

PROLOGUE

At the finale of BARBARIAN – THE ULTIMATE WARRIOR, the barbarian defeated the warriors of Drax and thus freed Princess Mariana from his evil spell.

Drax fled to the dungeons beneath his black castle, vowing to wreak disaster on the Jewelled Kingdom.

It is decided that there is only one way to stop Drax. The barbarian and Mariana – herself an accomplished swordswoman – are the only two warriors skilled enough to survive the perilous journey to Drax's lair. They must stop him before it is too late.

BARBARIAN II

THE DUNGEON OF DRAX

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, Orc Guards, Crabs, Slithering Things, Cave Trolls, Stingers.

The Dungeon Pit Things, Dungeon Masters, Giant Grubs, 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 you 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.

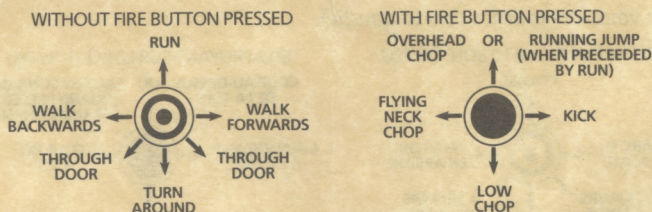
The energy of the current monster you are fighting is displayed as a bar at the top left of the screen. When it runs out the monster is destroyed.

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).



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 waggling the joystick left and right you may save yourself.

BARBARIAN II was conceived and designed by STEVE BROWN. Sound by RICHARD JOSEPH. Graphics by JO WALKER and STEVE BROWN. Commodore 64 programming by ROB STEVENS. Spectrum and Amstrad programming by PAUL ATKINSON and TOM LANIGAN for ICON DESIGN. Atari ST and Amiga programming by RICHARD LEINFELLNER of I.D.S. Additional graphics by LORNE CAMPBELL. Game and packaging © Palace Software 1988.

PROLOGUE

A la finale de BARBARIAN – LE SUPREME GUERRIER, le barbare a vaincu les guerriers de Drax et libéré la Princesse Mariana de son mauvais sort.

Drax s'est enfui dans les donjons au-dessous de son château noir, jurant de créer des ravages dans la Cite Précieuse.

Il fut décidé qu'il n'y avait qu'un seul moyen d'arrêter Drax. Le barbare et Mariana – elle-même une épéiste accomplie – sont les seuls deux guerriers assez habiles pour survivre le voyage périlleux jusqu'à la tanière de Drax. Ils doivent l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard.

BARBARIAN II

LE DONGEON DE DRAX

CHOIX DE PERSONNAGE

Vous pouvez choisir d'être le barbare ou la Princesse Mariana. Au début du jeu les deux personnages apparaissent. Choisissez votre guerrier en bougeant le joystick à gauche ou à droite et en pressant FIRE.

NIVEAUX

Vous devez vous battre pour avancer à travers trois niveaux – les Terres Désolées, les Cavernes, et les Donjons – avant d'arriver au quatrième niveau, le Sanctuaire Secret de Drax. Ces différentes parties doivent être jouées dans le bon ordre.

Chacun de ces trois premiers niveaux est un labyrinthe fait de 28 écrans. Chaque fois que vous voyez un nouvel écran, vous avez la possibilité de marcher à gauche, à droite, ou à travers les portes ou cavernes au fond de l'écran.

La direction dans laquelle vous marchez, que vous pouvez suivre sur une carte, change continuellement et c'est pourquoi un compas (sur lequel l'épée pointe toujours vers le Nord) a été placé au bas de l'écran.

Lorsque vous arrivez à la sortie du niveau suivant, le Visuel de Niveau va clignoter pour vous avertir. Il vaut mieux ne pas quitter un niveau sans recueillir d'abord tous les objets magiques utilisables (voir ci-dessous).

MONSTRES

Sur chacun des trois premiers niveaux vous devez combattre six types différents de monstres, certains peuvent être tués avec un coup placé au bon endroit. Ils sont:

Les Terres Désolées Bêtes Sauriennes, Hommes de Neanderthal, Singes, Poulets Mutants, Stabbers, Floaters.

Les Cavernes Carnivores, Gardes d'Orc, Crabes, Choses Glissantes, Gnomes de Cave, Stingers.

Le Donjon Choses de Fosses, Maîtres de Donjon, Larves Géantes, Gobblers, Yeux, Orclets.

Si vous survivez jusqu'au Sanctuaire de Drax, vous devez faire face à l'Idole Vivante, un grand Démon et, finalement, le redoutable Drax!

OBJETS MAGIQUES

A chacun des trois premiers niveaux, il y aura deux objets magiques que vous devez absolument recueillir afin de survivre au cours de votre quête.

L'axe augmente vos forces;

Le globe vous empêche d'être tué instantanément par les pouvoirs magiques de Drax;

La potion augmente votre résistance;

La clé ouvre les portes à hermes;

Le bouclier vous protège contre une mort instantanée par le feu du Démon;

Le bijou mets l'Idole Vivante hors de combat lorsque l'Idole est atteinte.

ENERGIE AND VIES

Votre énergie est visualisée sous forme de barre au coin supérieur droit de l'écran.

Vous commencez le jeu avec cinq vies. Vous pouvez gagner des vies supplémentaires à travers le jeu en ramassant tous les crânes que vous pourrez trouver. Ceux-ci contiennent la force-vie des guerriers qui vous ont précédé. Lorsque vous perdez toutes vos vies, vous recommencez au niveau auquel vous vous trouvez.

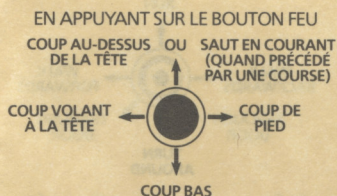
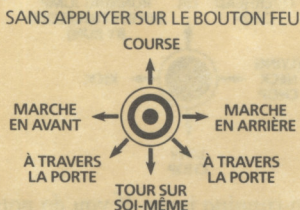
L'énergie du monstre que vous êtes en train de combattre est visualisée sous forme de barre au coin supérieur gauche de l'écran. Lorsqu'il n'y a plus d'énergie, le monstre est tué.

POINTS

Les mouvements de combat les plus difficiles marqueront beaucoup de points et feront plus de dégâts.

MOUVEMENTS DU JOYSTICK

Ceci sont vos directives pour le joystick lorsque vous êtes tournés vers la droite (inversez les mouvements lorsque vous êtes tournés vers la gauche).



Pour sauter au-dessus de trous ou fosses, vous aurez besoin de sauter en courant. Si vous ne sautez pas assez loin, vous vous trouverez vacillant sur le rebors du trou. En agitant rapidement le joystick à droite et à gauche, vous pouvez être sauvé.