

# BARBARIAN II

THE DUNGEON OF DRAX



PALACE

## 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.

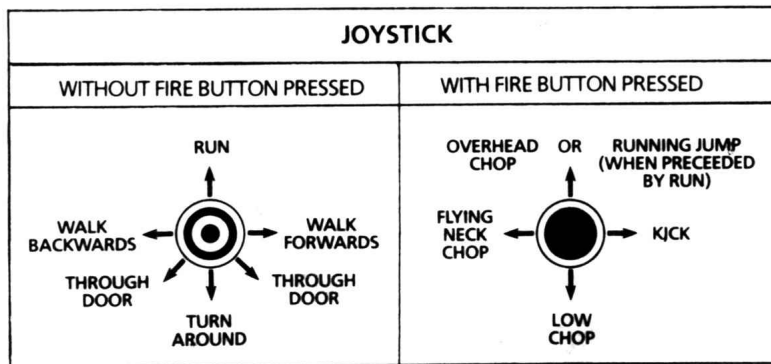
The energy of the current monster you are fighting is displayed as a bar at the top left of the screen. When it runs out the monster is destroyed.

## 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).



### AMIGA/ATARI ST KEYBOARD

P = PAUSE  
SPACE BAR = THROUGH DOOR

### COMMODORE 64 KEYBOARD

RUN/STOP = PAUSE  
SPACE BAR = THROUGH DOOR  
Q = QUIT

### IBM PC KEYBOARD

USE CURSOR KEYS OR THE FOLLOWING

Q = RUN

A = TURN AROUND

O = WALK BACKWARDS

P = WALK FORWARDS

ENTER = THROUGH DOOR

ESC (once) = PAUSE

ESC (twice) = QUIT TO MENU

ESC (three times) = QUIT TO DOS

#### WITH SPACE BAR PRESSED

Q = OVERHEAD CHOP or  
RUNNING JUMP when  
preceded by RUN

A = LOW CHOP

O = FLYING NECK CHOP

P = KICK

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.

## PROLOGUE

A la finale de BARBARIAN – LE GUERRIER ABSOLU, 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 DONJON 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 Donjon – 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 Demon 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 herses;

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

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

## ENERGIE ET 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.

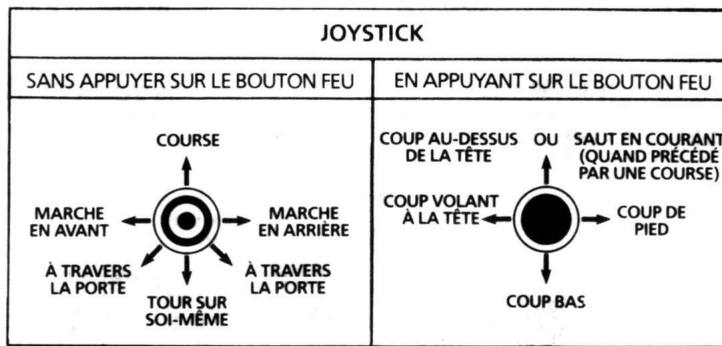
L'énergie du monstre que vous êtes en train de combattre est visualisée sous forme de barre au coin supérieur gauche de l'écran. Lorsqu'il n'y a plus d'énergie, le monstre est tué.

## 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).



CLAVIER IBM PC	
UTILISER LES TOUCHES FLECHÉES OU LES TOUCHES CI-DESSOUS	
Q = COURIR	AVEC LA BARRE D'ESPACEMENT ENFONCÉE
A = TOUR SUR SOI-MÊME	Q = COUP AU-DESSUS DE LA TÊTE ou SAUT EN COURANT
O = MARCHÉ EN ARRIÈRE	QUAND PRÉCÉDÉ PAR UNE COURSE
P = MARCHÉ EN AVANT	
ENTER = SORTIR PAR LA PORTE	
ESC (une fois) = PAUSE	
ESC (deux fois) = RETOURNER AU MENU	
ESC (trois fois) = RETOURNER À DOS	

CLAVIER AMIGA/ATARI ST
P = PAUSE
BARRE D'ESPACEMENT = SORTIR PAR LA PORTE

CLAVIER COMMODORE 64
RUN/STOP = PAUSE
BARRE D'ESPACEMENT = SORTIR PAR LA PORTE
Q = SORTIR DU JEU

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 rebord du trou. En agitant rapidement le joystick à droite et à gauche, vous pouvez être sauvé.

## EINLEITUNG

In einem früheren Kampf besiegte der Barbar die Krieger von Drax und er löste somit Prinzessin Mariana von seinem bösen Zauberbann.

Drax floh in das Verließ unter seiner schwarzen Burg und schwor. Unheil über das Juwelnenkönigreich zu bringen.

Es steht fest, das es nur eine Lösung gibt, wie man Drax davon abhalten kann. Der Barbar und Mariana, die selbst eine perfekte Schwertkämpfer in ist, sind die einzigen zwei Krieger, die fähig sind, die gefährliche Reise zu dem Versteck von Drax zu über leben. Sie müssen ihn von seinem Plan abhalten, bevor es zu spät ist.

# BARBARIAN·II

## THE DUNGEON OF DRAX

Nach dem Laden des Programms sollte der Kassettenrekorder bzw. das Diskettenlaufwerk angeschlossen bleiben. Wenn sie von der Kassette geladen haben, lassen Sie den "PLAY"-Schalter unten.

## WAHL DER SPEILFIGUREN

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: Ödland, 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 (siehe 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 Ödland:** Saurier, Neandertaler, Menschenaffen, mutierte Hühner, stechende Wesen, schwimmende Wesen;

**In den Höhlen:** Fleischfresser, wachende Ungeheuer, Krabben, rutschende Wesen, Höhlentrolle, stechende Wesen;

**In dem Verließ:** Grubenwesen, Verließgebieter, Riesenraupen, Vielfräße, Augen, kleine Ungeheuer

Wenn Sie die Reise zum Heiligtum des Drax überleben, müssen Sie sich dem lebenden 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 über leben.

**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 Fallgittertore.

**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 rechts 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.

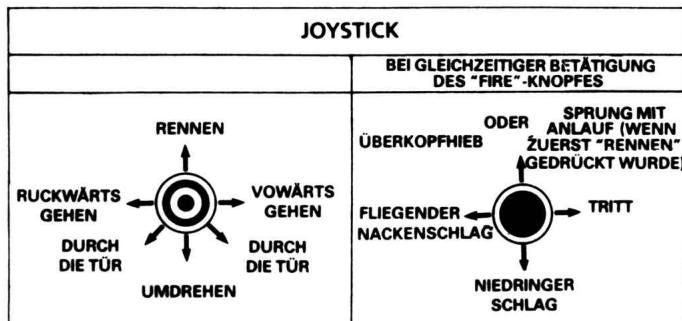
Die Energie des Monsters, mit dem Sie gerade kämpfen, wird links oben am Bildschirmrand angezeigt. Wenn die Energie aufgebraucht ist, ist das Monster vernichtet.

## 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 den Joystick wie folgt bewegen (andersherum, wenn man links davor steht).



IBM PC KEYBOARD	
BENUTZE DIE CURSORTASTEN ODER FOLGENDES	
Q = RENNEN  A = UMDREHEN O = RÜCKWÄRTS GEHEN P = VORWÄRTS GEHEN ENTER = DURCH DIE TÜR ESC (EINMAL) = PAUSE ESC (ZWEIMAL) = ZURÜCK ZUM MENÜ ESC (DREIMAL) = ZURÜCK ZUM DOS	BEI GEDRÜCKTER LEERTASTE Q = ÜBERKOPFHIEB oder SPRING MIT ANLAUF (wen zuerst RENNEN gedrückt wurde) A = NIEDRINGER SCHLAG O = FLIEGENDE NACKENSCHLAG P = TRITT

AMIGA/ATARI ST KEYBOARD
P = PAUSE LEERTASTE = DURCH DIE TÜR

COMMODORE 64 KEYBOARD
RUN/STOP = PAUSE LEERTASTE = DURCH DIE TÜR Q = BEENDEN

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 herschwanken. Durch schnelles Wackeln des Joysticks nach links und rechts können Sie sich selber retten.

**PALACE**