

BARBARIAN II

THE DUNGEON OF DRAX

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette recorder.

SPECTRUM 48/128K CASSETTE

Type **LOAD** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Press **CTRL** and **SMALL ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette recorder.

ATARI ST

Switch on the computer and insert disk 1, the game will then load and run automatically.

CBM AMICA

Switch on the computer and insert disk 1. The game will then load and run automatically.

GAMEPLAY

CHOICE OF CHARACTER

You may choose to play either the barbarian or Princess Mariana. At the beginning of the game the two characters will appear. Choose your warrior by moving the joystick left or right and pressing **FIRE**.

LEVELS

You must fight your way through three levels — the Wastelands, the Caverns, and the Dungeons — before arriving at the fourth level, the Inner Sanctum of Drax. These sections must be played in the correct order.

Each of the first three levels is a maze consisting of approximately 28 screens. As you view each screen it is possible to walk left, right, or into doors or caves at the back of the screen.

The direction you are walking, as viewed on a map, is continually changing and therefore a compass (in which the sword always points north) has been provided at the bottom of the screen.

When you reach the exit to the next level the Level Display will pulse as a warning. It is not advisable to leave a level without first collecting all available magical objects (see below).

MONSTERS

On each of the first three levels you must fight six different types of monster, some of which can be killed with one well-placed blow.

They are:

THE WASTELANDS: Saurian beasts, Neanderthal men, Apes, Mutant Chickens, Stabbers, Floaters.

THE CAVERNS: Carnivores, Ore Guards, Crabs, Slithering Things, Cave Trolls, Stingers.

THE DUNGEON: Pit Things, Dungeon Masters, Giant Crabs, Gobblers, Eyes, Orclets.

If you survive to the Sanctum of Drax you must face The Living Idol, a great Demon and, finally, the dreaded Drax!

MAGICAL OBJECTS

In each of the first three levels there are two magical objects that you will need to collect in order to survive throughout the quest.

The axe increases your strength:

The globe guards against death from Drax's magic:

The potion increases your resistance:

The key opens portcullis doors:

The shield guards against instant death from the Demon's fire:

The jewel disables the Living Idol when the idol is reached.

ENERGY AND LIVES

Your energy is displayed as a bar at the top right of the screen, when it runs out your lose a life.

You start the game with five lives. More lives can be gained throughout the game by collecting any skulls you may find. These contain the life-force of warriors who have preceded you. When you lose all your lives you restart the current level.

The energy of the current monster you are fighting is displayed as a bar at the top left of the screen. When it runs out the monster is destroyed.

SCORING

The more difficult fighting moves will score highly and do more damage.

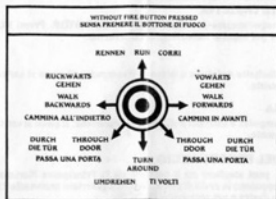
JOYSTICK MOVES

These are your joystick moves when you are facing right (reverse these when facing left).

JOYSTICK CONTROL (all computers)

JOYSTICK-STEuerung (alle Computer)

CONTROLO JOYSTICK (Per tutti i computer)



KEYBOARD CONTROLS SPECTRUM & AMSTRAD

	WITH SPACE BAR PRESSED
Q = RUN	Q = OVERHEAD CHOP or RUNNING JUMP when preceded by RUN
A = TURN AROUND	A = LOW CHOP
O = WALK BACKWARDS	O = FLYING NECK CHOP
P = WALK FORWARDS	P = KICK
N = THROUGH DOOR	
SPECTRUM	AMSTRAD
CAPS SHIFT = PAUSE	CLR = PAUSE
CAPS SHIFT & SPACE BAR = QUIT	ESC = QUIT

CBM 64/128

RUN/STOP = PAUSE

SPACE BAR = THROUGH DOOR

Q = QUIT

ATARI ST/AMIGA

P = PAUSE

SPACE BAR = THROUGH DOOR

TASTATUR-STEuerung

CBM 64/128

RUN/STOP = PAUSE

LEERTASTE = DURCH DIE TÜR

Q = QUIT

ATARI ST/AMIGA

P = PAUSE

LEERTASTE = DURCH DIE TÜR

CONTROLLI TASTIERA

CBM 64/128

RUN/STOP = PAUSA

BARRA = PASSA UNA PORTA

Q = ABBANDONA

ATARI ST/AMIGA

P = PAUSA

BARRA = PASSA UNA PORTA

To jump across holes or pits you will need to make a running jump. If you do not jump far enough you will find yourself teetering on the far edge of the hole. By swiftly wagging the joystick left and right you may save yourself.

© Palace Software 1989. All rights reserved.
Licensed to KIXX/KLASSIX.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, hiring, renting and selling under any exchange or re-purchase scheme in any manner is strictly prohibited.

BARBARIAN II

THE DUNGEON OF DRAX

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128

Die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP** gleichzeitig drücken Dann die **PLAY** - Taste des Kassettenspielerdrücken. Folgen Sie den Bildschirmweisungen.

ATARI ST

Diskette ins Laufwerk einführen und den Computer anschalten. Das Spiel lädt sich dann und läuft automatisch.

CBM AMIGA

Den Computer anschalten und die Spieldiskette einführen. Das Spiel lädt sich dann und läuft automatisch.

WAHL DER SPIELFIGUREN

Sie können zwischen dem Barbar und Prinzessin Mariana wählen. Zu Spielbeginn erscheinen beide Figuren. Wählen Sie Ihren Krieger, indem Sie den Joystick nach links bzw. rechts bewegen und **"FIRE"** drücken.

BEREICHE

Sie müssen sich durch drei Bereiche kämpfen: Odland, die Höhlen und das Verließ, bevor Sie in dem vierten Bereich, dem Heiligtum von Drax ankommen. Diese Bereiche müssen in der richtigen Reihenfolge gespielt werden.

Jeder der drei ersten Bereiche ist ein Labyrinth, das aus ca. 28 Bildern besteht. Auf jedem der Bilder kann man nach links oder rechts, durch Türen bzw. in Höhlen im hinteren Teil des Bildschirms gehen.

Die Richtung, in die Sie gehen, wie auf einer Landkarte betrachtet, ändert sich ständig und daher wurde am unteren Rand des Bildschirms ein Kompaß (auf dem das Schwert immer nordwärts zeigt) dargestellt.

Wenn Sie in den nächsten Bereich eintreten, leuchtet das "Level Display" zur Warnung auf. Es ist ratsam, vor Verlassen eines Bereichs erst alle vorhandenen Zaubergegenstände (sich unten) zu sammeln.

MONSTER

In jedem der ersten drei Bereiche müssen Sie sechs verschiedene Arten von Monstern bekämpfen, von denen einige mit einem wohl platzierten Schlag getötet werden können.

Es gibt die folgenden Monster:

Im Odland: Saurier, Neandertaler, Menschenaffen, mutierte Hühner, stehende Wesen, schwimmende Wesen;

In den Höhlen: Fleischfresser, wachende Ungeheuer, Krabben, rutschende Wesen, Höhlentrolche, stehende Wesen;

In dem Verließ: Grubwesen, Verließgebleter, Riesenraupen, Vielfraße, Augen, kleine Ungeheuer.

Wenn Sie die Reis zu Heiligtum des Drax überleben, müssen Sie sich dem lebendigen Götzen, einem großen Dämonen und schließlich dem gefürchteten Drax stellen!

ZAUBERGEGENSTÄNDE

In jeder der ersten drei Bereiche müssen Sie zwei Zaubergegenstände sammeln, um die Suche zu überleben

Die **Axt** verleiht Ihnen mehr Kraft.

Die **Kugel** schützt vor sofortigem Tod durch Drax's Zauberkraft.

Der **Zaubertrank** erhöht Ihre Widerstandskraft.

Der **Schlüssel** öffnet die Fallgittertüre.

Das **Schutzschild** schützt vor sofortigem Tod durch das Feuer des Dämonen. Der **Juwel** macht den lebenden Götzen kampfunfähig wenn man bei dem Götzen ankommt.

ENERGIE UND LEBEN

Ihr Energiestand wird recht oben am Bildschirm angezeigt. Wenn die Energie aufgebraucht ist, verlieren Sie ein Leben.

Zu Spielbeginn haben Sie fünf Leben. Während des Spiels können Sie mehr Leben gewinnen, wenn Sie alle Schädel, die Sie vor Ihnen gelebt haben. Wenn Sie alle Ihre Leben verloren haben, beginnen Sie wieder in demselben Bereich.

Die Energie des Monsters, mit dem Sie gerade kämpfen, wird links oben am Bildschirmrand angezeigt. Wenn die Energie aufgebraucht ist, ist das Monster vernichtet.

SPIELSTAND

Je schwieriger die Kampfhandlungen, desto mehr Punkte werden erzielt und desto größer ist der Schaden.

DIE BEWEGUNGEN DES JOYSTICKS

Wenn man rechts davor steht, kann man dem Joystick wie folgt bewegen (andersherum, wenn man links davor steht).

DIE STEUERBEFEHLE WERDEN IN DER ENGLISCHEN VERSION ANGEZEIGT.

Um über Löcher oder Gruben springen zu können, müssen Sie einen Sprung mit Anlauf machen. Wenn Sie nicht genug springen, werden Sie am hinteren Lochrand hin- und herschwenken. Durch schnelles Wackeln des Joysticks nach links und rechts können Sie sich selber retten.

© Palace Software 1989. Alle Rechte vorbehalten.
Lizenz von KIXX / KLASSIX.

DAS PROGRAMM IST URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT. UNBEFUGTES SENDEN, VERTEILEN, ÖFFENTLICHE AUFFÜHRUNGEN, KOPIEREN UND NEUVERFAHREN, AUS- UND VERLEIH UND VERKAUF UNTER IRGENDWELCHER AUSTAUSCH-ORDER RUCKLAUFGEFASCHT SIND STRENGSTENS VERBOTEN.



ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA

Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premi **PLAY** sul registratore e poi segui le indicazioni sullo schermo.

ATARI ST

Inserisci il dischetto nel drive e accendi: il computer, il gioco si carica e gira automaticamente.

CBM AMIGA

Accendi: il computer e inserisci il dischetto programma. Il gioco si carica e gira automaticamente.

SCELTA DEL PERSONAGGIO

Per giocare, puoi scegliere sia il barbaro sia la Principessa Mariana. I due personaggi appaiono in avvio di gioco. Scegli il guerriero muovendo il joystick a sinistra o a destra e poi premendo **FUOCO**.

LIVELLI

Su devi lottare per tre livelli — il Deserto, le Caverne e i Sotterranei — prima di arrivare al quarto livello, il Sacro di Drax. Queste sezioni devono essere eseguite nell'ordine corretto.

Ognuno dei tre livelli è un labirinto di circa 28 videate. Mentre osservi ciascuna videata, ti è possibile andare a destra, a sinistra o passare porte ed entrare nelle caverne in fondo alla videata. Vista sulla mappa, la direzione in cui il muovi cambia continuamente, per cui in basso sullo schermo trovi una bussola (in cui la spada punta sempre al nord).

Quando arrivi all'uscita verso il livello seguente, l'Indicatore di Livello prende a pulsare per avvertirti. Non è consigliabile lasciare un livello senza aver raccolto tutti gli oggetti magici disponibili (vedi più avanti).

MOSTRI

In ciascuno dei primi tre livelli, devi lottare con sei tipi di mostri diversi, alcuni dei quali possono essere uccisi con un colpo ben assestato.

Le belve Sauriane del Deserto, l'uomo di Neanderthal, le Scimmie, i Polli Mutanti, gli Accettolatori, i Galleggianti.

I Carnivori delle Caverne, gli Orchi Guardiani, i Granchi, gli Esseri Striscianti, i Trolls delle Caverne, i Pungitori.

Gli Esseri dei Pozzi del Sotterraneo, i Padroni del Sotterraneo, i Vermi Giganti, gli Ingolatori, gli Occhi, gli Orchetti.

E se sopravvivi fino al Sacro di Drax, devi affrontare l'Idolo Vivente, un grande Demone e, in ultimo, il temutissimo Drax!

OGGETTI MAGICI

In ciascuno di primi tre livelli, ci sono due oggetti magici che devi raccogliere, per poter sopravvivere durante la missione.

L'**Ascia** aumenta la tua forza;

Il **gioco** ti protegge dalla magia mortale di Drax;

La **pozione** aumenta la tua resistenza;

La **chiave** apre le cancellate;

Lo **scudo** protegge dalla morte istantanea del fuoco del Demone;

Il **giocello** immobilizza l'Idolo Vivente quando lo raggiungi.

VITE ED ENERGIA

L'energia appare come una barra in alto a destra sullo schermo. Quando si esaurisce, perdi una vita.

Il gioco lo inizi con cinque vite. Altre vite le puoi ottenere durante il gioco, raccogliendo tutti i teschi che puoi. Questi contengono la forza vitale dei guerrieri che ti hanno preceduto. Quando hai perso tutte le tue vite, ricominci dal livello corrente.

L'energia del mostro che stai attualmente affrontando, appare come una barra in alto a sinistra sullo schermo. Quando si esaurisce, il mostro è distrutto.

PUNTI

I combattimenti più difficili procurano più punti e infliggono danni maggiori.

MOVIMENTI JOYSTICK

Questi sono i movimenti del joystick quando sei rivolto verso destra (il contrario, quando sei rivolto a sinistra).

FAI RIFERIMENTO AI CONTROLLI DELLA VERSIONE INGLESE.

Per saltare buche o fosse, devi fare un salto in corsa. Se non salti abbastanza lontano, ti troverai a traballare sul bordo della buca. Se muovi il joystick alla svelta a destra e a sinistra, puoi forse salvarvi.

© Palace Software 1989. Tutti i diritti riservati.
Licenziataria KIXX / KLASSIX.

IL PROGRAMMA È COPERTO DA COPYRIGHT. COPIATURE AFFITTO O RIVENDITA IN QUALUNQUE MODO EFFETTUATI SONO STRETTAMENTE VIETATI SE PRIVI DI AUTORIZZAZIONE.