

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 demoníacos 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.

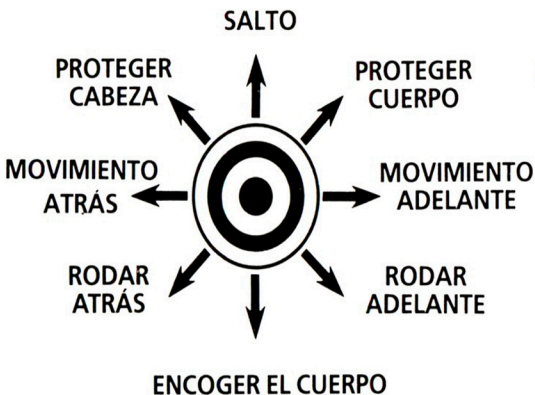
¿Podrá vencer a las fuerzas del mal y libertar a la Princesa?

SOLO USTED PUEDE DECIDIRLO...

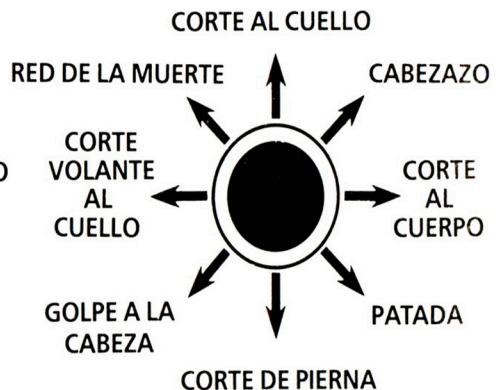
MOVIMIENTOS DEL COMBATE

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

MOVIMIENTOS DE LA PALANCA DE MANDOS SIN OPRIMIR EL DISPARADOR



MOVIMIENTOS DE LA PALANCA DE MANDOS OPRIMIENDO EL DISPARADOR



AMSTRAD PCW

INTRODUZCA EL DISCO POR LA CARA A: Y ESTE CARGARÁ AUTOMÁTICAMENTE EL JUEGO EN SU ORDENADOR.

Una vez cargado el juego, siga las opciones que aparecen en pantalla:

0 = DEMO (EL JUEGO ARRANCA AUTOMÁTICAMENTE SIN PODER JUGAR)

1 = ONE PLAYER (EL JUGADOR TENDRÁ QUE SELECCIONAR A CONTINUACIÓN JUGAR CON EL TECLADO O JUGAR CON EL JOYSTICK)

SI NUESTRA SELECCIÓN ES EL TECLADO, TENDREMOS QUE REDEFINIR LAS TECLAS QUE UTILIZAREMOS A NUESTRO GUSTO.

UNA VEZ HECHO ESTO, PULSAREMOS "0" PARA COMENZAR EL JUEGO O PULSAR "1" PARA VOLVER A REDEFINIR EL TECLADO EN CASO DE QUE NOS HAYAMOS EQUIVOCADO.

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)

No hay límite de tiempo, y el marcador de duración marca el nivel de técnica de su contrincante.

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

SPECTRUM PROGRAMADOR POR:

SHAUN GRIFFITHS

AMSTRAD PROGRAMADOR POR:

ANDREW FITTER

COMMODORE 64 PROGRAMADOR POR:

STANLEY SCHEMBRI

SONIDOR POR: **RICHARD JOSEPH**

ARTISTA AUXILIAR: **GARY CARR**

AGRADECIMIENTO ESPECIAL A:

DANIEL MALONE

© PALACE SOFTWARE 1987