

BARBARIAN II

Dieses Produkt ist Copyright

Hier bei **Psygnosis** sind wir ständig darum bemüht, Ihnen das Beste an Computer-Unterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir veröffentlichen, ist das Ergebnis von Monaten harter Arbeit, die wir darauf verwenden, den Standard der Spiele, die Sie spielen, zu verbessern. Bitte respektieren Sie unsere Mühe und denken Sie daran, daß unerlaubtes Kopieren von Software die Investitionen zur Produktion neuer und origineller Spiele reduziert. Es ist außerdem strafbar.

Dieses Software-Produkt, einschließlich Bildschirmhalte, Konzepte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Kode wird vertrieben von **Psygnosis Ltd.**, die alle Rechte daran besitzt, einschließlich des Urheberrechts. Nur der rechtmäßige Besitzer des Produkts hat zu jeder Zeit das Recht, dieses Programm zu benutzen, jedoch ausschließlich, um es von dem Medium, auf dem es vertrieben wurde, in den Speicher des Computersystems einzulesen, für das dieses Produkt speziell adaptiert ist. Jegliche andere Verwendung oder Weiterverwendung, einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder anderartige Verteilung, Sendung oder Transfer dieses Produkts unter Mißachtung dieser Bedingungen ist ein Bruch von **Psygnosis Ltd.'s** Rechten, sofern nicht eine schriftliche Genehmigung von **Psygnosis Ltd.** vorliegt.

Das Produkt **Barbarian II**, sein Programm-Kode, Handbuch und alle zugehörigen Produkte sind Copyright von **Psygnosis Ltd** die alle Rechte vorbehalten. Diese Dokumente, Programm-Kode oder andere Elemente dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder anderswie übertragen, noch in irgendein elektronisches Medium oder maschinenlesbare Form übersetzt oder reduziert werden ohne vorherige schriftliche Genehmigung von **Psygnosis Ltd.**

Psygnosis® und ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von **Psygnosis Ltd.**
Barbarian II Einbandillustration Copyright © 1991 **Psygnosis Ltd/Chris Achilleos.**
Amiga™, AmigaDOS™, und Kickstart™ sind Warenzeichen der Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755

Copyright © 1991 by **Psygnosis Ltd.** All Rights Reserved

PAGE 52

BARBARIAN II



BARBARIAN II

PAGE 53

LADEANWEISUNGEN

WICHTIG: Schalten Sie Ihren Computer immer für mindestens 30 Sekunden lang aus, bevor Sie das Spiel laden. Nichtbeachtung könnte zu einer Virusinfektion der **BARBARIAN II** Masterdiskette führen. Siehe auch die Garantieerklärung und die Viruswarnung in diesem Handbuch.

AMIGA

Schalten Sie Ihren Computer ein. Legen Sie die *Kickstart* Diskette ein, falls Sie dazu aufgefordert werden. Wenn die Aufforderung zum Einlegen einer *Workbench* diskette erfolgt, legen Sie Disk 1 von **BARBARIAN II** in das eingebaute Laufwerk Ihres Computers ein. Legen Sie die anderen Disketten ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Nach dem Laden können für die Dauer des Spiels Disk 2 im ersten und Disk 3 im zweiten Laufwerk bleiben. Die Amiga-Version verwendet Speichererweiterungen, wenn Sie sie haben.

BARBARIAN II wird mit einem Joystick im zweiten Joystick-Port und/oder einer Maus im ersten Joystick-Port gespielt.

ATARI ST

Legen Sie Disk 1 von **Barbarian II** ein. Schalten Sie Ihren Monitor/TV ein, dann Ihren Computer. Legen Sie die anderen Disketten ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

BARBARIAN II wird mit einem Joystick im zweiten Joystick-Port gespielt.

LADE-TIPS

Erscheint der Titelbildschirm nicht innerhalb von 45 Sekunden nach dem Einschalten Ihrer Maschine, könnte Ihr Computersystem Probleme haben. Prüfen Sie die Verbindungen und stellen Sie sicher, daß die o.a. Anweisungen korrekt ausgeführt wurden.. Wenn Sie sicher sind, daß Ihr Computer korrekt funktioniert (d.h. andere Software lädt korrekt) und immer noch nicht **BARBARIAN II** laden können, haben Sie vielleicht eine fehlerhafte Diskette, die in diesem Fall kostenlos von **Psygnosis Ltd.** ersetzt wird

Alle **Psygnosis**-Produkte sind voll garantiert - siehe Seite 74 für Details.

VIRUS-WARNUNG !

Dieses Produkt wird von **Psygnosis** als virusfrei garantiert. **Psygnosis Ltd** übernimmt keine Haftung für Schäden an diesem Produkt durch Virusinfektion. Siehe Seite 74 dieses Handbuchs für Details.

Um Virusinfektion zu vermeiden, lassen Sie Ihren Computer immer mindestens 30 Sekunden lang ausgeschaltet, bevor Sie dieses Spiel laden. Siehe Seite 74 für weitere Information in Bezug auf Viren und Ihre Garantie.



Die Geschichte

Wie jedermann weiß, war Hegor der Barbar der berühmteste Drachentöter von allen.

Hegor hat den Tod seines Vaters gerächt und den Untaten seines Bruders Necron ein Ende gesetzt.

Nach seiner tapferen aber blutigen Schlacht mit Necron, kehrte Hegor triumphierend aus der Unterwelt von Durgan zurück, um die Krone als seine Belohnung zu verlangen und König des ganzen Landes zu werden. Er freute sich auf ein Leben in Luxus, Ruhe und Frieden.

Doch Gehirn und Muskeln kommen nicht immer zusammen im gleichen Paket und, sagen wir mal so, Hegor hatte eine Unmenge Muskeln. Der Hohe Rat war besorgt daß, obwohl Hegor ein richtiger Held war, er nicht unbedingt der Richtige zum Regieren sei. Daher, um ihm seine königlichen Aspirationen auszureden, zeigten sie ihm die Kehrseite des Jobs: Sie informierten ihn darüber (mehr als ausführlich) daß König zu sein alle möglichen Pflichten mit sich bringen würde - wie Bazare eröffnen, Babies küssen, Entscheidungen treffen und generell jede Menge denken. Als er dies hörte, warf Hegor sein Gehirn an und begann, es sich reiflich zu überlegen. Seine Entscheidung, nicht König zu werden, wurde von einem sehr großzügigen Angebot von Gold - viel Gold - unterstützt, das Hegor mit großer Freude annahm und mit Wein, Weib und Weib verschwendete. So war es unvermeidlich, daß er nach nicht allzu langer Zeit wieder pleite war und wieder Drachen töten mußte, um sich seine Brötchen zu verdienen. Er schämte sich jedoch auch nicht, sich mit seinem Sieg über Necron zu brüsten. In der Tat brachten ihm die Geschichten über seinen bösen Bruder mehr als einmal ein paar Krüge Bier ein.

Dörfer sind eine ausgezeichnete Quelle für Klatsch - und das geschäftige Örtchen Thelston hatte eine besonders geschwätzige Bevölkerung - und so war es gerade als Hegor sich freudig ein paar schäumende Bierchen hinter die Binde goß und zum x-ten Mal einer reichlich gelangweilten Zuhörerschaft die Geschichte seiner heroischen Schlacht mit Necron erzählte, daß er Gerüchte einer Wiederauferstehung hörte...

"... sein dunkles Reich bebte, als Necron meinem Eindringen entgegen-gackerte. Er hob seinen dünnen Arm und ließ einen machtvollen Zauber auf mich los. Doch ich war bereit: Als sein Zauber auf mich niederkam, hob ich den Schild, den ich dem toten Vulcuran entrissen hatte und warf den bösen Fluch auf ihn zurück. Er wand sich unter seiner Kraft und..."

"... und fiel zu Tode im bodenlosen Schlund der Auflösung!" sangen die gelangweilten Zuhörer im Chor.

Hegor runzelte die Stirn, sagte aber nichts. Er schluckte nur sein Bier.

"Das war wohl kein besonders guter Job!" unterbrach ein besonders schleimiges winziges Individuum in der Nähe der Tür "Es wird gesagt, Necron sei immer noch am Leben."

Er ließ sich gerade genug Zeit, um sein warmes Bierchen sicher auf der schäbigen hölzernen Theke zu parken, dann erhob sich Hegor zu seinen stolzen eins neunundsiebzig einhalb und durchquerte schnell den wohlgefüllten Raum. Er hob den Schleimi mit einer Hand an seinem dünnen Genick hoch und erlaubte ihm einen bevorzugten Ausblick auf seine enorme geballte Faust.

"Sag das nochmal." knurrte er.

"Laß dich nicht an mir aus, Du dicker Witzbold, ich sag' nur, was ich heut' morgen im Laden gehört hab'."

"Und was genau hast Du heute morgen im Laden gehört... Rattengesicht?"

"Was ist es wert?"

"Daß ich Dir nicht die Faust in die Kehle ramme und Dich umkremple..."

Hegor geiferte. Eine Tropfen Spucke flog aus seinem Mund und landete auf Schleimis Wange. Er rollte langsam seine lederne Haut herunter, und als er in der Nähe der zitternden Lippen angekommen war, entschloß Schleimi sich, zu sprechen:

"Es geht das Gerücht, daß einige von Necrons Chargen Deinen Angriff überlebten. Nachdem sie ihre Wunden geleckt hatten, wagten sie sich in den Schlund hinein, um zu sehen, ob von ihrem Herrn und Meiser noch was übrig geblieben war..." Er machte eine Pause, um Hegors Spucke von der Oberlippe abzuwischen. "Sie sagen, sie haben seine Leiche in einem Stück gefunden. Mit Seilen und einer Winde hievten sie die Karkasse aus dem Abgrund und brachten sie in ihren Tempel des Dunklen, um dort alle Hexereien anzuwenden, um Necron ins Leben zurückzubringen."

"Wer hat Dir das erzählt?" fragte Hegor, und drückte Schleimi den Hals noch etwas weiter zu, wodurch dessen Gesicht sehr schnell von Rosa nach Blaurot wechselte. "Und wo ist er jetzt?"

"Beim Waffenhändler... Aber.."

Bevor Schleimi zu Ende reden konnte, stieß ihn Hegor zur Seite als ob er kein Gewicht hätte und schritt zielbewußt aus der Kneipe heraus dem Waffenladen zu.

Wenn der Klatsch wahr war und Necrons Speichellecker versuchten, Hegors Bruder ins Leben zurückzurufen, war das ganze Königreich von Neuem durch dunkle Magie bedroht.

Wirre Gedanken verdunkelten Hegors Verstand, als er sich gewichtig gegen die knarrende Eichentür des Waffenhändlers lehnte.

Er schob das Mädchen zur Seite, das an der Theke stand, und spielte wieder seinen erfolgreichen Trick, einen zu Befragenden an der Kehle zu packen, seine Füße in der Luft baumeln zu lassen und ihm eine Nahansicht seiner geballten Faust zu zeigen. Der Waffenhändler war kein Zwerg, doch selbst seine zwei Zentner hinderten ihn nicht daran, vom Boden gehoben zu werden.

"Ich habe gehört, daß eine Klatschbase in Deinem Laden Gerüchte über Necron verstreut. Ich wüßte gern, wer das war und wo er nun ist!"

Der Waffenhändler schaffte es kaum, seine Gedanken soweit zusammenzubringen, um des Haarigen Frage zu beantworten, alle seine Sinne waren auf die riesige Faust gerichtet, die sich im Moment nur um Haaresbreite entfernt von seinem hervorquellenden Auge befand. Doch der wachsende Druck auf seine schlaffe Kehle war Anlaß genug, um auf das Mädchen zu zeigen, das hinter Hegor stand.

Hegor ließ die zwei Zentner wabbelnden Fleisches in einer Wolke von Sägemehl auf den Boden fallen und wirbelte herum, um das Mädchen auf seine gewohnte Weise zu befragen.

Als er seine Drehung beendet hatte, war er erstaunt, seine Nase auf der Spitze eines sehr scharfen Schwerts sitzen zu sehen.

"Ja?" fragte das Mädchen.

Takt ist nicht eine von Hegors Stärken: er fühlte Ärger darüber, sich mit nichts weiter als einer Frau abgeben zu müssen und versuchte, was sein Lehrer den 'Entwaffnenden Griff' nannte. Er sah seinen Fehler sofort ein, als er den stechenden Schmerz in seinem muskulösen Arm fühlte und das warme Blut sah, das den sägemehlbedeckten Boden färbte.

Das Mädchen hielt Hegor das Schwert wieder an die Nasenspitze.

Der Barbar sah langsam ein, daß seine nächste Bewegung außerordentlich gut sein mußte, um an der Waffe dieser Amazone vorbeizukommen.

"Kann ich etwas für Dich tun?" fragte da Mädchen.

Hegors Antwort war ein Versuch, ein schnelles Knie in ihre Leistengegend zu rammen. Unnötig zu sagen, daß das Ergebnis ein weiterer stechender Schmerz war, diesmal in seinem Bein. Mehr von seinem Blut mischte sich unter den Dreck auf dem Fußboden.

Und wieder lauerte das Schwert des Mädchens vor der Nase des Barbaren. Hegors umwölktetes Gehirn entschied dann doch, daß er ohne Waffe wohl keine Chance gegen diese Amazone hätte.

Er lächelte.

Sie nicht.

"Was ist denn Dein Problem?" fragte das Mädchen und bewegte ihr Schwert drohend in Richtung auf Hegors Kehle.

"Ich habe gehört, Du verbreitest Gerüchte über Necron und wie er von seinen üblen Priestern wieder zum Leben erweckt worden ist."

"Das sind keine Gerüchte. Ich war da. Ich habe sie gesehen!"

"Ich bin Dir gefolgt, Hegor, letztes Mal als Du in Necrons Reich eingedrungen bist. Ich dachte, es wäre eine gute Gelegenheit, ein paar Wertsachen mitgehen zu lassen. Kreuzzüge bringen nicht mehr so viel ein wie früher."

"Erzähl mehr davon", dachte Hegor.

Unglücklicherweise, während der Erregung Deiner Schlacht mit Necron, verlor ich den Halt unter den Füßen und fiel in eine Grube. Ich schaffte es, mich an einer kleinen Pflanze festzuhalten und zog mich irgendwie wieder hoch. Ich fand eine Felsspalte und kroch hinein, gerade rechtzeitig, um Necron fallen zu sehen, in seinen Tod, wie alle dachten. Dann war es, als ob die ganze Erde auseinanderfallen würde! Die Decke wackelte! Der Boden bebte und die Wände brachen entzwei. Ich dachte, ich würde ganz bestimmt verschüttet werden. Doch dann, so schnell wie es begann... wurde alles wieder still! Ich lag für eine Weile und traute mich nicht, mich zu bewegen. Ich muß wohl für Stunden dort gelegen haben. Gerade als ich mich sicher genug fühlte, um zu versuchen hinauszuklettern, hörte ich Stimmen. Geduckt in den dunklen Schatten der engen Spalte sah ich mit Entsetzen, wie Necrons Männer seinen Körper fanden und ihn den Abgrund hinauf hievt. Seine Hand streifte meinen Fuß, als er langsam den Klippenrand hinaufgezogen wurde und ließ meinen ganzen Körper eiskalt erschauern.

Nach und nach schwanden die Stimmen, und ich fühlte mich sicherer und kämpfte mich aus der Grube heraus. Ich folgte den üblen Kreaturen so weit wie ich wagen konnte und hörte, wie höllische Beschwörungen durch

das tödliche Reich schallten. Ich blieb nicht lang genug, um das Ergebnis des Zaubers abzuwarten, ich rannte! Ich bin aber sicher, daß sie Necron ins Leben zurückgebracht haben."

Hegor hörte mit wachsender Spannung zu. Als das Mädchen mit ihrer Geschichte fertig war, wußte er, was er zu tun hatte.

Er stieß sie zur Seite und rannte aus dem Laden des Waffenhändlers heraus, in Richtung des Waldes und Necrons Tempel. Er wußte, daß er vielen Gefahren entgegenging und gegen mächtige Feinde kämpfen mußte, vor der endgültigen Schlacht mit seinem Bruder. Doch er war bereit...

Er kam im Wald an und stand eine Weile still, um sich auszuruhen... Dann merkte er plötzlich, daß er ganz und gar nicht bereit war, Necron entgegenzutreten: er hatte keine Waffen und sehr wenig Geld, um sich welche zu kaufen. Seine Mission würde einen leichten Umweg nehmen müssen...

Das Spiel

In **Barbarian II**, spielen Sie Hegor bei der Erkundung der sechs verschiedenen Umgebungen, die diese abenteuerlich barbarische Fantasie ausmachen. Hegor muß durch gespenstische Wälder, geschäftige Dörfer und gefährliche Verliese hindurch, in seinem heldenhaften Versuch, Necron zu finden und zu zerstören. Gold, Zaubertänke und Waffen liegen verstreut im Land herum. Hegor muß sie finden und gebrauchen, um eine Chance im Kampf gegen Horden tödlicher Feinde und unheimliche Fallen zu haben, denen er bei seinem Kreuzzug entgegentreten muß.

Dazu wird er auch noch die wenigen grauen Zellen benutzen müssen, die er hat, um spannende Rätsel im ganzen Land zu lösen.

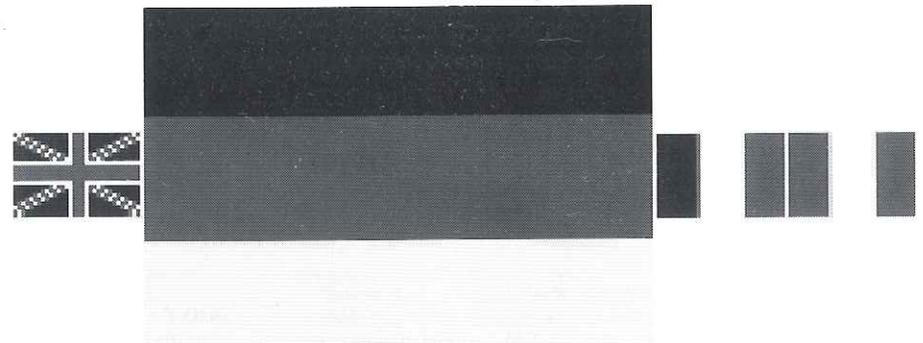
Bevor die Schlacht beginnt:

Sie können unter einer Zahl von Optionen wählen, bevor Hegor seine Mission beginnt. Wählen Sie bitte die passenden Optionen von der Auswahl auf dem Bildschirm: Beim Starten können Sie die Sprache wählen, indem Sie die Flagge Ihrer Wahl hervorheben - bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts und drücken Sie Feuer. Ihre Wahl wird dadurch bestätigt, daß die Flagge Ihres Landes größer wird (Im Beispiel unten auf der Seite ist Deutsch gewählt).

Eine benutzerfreundliche Kombination von *Joystick*, *Maus* & *Tastatur* erlaubt es Ihnen, **Barbarian II** mit allen dreien dieser Interfaces zu spielen (Mauskontrolle nur für Amiga) - schauen Sie bitte im Abschnitt **KONTROLLE** nach, wenn Sie weitere Details wissen möchten.

Drücken Sie **F3**, um zwischen Spiel mit oder ohne Endsequenz umzuschalten.

Drücken Sie **F4**, um Musik zu laden oder nicht.



Die Umgebungen

Wald:

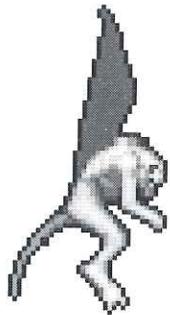
Das üppige Grün und der beruhigende Ruf des Büttelvogels täuschen über die Gefahren hinweg, die längs der kultivierten Wege durch den Wald lauern. Menschenfressende Riesen und Werwölfe sind nur einige der Feinde, die etwas gegen Ihre Gegenwart haben - und Sie dies ohne Umschweife wissen lassen werden.

Es gibt auch ein paar verborgene Gruben - einige tödlich, andere nicht - zum Glück warnt Sie die Gegenwart von Feen vor ihrer Nähe.

Und nehmen Sie sich vor Kobolden im Wald in acht, denn die stehlen Ihnen Ihren Reichtum.

Die vielen Gefahren des Waldes sind jedoch das Risiko wert, denn es verbergen sich dort viele nützliche Waffen und Schätze.

Waldvolk



Klauen-Flügel

Fliegt durch den Wald. Läßt normalerweise einen nützlichen Trank zurück, wenn man ihn tötet. Vorsicht vor den Klauen an den Füßen.



Neanderthal

Obwohl aggressive Angreifer, wird man leicht mit ihnen fertig. Üben Sie Ihre Kampfbewegungen an ihnen.



Werwolf

Sie haben tödliche Klauen und wissen sie zu benutzen. Sie meiden ist vielleicht besser als mit ihnen zu kämpfen.



Riese

Diese Kreaturen haben weniger Grütze als Hegor. Es scheint ihnen zu gefallen, gehauen und getreten zu werden... also ran!

Der Wald wird zweigeteilt durch das Dorf Thelston, obwohl Sie es nicht schaffen würden, Thelston vom ersten Waldabschnitt aus zu erreichen, denn der alte Weg ist durch undurchdringliches Unterholz blockiert. Um zum Dorf zu gelangen, müssen Sie durch die Höhlen ohne Hoffnung.

Höhlen ohne Hoffnung:

Tief unter der Erde sind die feuchten, dunklen Höhlen gespenstisch genug, um selbst dem heldenhaftesten aller Helden ein unwohles Gefühl zu verschaffen. Mit ihren tödlichen Fallen und abstoßenden Kreaturen haben diese Höhlen das unrühmliche Ende so mancher Mission gesehen.

Man muß jedoch hindurch, um vorwärts zu kommen. Sie sind nicht nur der einzige Weg, auf dem man ins Dorf gelangen kann, sie enthalten auch einen bestimmten Gegenstand, der für Ihre Aufgabe lebenswichtig ist.

Viele verschlossene Türen versperren Ihnen den Weg. Verwenden Sie die Schlüssel vorsichtig und legen Sie sich sorgfältig eine Karte an, dann kommen Sie erfolgreich durch die Höhlen hindurch.

Höhlenbewohner



Höhlenbär

Ein hoher Sprung bringt Sie sicher an ihnen vorbei, wenn Sie es vorziehen, nicht zu kämpfen.



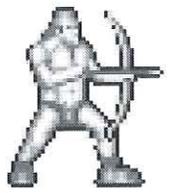
Grophon

Obwohl sie langsam fliegen, richten ihre tödlichen Klauen schwersten Schaden bei Ihnen an.



Brewt

Seine Keule kann Sie (noch) bewußtlos(er) hauen, vermeiden Sie sie!



Schütze

Bewegen Sie sich, wenn Sie in seiner Reichweite sind. Nähern Sie sich ihm, so daß er nicht auf Sie schießen kann. Er bewacht etwas, das Sie brauchen!

Das Dorf Thelston:

Vor Aktivität platzend, ist Thelston nicht nur ein Zufluchtsort vor den Gefahren der Abenteuer, sondern auch ein Platz, wo Sie Ihre Stärke und Bewaffnung verbessern können. Läden und Kneipen gibt es mehr als genug in Thelston und ihre Inhaber sind mehr als glücklich, Ihr Gold gegen ihre Waren auszutauschen. Versuchen Sie, sicherzustellen, daß in Ihrem Inventar Raum für den Gegenstand oder Service ist, den Sie kaufen wollen - und auch genug Gold - denn sobald Sie einen Laden oder eine Kneipe verlassen, verschließt er Ihnen für eine kurze Weile seine Türen.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um einen Gegenstand auszuwählen und einen Kauf zu tätigen. Falls Sie es sich leisten können, kann sich die Bezahlung von Klatsch als ganz nützlich erweisen.

Thelston kann auch eine tödliche Falle sein - je nachdem wie Sie der Bevölkerung gegenüberstehen: greifen Sie die Dörfler an, so kontern die Soldaten, die die Straßen patrouillieren, dies mit ein bißchen eigenem Kampf - seien Sie gewarnt, sie sind zähe Gegner.

Der Weg zum Schloß geht durch das Dorf.

Die Dörfler



Dorftrottel

Wandert herum und tut nicht viel. Doch er hinterläßt Ihnen einen Sack Gold, wenn Sie ihn umbringen (?).



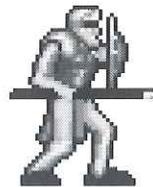
Alte Frau

Eine häßliche alte Schachtel. Weder schön noch nützlich, außer für den Sack Gold, den sie hinterläßt, wenn Sie sie umbringen.



Arbeiter

Arbeit, Arbeit, Arbeit! Das einzige, das ihn aufhören läßt zu arbeiten... sind Sie!!



Dorfwächter

Dieser Knabe beschützt die Dörfler. Er tritt Sie in den, hm, Hintern, wenn Sie sie angreifen. Wenn er jedoch seinen Speer nach Ihnen wirft und Sie schnell genug sind, können Sie ihn aufheben und zurückwerfen!

Das Schloß:

Patrouilliert von mächtigen Wachen und geheimnisvollen Mönchen und voll von üblen Fallen. Hier brauchen Sie nicht nur Köpfe, sondern auch Muskeln, um durchzukommen.

* Kettenziehen ist das Geheimnis hier - ziehen Sie sie richtig und Sie werden mit Erfolg überschwemmt. Ziehen Sie die baumelnden Ketten in der richtigen Reihenfolge - sie blinken auf und ein Ton ertönt, wenn sie einen Mechanismus aktiviert haben - und die Geheime Tür zum nächsten Niveau wird sichtbar. Vorsicht jedoch, wenn Sie durch diese Tür hindurchgehen, ein besonders bössartiger Wächter erwartet Sie auf der anderen Seite.

* Um Ketten zu ziehen, plazieren Sie Hegor direkt unter ihnen und, vorausgesetzt er hält nichts in den Händen, drücken Sie Feuer.

Schloßbewohner



Schloßpriester

Diese Herren werden Priester genannt, weil sie Sie wie im Religionsbuch angreifen.



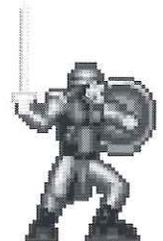
Schloßwache

Ärgern Sie diese Knaben nicht, bloß weil sie Purpur tragen! Sie können sehr gut mit ihren Schwertern umgehen.



Schloßpriester

Wenn Sie einen Priester in dieser Pose sehen, kriegen Sie wahrscheinlich gleich einen Feuerball ins Gesicht.



Schloßwache

Sie müssen mit einer Menge dieser Krieger kämpfen oder sie vermeiden, wenn Sie zum Verlies gelangen wollen.

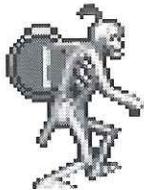
Das Verlies:

Die Lebenden Toten bevölkern die Verliese. Schlüssel und Schalter sind die Antwort, um erfolgreich hier hindurch zu gelangen. Betätigen Sie Schalter, indem Sie sie schlagen oder schießen - und wiederum müssen sie in der richtigen Reihenfolge aktiviert werden, sonst funktionieren sie nicht.

Vorsicht! Die Lebenden Toten können nur zeitweise außer Gefecht gesetzt werden... dann stehen sie wieder auf!

Vorsicht vor dem Grünen Behemoth, denn er hütet das Geheimnis zum Tempel!

Dunkelmänner



Ein Lebender Toter
Gewiefte Kämpfer und nicht umzubringen, kommen diese knochigen Gegner immer wieder zurück zu Ihnen...



Und noch ein Lebender Toter
... na, was hatte ich gesagt?!



Wächter
Eine Schlüsselfigur im Spiel.



Grüner Behemoth
Diese Kreatur hat nicht nur eine riesige Waffe, sondern spuckt auch noch Feuer. Dummerweise muß er umgebracht werden, denn er hat einen Trank, der für Ihr Fortkommen lebenswichtig ist.

Necrons Tempel

Mächtige Wachen und üble Priester bewachen eifersüchtig ihren Herrn und Meister. Sie wenden machtvolle Zauberei gegen Sie an und Sie brauchen all Ihr Geschick, um an ihnen vorbeizukommen und möglicherweise zu Necron zu gelangen.

Tempelterror



Tempelpriester
Schwierig umzubringen, doch es ist notwendig, da sie Dinge tragen, die für Ihren Erfolg lebenswichtig sind.



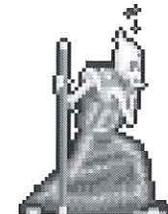
Dinosaurier
Eine riesige und furchterregende Kreatur, deren einziger Lebenszweck es ist, Ihnen den Kopf abzubeißen!



Tempelmutant
Relativ leicht zu zerstören - aber Vorsicht vor diesen Lippen!

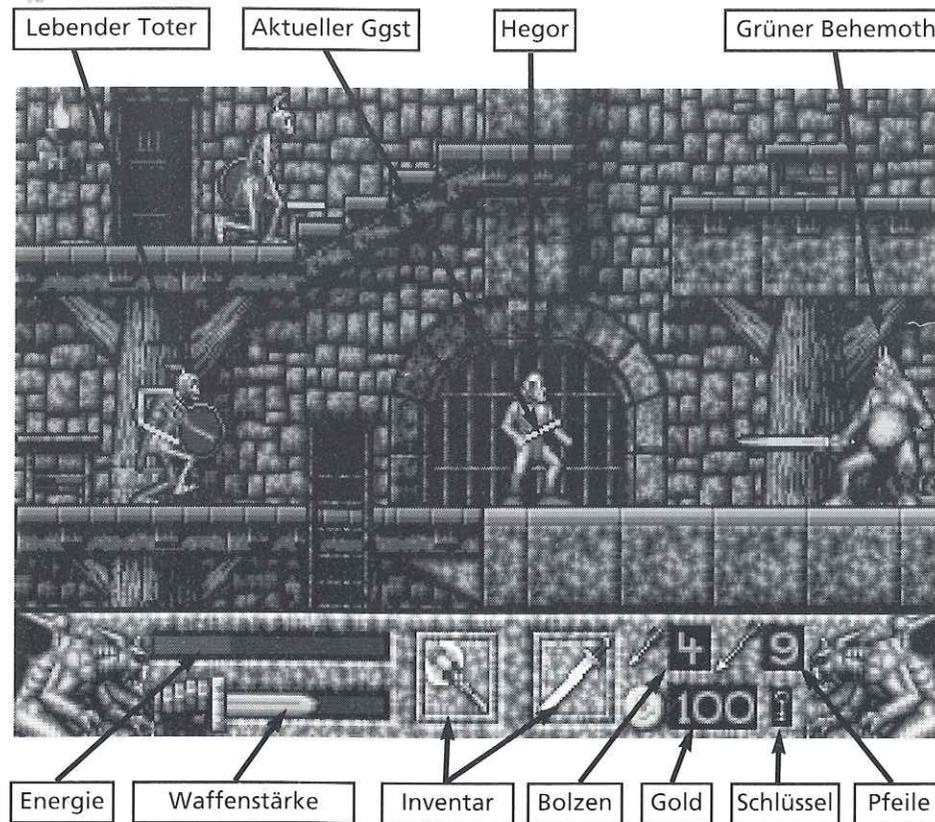


Tempelwache
Eine zähere Version der Schloßwache, und mit einer geschmackvolleren Uniform.



Necron
Oooh, hier könnte ich Ihnen so viel erzählen... ich tu's aber nicht!

Was ist auf dem Schirm

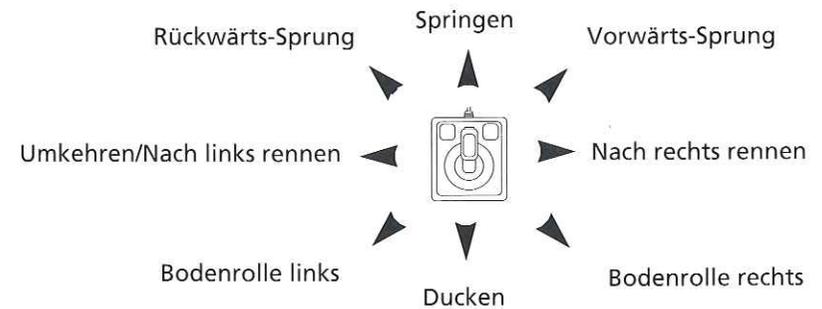


Kontrollen

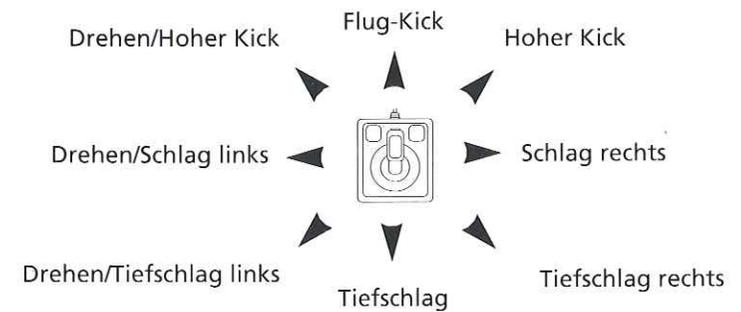
Anmerkung: Die Richtungskontrollen des Joysticks haben eine unterschiedliche Wirkung auf Hegor, je nachdem was für eine Waffe er trägt (falls überhaupt). Diese Kontrollen gehen davon aus, daß Hegor nach rechts gerichtet ist

JOYSTICK:

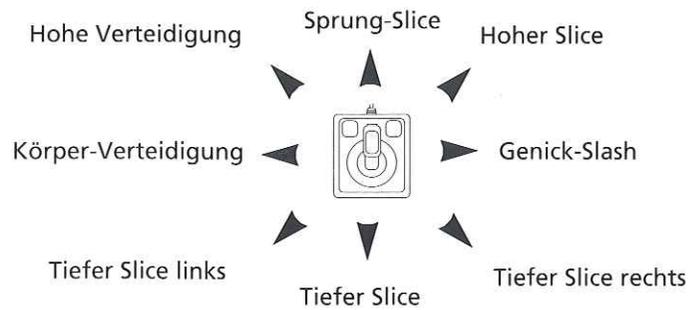
Mit oder ohne Waffe (Kein Feuer-Knopf):



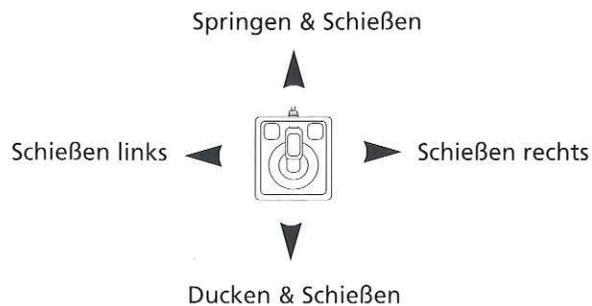
Ohne Waffe (Mit Feuer-Knopf):



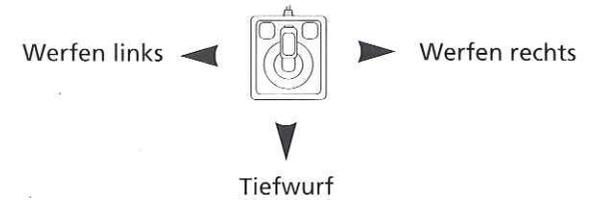
Schwert oder Beile (mit Feuer-Knopf):



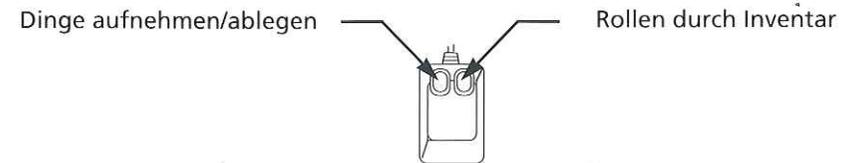
Elfen Bogen oder Armbrust (mit Feuer-Knopf):



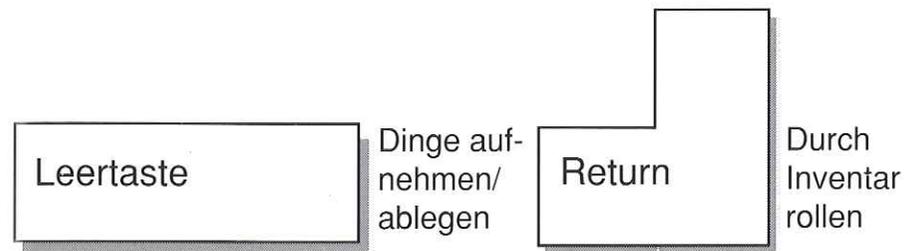
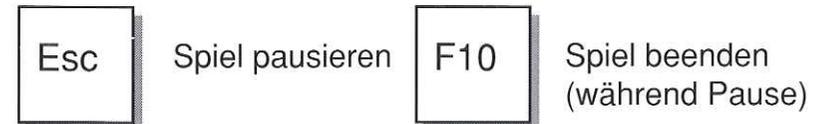
Speer (mit Feuer-Knopf):



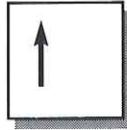
MAUS (Nur Amiga-Version):



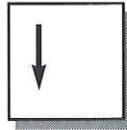
TASTATUR:



Bildschirm-Positionierung:



Nach oben rollen



Nach unten rollen

Enterhaken und Seil:

Um Haken und Seil zu benutzen, drücken Sie einfach den Feuerknopf und schieben den Joystick nach oben. Hegor wirft den Haken hoch und (falls er eine geeignete Oberfläche erreicht hat) klettert das Seil hinauf.

Tränke:

Tränke - ob gefunden oder gekauft - verbessern entweder die Waffe, die Sie gerade tragen oder Ihre eigene Stärke. Sie werden schnell herausfinden, was wozu gut ist. Tränke haben keine Wirkung auf Bogen, Armbrust oder Enterhaken und Seil.

Schlüssel:

Um Schlüssel aufzunehmen, braucht Hegor nur über sie hinwegzugehen. Verschlossene Türen sollten kein Problem sein, wenn Sie die richtige Art Schlüssel tragen. Schieben Sie den Joystick nach oben, um sie zu öffnen.

Speichern und Laden Ihrer Position:

Barbarian II erlaubt es Ihnen, Ihre Position an jedem Punkt des Spiels zu speichern. Hierzu drücken Sie die **S**-Taste und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Um eine gespeicherte Position zu laden - auch dies an jedem Punkt des Spiels - drücken Sie die **L**-Taste und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Hegors Hinweise

Erkunden Sie alle Ecken und Kanten jeder Umgebung: sie müssen alle vorhandenen Schlüssel finden.

Wenn Sie es sich leisten können, kaufen Sie einen Helm von Ihrem netten Ladeninhaber: er könnte bei einem unerwarteten Angriff Ihr Leben retten.

Jede Waffe hat unterschiedliche Wirkung auf Ihre Feinde: finden Sie heraus, welche gegen wen am besten ist.

Gegen die Schloßwache ist Angriff die beste Verteidigung.

Kaufen Sie Klatsch bei jeder Gelegenheit: er enthält wichtige Hinweise!

Vergessen Sie nicht, daß Sie tatsächlich eine Waffe tragen müssen, um ihre Wirkung durch einen Trank zu verbessern..

Alle Feinde (außer Werwölfen) die Sie im Wald besiegen, hinterlassen Ihnen ihr Gold zum aufsammeln und ausgeben.

Den diebischen Kobold schlagen verzögert seine Rückkehr. In ihn hineinzurollen könnte von Vorteil sein.

Behalten Sie Ihre Waffenstärke im Auge: Schwerter und Beile zerbrechen, wenn sie zu niedrig wird.

GARANTIE

Die Diskette(n), die mit diesem Produkt geliefert werden, sind dahingehend garantiert, daß sie korrekt lauffähig und frei von allen Erscheinungen des 'Virus' sind. Es liegt in der Verantwortung des Käufers, die Infektion dieses Produkts mit einem 'Virus' zu verhindern, der das Produkt immer am Laufen hindern würde. **Psygnosis Ltd** ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an **Psygnosis Ltd** zum unverzüglichen Ersatz zurückgeschickt werden..

Psygnosis Ltd in keinem Fall Verantwortung oder Haftung für 'Virus'-Schäden, die immer dadurch vermieden werden können, daß Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet halten, bevor Sie dieses Produkt laden. Falls Disketten durch einen 'Virus' zerstört worden sind, senden Sie sie bitte direkt an **Psygnosis Ltd** und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken, senden Sie bitte NUR DIE DISKETTEN an **Psygnosis Ltd**.

AUTOREN

Programmierung.....Mike Chilton
Grafik.....Garv Corbett
.....Mike Waterworth
Musik & FX.....Paul Summer
Zeichentrick.....Garv Corbett
Zeichnungen.....Gary Burley
Handbuch.....Nik Wild
Produzent.....Steve Riding



ITALIANO