedor aprendió primero a usar la lanza. Conforme fue creciendo y haciéndose más fuerte, el arco y la flecha, y finalmente la espada. Al mismo tiempo que enseñaba a su hijo, Thoron le narraba cuentos acerca de sus aventuras. Hedor estaba fascinado por éstas y esperaba impaciente el momento de poder emprenderlas por sí mismo. En su juventud, la vida de Hedor sufrió un dramático cambio, al ocurrir un hecho fatal. Un día, de regreso a casa, observó un gran revuelo en las afueras de la aldea; la gente corría y gritaba aterrorizada: un terrible dragón estaba atacando el poblado, y un hombre intentaba desesperadamente contenerlo con su espada, Hedor se quedó helado de pavor... aquel hombre era su padre.

Hedor observaba aterrorizado la escena mientras Thoron luchaba desesperadamente, pero en vano, pues ahora un terrible fuego salía de la boca del dragón. Thoron, blandiendo su poderosa espada, forzó al dragón a salir de la aldea, pero el terrible monstruo en su retirada chasqueó su enorme cola, y un crujido terrible se hizo escuchar cuando la cola golpeó la cabeza de Thoron, rompiendo su cuello y matándolo instantáneamente.

Thoron había sacrificado su propia vida para salvar la aldea, y Hedor quedó huérfano de la única familia que le quedaba. Afectado profundamente por este espectáculo, Hedor tomó la espada de su padre del lugar en donde éste yacía hacía algunos momentos, e hizo un solemne juramento: algún día habría de vengar la brutal muerte de su padre y acabar de una vez por todas con aquel diabólico dragón.

Si quería cumplir su imposible deseo, Hedor sabía que tenía que abandonar Thelston y viajar en busca de la aventura. Durante tres años, buscó al demonio por toda la tierra. Por sus meritos logró forjarse una gran reputación en todo el reino. La gente acudía de todas partes a pedirle ayuda para que salvase sus aldeas de toda suerte de extraños monstruos y demoníacos esbirros. Se convirtió en el más famoso cazador de dragones de la tierra.

Fue en aquel tiempo, en la pequeña aldea de Egdon, donde Hedor encontró a un cazador de dragones de nombre Commat, que le contó la historia de sus conquistas, los lugares que había visitado, y las horribles heridas que había sufrido. Escuchando esto, Hedor recordó aquellos tiempos en que él solía sentarse con su padre para escuchar las historias que éste le narraba sobre su vida y aventuras. Realmente Commat sólo había matado un dragón, y éste no era más que una decrepita y ciega bestia, que había sido drogada mediante una poción proporcionada por un anciano druida. Commat había pasado mucho tiempo viajando con un afamado cazador llamado Raiph, que fue casualmente asesinado por unos bandidos en una emboscada, y fue después de esto que Commat hizo suyos la mayoría de los éxitos y conquistas de Raiph, contando estas de modo que él era el héroe y Raiph el cobarde.

Pero una de esas historias en particular fascinó a nuestro protagonista; Commat le narró como él y Raiph dieron casualmente con un reino subterráneo. Este estaba dominado por el siniestro Necron. Commat

describió como tuvo que adentrarse solo en las oscuras cavernas mientras Raiph tiritaba de miedo. La historia continuaba con Raiph y Commat corriendo para salvar sus vidas al verse perseguidos por una cuadrilla de espantosas criaturas semejantes a perros.

La parte de la historia que realmente intrigaba a Hedor era la referente a Necron. Él estaba seguro de que su padre había mencionado en alguna ocasión aquel nombre, y por eso quería saber algo más de aquel mundo subterráneo descrito por Commat, rogándole que volviese a contar la historia. El lugar favorito de Commat para contar sus aventuras era la taberna de Egdon, llamada la Posada del Druida. Hedor y Commat fueron a la taberna a tomar una cerveza fría. Por el momento, Hedor había gastado tanto tiempo como Commat en la taberna, escuchando sus historias durante horas hasta el final. Todo fue bien hasta que una noche Hedor cogió una gran borrachera y se quedó dormido en la taberna. A la mañana siguiente inspirado por la experiencia tenida en la taberna la noche anterior, Hedor salió de caza y dio muerte a un dragón al que seguía la pista desde hacía varias semanas. Varios años llevaba ya Hedor vagando por la tierra en busca de aventuras cazando seres diabólicos y dragones, y al mismo tiempo celebrando sus victorias de un modo que sólo él podía hacerlo. Pero esto no duraría siempre; mientras viajaba de ciudad en ciudad, Hedor comenzó a escuchar ciertos rumores referentes a unos extraños hechos ocurridos en su aldea natal de Thelston. Primero estos rumores se referían a campos de trigo completamente arrasados en una sola noche, cosechas echadas a perder, niños raptados de sus propias camas y finalmente casas arrasadas por el fuego con sus ocupantes durmiendo dentro. Estas historias se propagaron por todo el reino; hablaban de monstruosos seres, y monos con forma humana, controlados todos por un inmenso y oscuro poder, y que no sólo atacaban Thelston, sino también otras villas del contorno. Todo este desastre y desolación aborotaron al reino entero.

Después de tres días de deliberaciones, el rey finalmente decretó: "Aquel que pueda detener esta destrucción y expulsar el poder del demonio fuera de aquí será coronado como rey, gozando de las riquezas que el cargo lleva consigo". El rey sabía que si no se hacía algo inmediatamente, todos sus súbditos sucumbirían de hambre y pobreza.

Al enterarse de esto, Hedor reaccionó inmediatamente; sabía que debía destruir esa pernicioso fuerza diabólica y salvar el reino. Todo el problema había comenzado en las cercanías de Thelston, y se puso en marcha en esa dirección inmediatamente. Hedor caminó durante dos días enteros, antes de que el paisaje le empezase a ser familiar; se detuvo, una extraña sensación le atenazaba, tenía un presentimiento. No sabía porque le ocurría eso, pero sí que formaba parte de él. Como si el terror le atacase directamente.

Conforme se aproximaba a la aldea, pudo ver columnas de humo que emergían de las copas de los árboles. Tomando este camino bordeado de árboles, Hedor avistó la aldea por primera vez después de tanto tiempo; parecía estar completamente desierta, pero luego descubrió a dos ancianos sentados sobre los restos de una casa derruida a las afueras de la aldea. Cuando pasó por delante de los ancianos se dio cuenta de que estaban hablando, sin hacer caso de su presencia. Esto ocurría

porque ya muchos otros hombres jóvenes habían pasado por el lugar recientemente para reclamar la corona para ellos. Acercándose al centro de la aldea, Hegor quedó impresionado por el estado de ruina en que se encontraba todo.

Todo el mundo era viejo, Hegor recordaba las docenas de niños jugando alrededor de las casas y en el bosque zen dónde se encuentran todos?.

Hegor regresó a la casa en donde había visto anteriormente a los dos ancianos sentados, uno de ellos se había marchado, el otro se estaba levantando de su asiento. "¡Hola! anciano" Gritó Hegor mientras éste se alejaba. El anciano caminaba con la ayuda de un bastón, se detuvo y volvió la cabeza para ver quién le hablaba... pero no dijo nada. Hegor se dirigió hacia él.

"¿Dónde está todo el mundo? Los niños, las familias, ¿dónde están?"

"se fueron", dijo el anciano. "Todos se fueron, tratando de escapar del diabólico Necron"

Hegor se quedó helado, recordando la historia de Commat, "Nadie puede escapar a Necron, él ha destruido Thelston y otras aldeas de los alrededores, también destruirá el resto del reino. Como tú, otros muchos jóvenes han venido aquí para destruirle a él y a su mundo subterráneo, pero ninguno a regresado, ni siquiera el gran Thoron pudo sobrevivir a la furia de Necron". "¿Has dicho Thoron?. Yo soy Hegor, Thoron era my padre."

"Dime, anciano, ¿la gran bestia que asesinó a mi padre fue enviada por Necron?"

"Ciertamente. La bestia "Vulcuran" es su guardián. Sólo una vez el dragón abandonó el reino subterráneo, y fue para matar a Thoron y acabar así con la pugna entre Necron y tu padre. "Pero mi padre me contó que había matado a Necron, y cómo habían sido amigos de jóvenes hasta que Necron se volvió un diablo y cómo mi padre tuvo que matarlo con esta misma espada."

"Todo eso que dices es cierto Hegor, Thoron tuvo que matar a Necron y con esta misma espada, pero Necron tiene extraños poderes, los poderes de la oscuridad y del diablo. El sólo podrá ser destruido por aquel que posea unos poderes iguales a los suyos, los poderes del bien. Tu padre tenía estos poderes, pero ya estaba viejo, y permitió que el alma de Necron siguiese viviendo, porque había sido su amigo. El alma de un demonio no muere con su cuerpo, y después de todos estos años su venganza se está completando, él ha destruido a Thoron y su máximo deseo es matarte ahora a tí, acabando así con el último descendiente de la casta de Thoron. Tú eres el último inconveniente que tiene Necron para culminar su poder, y por eso debes morir."

"¿Por qué Necron no ha enviado a la gran bestia para acabar conmigo?"

"La gran bestia no puede abandonar Durgan. Después de tantos años comiendo carne humana está tan gorda que no puede salir de las cavernas en donde guarda a Necron. De todos modos, Necron manda a sus esbirros diabólicos a robar niños de sus camas por la noche para dar de comer al monstruo." "Por eso debo destruir a Necron y a su mundo subterráneo."

"Hegor, esta es tu oportunidad, pero recuerda que el mundo de Durgan está lleno de criaturas diabólicas y que también está Vulcuran

guardando el pasaje que lleva al templo de Necron. Necron posee grandes poderes, los poderes de la magia, de los que tú debes tener mucho cuidado. Sólo un poder igual al suyo puede destruirle. Tú, Hegor, no poses los poderes mágicos de tu padre o de Necron, pero con la sabiduría que Thoron te inculcó, podrás destruir el alma de Necron, y el mundo de Durgan. Recuerda que el fuego de Necron era inútil contra Thoron. Encuentra algo que pueda reflejar sus rayos de fuego y podrás matarle, es tu destino, tú llegarás a ser el rey." Los dos hombres continuaron hablando y bebiendo las botellas de aguardiente que el anciano tenía guardadas en una esquina de la habitación, desde las primeras horas de la mañana... Hegor se despertó, por un momento no sabía en donde estaba. Sintió un agudo pinchazo en el costado y se volvió para ver al anciano blandiendo su bastón. "Vamos Hegor, el sol ya se ha levantado y tú tienes mucho trabajo que hacer, hoy te convertirás en rey."

"No debes perder esto Hegor," dijo el viejo dándole la espada.

El anciano mostró el camino, su modo de andar era lento, se apoyaba pesadamente en su bastón pero no se quejaba. Fueron a través del bosque, dejando atrás la aldea. Hegor se paró un momento; el terrible recuerdo del cuerpo de su padre arrojado por el dragón hacia el bosque, tras tantos años, vuelve otra vez. ...Internados ya en el bosque, Hegor estaba cada vez más impaciente y el anciano cada vez iba más lento.

"De cualquier modo, anciano, ¿acaso sabes algo más acerca de mi padre y Necron?". Al terminar de decir esto, se escuchó un breve silbido en el aire; en ese instante Hegor escuchó un gran ruido sordo y el familiar sonido de unos huesos rompiéndose; él, instintivamente, se había agachado, luego el silencio. Se volvió rápidamente y quedó sorprendido. El anciano retrocedió y se dio contra un árbol. Una flecha se había clavado en su ojo derecho, la sangre comenzó a cubrir ese lado de la cara. Su bastón estaba donde él hacía un momento.

Hegor se dirigió hacia el cuerpo, se quedó helado, la cara del anciano estaba cambiando, se estaba convirtiendo en la cara de Thoron, la flecha se fue, el dijo "hoy, hijo mío, deberás vengar mi muerte y convertirte en rey.". "¡Padre!" gritó Hegor.

Cuando gritó, un nuevo silbido se hizo escuchar, y Hegor se tiró al suelo como si fuese una piedra. Pero este era un sonido diferente, miró arriba y quedó mudo de asombro. El cuerpo se fue, sólo quedó el bastón.

Repentinamente, los árboles se agitaron, y las hojas en el suelo se levantaron y arremolinaron en el aire, y el eco de la voz de su padre se escuchó en el viento: "El bien siempre triunfa sobre el demonio." Hegor se volvió y comenzó a caminar en la dirección que el anciano le había indicado, con la respiración entrecortada, Hegor empezó a correr; presentía que el mundo subterráneo estaba cerca de allí, y ni se acordaba de las zarzas ni las ramas que azotaban sus piernas, como en desesperado intento de detenerle. Las palabras de su padre resonaban en su cabeza. Nada podría detenerle ahora. Finalmente, después de tantos años podría vengar la muerte de su padre.

Hegor corría por entre los arboles, pero se detuvo. Un vasto pantano aparecía delante de él.

BARBARIAN - INSTRUCCIONES PARA SPECTRUM/AMSTRAD Bienvenido al mundo de Barbarian.

En este mundo podrás controlar a tu héroe: Hegor. Una vez que haya comenzado el juego, le verás situado en el pantano. Usando el joystick o el teclado (o los dos simultáneamente), indicarás los comandos que controlan sus acciones. Estos te llevarán a explorar el mundo de Durgan.

Debes recordar que el programa permite hacer diferentes cosas con los mismos comandos, dependiendo de la situación en que Hegor se desenvuelva.

Para completar tu misión deberas localizar y destruir el cristal que es la fuente del maligno poder de Necron. Una vez que el cristal haya sido destruido, el volcán donde se encuentra Durgan entrará en erupción, momento que deberás aprovechar para salir a la superficie antes de que estalle.

No sólo el tiempo que tardes en destruir el cristal será tu puntuación, sino también el tiempo que tardes en regresar a tu punto de partida en el pantano. Este "tiempo estimado de erupción" se reflejará en el marcador de tiempo con una cuenta atrás.

El juego puede ser controlado tanto desde el teclado como con un joystick en cualquier combinación. Mientras estés jugando, podrás ver unos iconos en la parte inferior de la pantalla. Para seleccionar el icono deseado, mueve el joystick ARRIBA y ABAJO o usa las teclas O y P. El icono seleccionado se iluminará. Para alternar entre dos series de iconos, pulsa FUEGO. Para elegir un icono iluminado pulsa FUEGO.

INSTRUCCIONES OPERATIVAS Controles

O = Mueve Hombre a la Izquierda	W = Mueve Hombre a la Derecha
O = Mueve Icono a la Izquierda	P = Mueve Icono a la Derecha
M = Selecciona Icono	Espacio = Alterna Iconos

Joystick (Kempston o Sinclair)

J. Izda = Mueve Hombre a la Izda.	J. Dcha = Mueve Hombre a la Dcha.
J. Arriba = Mueve Icono a la Dcha.	J. Abajo = Mueve Icono a la Izda
Fuego = Selecciona Icono	Espacio = Alterna Iconos

INSTRUCCIONES DE CARGA: 48k - LOAD"

128k - Usar opción de cargar de cinta. 128k +3 Disco: Inserta el disco y pulsa ENTER

(D) Drossoft, S.A. C/Francisco Remiro, 5 Telf.:(91) 246 38 02

