

# BARBARIAN II

## 1 - INSTALLATION

### PC/XT/AT/PS

Allumez l'écran et l'ordinateur, puis insérez la disquette MS/DOS (ou PC/DOS) dans le lecteur A. L'ordinateur lit alors le système d'exploitation sur cette disquette, puis affiche un A>. Retirez la disquette MS/DOS du lecteur, puis insérez la disquette 1 de *BARBARIAN II* dans ce même lecteur.

Si le DOS se trouve sur disque dur, une fois celui-ci chargé, tapez "A:"; l'ordinateur affiche A>.

Pour lancer le jeu, tapez "BARBII".

**ATTENTION:** Vous devez laisser la disquette dans le lecteur A car l'ordinateur y accède pour initialiser la protection.

### AMIGA 1000 512Ko

Allumez l'écran, puis l'ordinateur, et insérez la disquette KICKSTART 1.2 ou 1.3 dans le lecteur DFO. L'AMIGA lit le système interne sur cette disquette et vous demande la disquette WORKBENCH. Vous êtes dans la phase d'installation commune à tous les AMIGA.

**AMIGA 500, 2000, 3000, 1000** (dont la phase précédente a parfaitement fonctionné).

Insérez la disquette de *BARBARIAN II* à la place de la disquette WORKBENCH dans le lecteur DFO.

Le jeu se charge automatiquement.

**ATARI 520ST, 1040ST, STE, MEGA ST2 et MEGA ST4** (équipés du TOS en ROM)

Vérifiez que l'ordinateur est bien éteint et qu'aucune cartouche n'est connectée.

Insérez la disquette de *BARBARIAN II* dans le lecteur interne, allumez l'écran puis l'ordinateur. Le jeu se charge automatiquement.

### AMSTRAD CPC CASSETTE

Allumez l'écran, puis l'ordinateur. Appuyez sur CTRL et ENTER. Insérez la cassette dans le lecteur puis appuyez sur PLAY.

### AMSTRAD CPC DISQUETTE

Allumez l'écran, puis l'ordinateur. Insérez la disquette, et tapez: RUN "DISC" puis appuyez sur ENTER.

**ATTENTION:** La disquette de *BARBARIAN II* (toutes versions) ne doit jamais être retirée du lecteur pendant le temps d'utilisation.

## 2 - L'HISTOIRE

A la fin de *Barbarian* - le guerrier absolu, le barbare a vaincu les guerriers de Drax et libéré la Princesse Mariana.

Drax s'est enfuit dans les donjons du château noir, jurant de prendre sa revanche et de ravager la Cité Précieuse.

Seuls deux guerriers sont assez forts pour survivre au périlleux voyage jusqu'à la tanière de Drax: Le Barbare et Mariana. Ils doivent maintenant l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard.

## 3 - CHOIX DU PERSONNAGE

Vous pouvez jouer avec le Barbare ou la Princesse Mariana. Au début du jeu, les deux personnages sont affichés à l'écran. Choisissez votre guerrier en inclinant le joystick à gauche ou à droite, puis pressez le bouton de feu.

## 4 - NIVEAUX

Vous devez vous battre à travers 3 niveaux (les terres désolées, les cavernes et les donjons) avant d'arriver au dernier niveau (le sanctuaire secret de Drax). Ces différentes phases doivent être passées dans l'ordre. Les trois premiers niveaux sont des labyrinthes de 28 écrans chacun. Chaque fois qu'un nouvel écran apparaît, vous pouvez aller à gauche, à droite ou entrer dans les différentes pièces et cavernes. Votre position est visualisée sur la carte. Afin de connaître en permanence votre situation, un compas (dont l'aiguille pointe vers le nord) a été placé au bas de l'écran. Lorsque vous arrivez à la fin d'un niveau, l'écran clignote. Il est préférable de ne pas quitter un niveau sans avoir recueilli tous les objets magiques (voir ci-dessous).

## 5 - MONSTRES

Dans chacun des trois premiers niveaux, vous devez vous battre contre six différents types de monstres, certains pouvant être tués avec un coup bien placé.

Les terres désolées: monstres sauriens, hommes de Néanderthal, singes, poulets mutants, stabbers, floaters.

Les cavernes: carnivores, gardes d'orc, crabes, monstres glissants, gnomes de cave, stingers.

Le Donjon: monstres des fosses, maîtres des donjons, larves géantes, gobblers, yeux, ordets.

Au Sanctuaire de Drax, vous devez affronter l'Idole vivante, le grand Démon et, finalement, le redoutable Drax!

## 6 - OBJETS MAGIQUES

Dans chacun des trois premiers niveaux, il y a deux objets magiques à recueillir afin de survivre au cours de votre quête.

La hache 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 met l'Idole vivante hors de combat lorsque vous l'atteignez.

## 7 - ENERGIE ET VIES

Votre énergie est visualisée à l'écran par une barre en haut à droite.

Vous commencez le jeu avec 5 vies. Vous pouvez gagner des vies supplémentaires à travers le jeu en ramassant les crânes. Ces crânes contiennent la force-vie des anciens guerriers. Lorsque vous perdez toutes vos vies, vous recommencez au début du niveau.

L'énergie d'un monstre pendant un combat est visualisée à l'écran par une barre en haut à gauche. Lorsqu'il n'a plus d'énergie, le monstre meurt.

## 8 - POINTS

Les mouvements de combat les plus difficiles marquent beaucoup de points et font plus de dégâts.

## 9 - COMMANDES

Voici les commandes lorsque vous vous dirigez vers la droite (inversez les mouvements lorsque vous êtes tourné vers la gauche).

### Au clavier (IBM PC et CPC):

Pour contrôler votre guerrier, vous devez utiliser les touches fléchées:

Q..... Courir

A..... Demi-tour

O..... Reculer

P..... Avancer

ENTER..... Passer par la porte (CPC=N)

ESC (1X) .... Pause (CPC=CLR)

ESC (2X) .... Retour au menu (PC)

ESC (3X) .... Quitter le jeu (CPC=ESC)

### Barre espace enfoncée:

Q..... Coup au-dessus de la tête ou Sauter (après course)

A..... Coup bas

O..... Coup à la tête

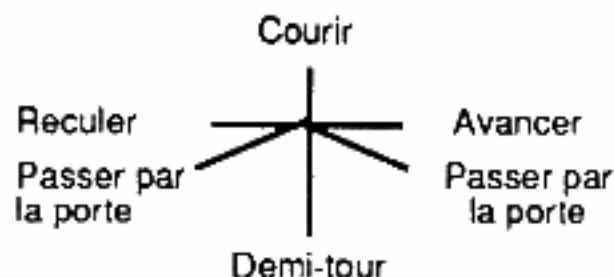
P..... Coup de pied

### Au clavier (Amiga/Atari ST): P=Pause      Barre Espace=Passer par la porte

Pour sauter au-dessus des trous ou des fosses, il faut prendre votre élan. Si vous ne sautez pas assez loin, vous vacillerez sur le rebord du trou. En inclinant rapidement le joystick à droite et à gauche, vous pouvez être sauvé.

### Au joystick:

#### BOUTON DE FEU RELACHE



#### BOUTON DE FEU ENFONCE

