

## LA HISTORIA HASTA ESTOS MOMENTOS...

El malvado hechicero Drax desea a la Princesa Mariana y ha jurado provocar el desastre de la Ciudad de las Joyas a menos que le sea entregada.

No obstante, ha concedido que si existe un justador capaz de vencer a sus demoniacos sicarios, la Princesa podrá quedar en libertad. Todo parece perdido, con la derrota de sucesivos campeones.

Entonces, desde las áridas tierras perdidas del Septentrión, aparece un bárbaro desconocido, un poderoso guerrero que maneja su ancho sable con mortal habilidad. ¿Podrá vencer a las fuerzas del mal y libertar a la Princesa?

## SOLÓ USTED PUEDE DECIDIRLO...

**El juego se compone de dos partes, que pueden cargarse en cualquier orden.**

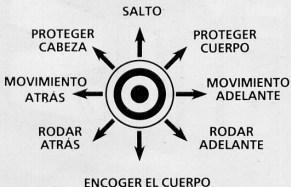
**CARA UNO:** Entrenamiento para el combate (uno o dos jugadores). Practique su esgrima contra los guerreros más consumados del mundo.

**CARA DOS:** Lucha a muerte. Rescate a la princesa, combatiendo a los malvados sicarios de DRAX, y, por último, enfrente a él en persona.

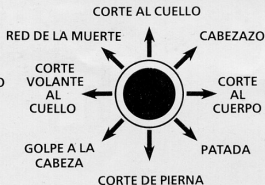
## MOVIMIENTOS DEL COMBATE

Las instrucciones siguientes son para el luchador que mira hacia la derecha. Para el que mira hacia la izquierda, se invierten.

MOVIMIENTO DE LA PALANCA  
DE MANDOS SIN OPRIMIR  
EL DISPARADOR



MOVIMIENTO DE LA PALANCA  
DE MANDOS OPRIMIENDO  
EL DISPARADOR



## VERSIÓN AMSTRAD

CADA CARA DE LA CINTA DE CASSETTE O DISCO CONTIENE DOS ESCENARIOS DIFERENTES DE LA ACCIÓN. PARA CARGAR LA ESCENA DE SU ELECCIÓN, SIGA LAS INSTRUCCIONES SIGUIENTES.

Una vez cargado el juego, pulse RETURN (vuelta del carro) para elegir entre las opciones siguientes:

**MODE 1** = PALANCA DE MANDOS PARA UN SOLO JUGADOR

**MODE 2** = TECLADO PARA UN SOLO JUGADOR

**MODE 3** = PALANCA DE MANDOS/TECLADO PARA DOS JUGADORES

**SPACE (TECLA ESPACIADORA) PARA COMENZAR EL JUEGO**

**F0** = PAUSA EN EL CURSO DEL JUEGO

**F1** = ABANDONAR EL JUEGO

**F2** = MÚSICA/EFFECTOS SONOROS

**EN LA MODALIDAD  
DE TECLADO**

Q = ARRIBA

A = ABAJO

J = DERECHA

H = IZQUIERDA

SPACE = DISPARO

## SPECTRUM

Cuando haya cargado el juego, pulse lo que corresponda a las opciones siguientes:

**(1)** Comienzo del juego

**(2)** Un jugador

**(3)** dos jugadores

Opciones para un solo jugador:

**(1)** Palanca de mandos SINCLAIR

**(2)** Palanca de mandos KEMPSTON

**(3)** Teclado

Teclas a definir para el primer jugador:

**(1)** Disparo

**(2)** Arriba

**(3)** Abajo

**(4)** Izquierda

**(5)** Derecha

**(6)** Pausa

**(7)** Salir del juego

Opciones para el segundo jugador:

**(1)** SINCLAIR

**(2)** SINCLAIR/Teclado

**(3)** KEMPSTON/Teclado

## FUERZA

Cada personaje puede sobrevivir seis golpes, que se marcan en la parte superior de la pantalla (el jugador uno está a la izquierda)

## PUNTOS

Los puntos se conceden según la dificultad de los movimientos efectuados (el jugador uno está a la izquierda)

Al jugar en la modalidad de dos jugadores, habrá límite de tiempo para cada duelo. En esos momentos, si ambos continúan en juego, se les devolverán las fuerzas y comenzará un nuevo juego.

Al jugar en la modalidad de un jugador, no hay límite de tiempo, y el marcador de duración se verá reemplazado por el nivel de técnica de su contrincante.

## VERSIÓN COMMODORE

**F1** = SOLO JUGADOR/DOS JUGADORES

**F3** = MÚSICA/EFFECTOS SONOROS

**F5** = PAUSA EN EL CURSO DEL JUEGO

**F7** = PARA COMENZAR EL JUEGO

**Q** = ABANDONAR EL JUEGO

**BARBARIAN** es una creación y obra de **STEVE BROWN**

SPECTRUM PROGRAMADO POR:

**SHAUN GRIFFITHS**

AMSTRAD PROGRAMADO POR:

**ANDREW FITTER**

COMMODORE 64 PROGRAMADO POR:

**STANLEY SCHEMBRI**

SONIDO POR: **RICHARD JOSEPH**

ARTISTA AUXILIAR: **GARY CARR**

AGRADECIMIENTO ESPECIAL A:

**DANIEL MALONE**

© PALACE SOFTWARE 1987