

Questo è un prodotto con copyright

La **Psygnosis** è un'azienda dedicata a fornire il meglio dei video giochi. Ogni gioco pubblicato rappresenta mesi di intenso lavoro dedicato ad elevare lo standard dei prodotti che il cliente esegue. Si prega di voler dare il dovuto rispetto a questi sforzi e di ricordare che il software che viene copiato abusivamente riduce gli investimenti disponibili alla produzione di nuovi giochi originali e costituisce, inoltre, un reato penale.

Il presente prodotto di software, ivi comprese le immagini sullo schermo, i concetti, gli effetti audio, il materiale musicale e il codice di programma, sono commercializzati dalla **Psygnosis Ltd**, che ne detiene, altresì, tutti i diritti inerenti unitamente ai copyrights. Tale commercializzazione del presente prodotto consente solamente al suo legittimo possessore il diritto di usare, in ogni momento, il suddetto programma limitatamente alla lettura del medium, così come distribuito, nella memoria del sistema di computer previsto per il quale il suddetto prodotto è stato specificamente adattato. Ogni e qualsiasi altro utilizzo o sua continuazione comprendente copiatura, riproduzione, vendita, noleggio, affitto, prestito o altra forma di distribuzione, ovvero la trasmissione o trasferimento del prodotto in contravvenzione alle predette condizioni, costituiscono infrazione dei diritti della **Psygnosis Ltd**, a meno che non siano stati esplicitamente autorizzati dalla medesima **Psygnosis Ltd**.

Il prodotto denominato *Barbarian II*, il suo codice di programma, il manuale, nonché ogni materiale associato, sono copyright della *Psygnosis Ltd* che ne riserva d'ora in avanti tutti i diritti. La loro parziale o totale copiatura, riproduzione, noleggio, affitto, prestito o trasmissione in qualsivoglia maniera, nonché la traduzione o riduzione a qualunque forma leggibile da ogni e qualsiasi mezzo elettronico, sono vietati senza il previo assenso scritto della *Psygnosis Ltd*.

Psygnosis ® e i simboli associati sono marchi registrati della **Psygnosis Ltd**.

L'illustrazione di copertina di *Barbarian II* è Copyright© 1991 della **Psygnosis Ltd**/Chris Achilleos.

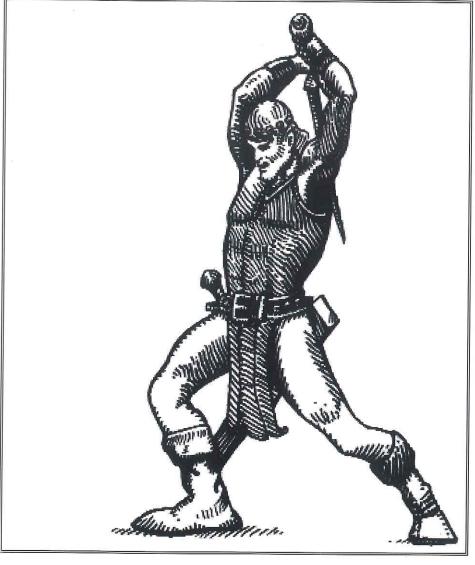
Amiga™, AmigaDOS™, e Kickstart™ sono marchi della Commodore-Amiga Inc.

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

Copyright© 1991 della Psygnosis Ltd. Tutti i Diritti Riservati

PAGE 78

BARBARIAN II



BARBARIAN II

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

<u>AVVERTENZA:</u> Spegni sempre la macchina per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco. In caso contrario, il disco matrice di *BARBARIAN II* potrebbe risultare contaminato da un virus. Per ulteriori informazioni, vedi all'Avvertenza Antivirus e all'Avviso di Garanzia nel presente manuale.

AMIGA

Accendi il computer. Inserisci il dischetto *Kickstart* se richiesto. Quando appare la richiesta di dischetto *Workbench*, inserisci il Dischetto 1 di *BARBARIAN II* nell'unità disco interna del tuo computer. Quando richiesto, inserisci il Dischetto 2. Una volta caricato, il Dischetto 2 può rimanere nella prima unità disco e il Dischetto 3 nella seconda per tutta la durata del gioco. La versione Amiga utilizza memoria supplementare, se ne disponi.

BARBARIAN II si gioca con un joystick collegato alla seconda porta joystick e/o un mouse allacciato alla prima porta joystick.

ATARI ST

Inserisci il Dischetto 1 di *Barbarian II*. Accendi il monitor/TV e poi il computer. Inserisci gli altri dischetti quando ti viene richiesto.

Barbarian II si esegue con un joystick collegato alla seconda porta joystick.

CONSIGLI PER IL CARICAMENTO

Se la videata titolo non dovesse apparire entro 45 secondi dall'accensione, potrebbe esserci qualche problema nel tuo sistema di computer. Controlla tutti i collegamenti del computer e che le istruzioni di cui sopra siano state eseguite correttamente. Qualora il computer funzioni correttamente (cioè, altro software si carica normalmente) ma non riesci ancora a caricare BARBARIAN II, può significare che il dischetto è difettoso, nel qual caso puoi ottenere una sostituzione gratuita dalla Psygnosis Ltd.

Tutti i prodotti Psygnosis sono pienamente garantiti - per i particolari vedi a pagina 100.

AVVERTENZA ANTIVIRUS!

La **Psygnosis** garantisce che il presente prodotto è esente da virus. La **Psygnosis Ltd** non assume alcuna responsabilità per eventuali danni provocati al prodotto da infezioni da virus. Per altri particolari, vedi a pagina 100 del presente manuale.

Per evitare infezioni da virus, accertati sempre che la macchina sia spenta per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco. Per ulteriori informazioni sui virus e sulla garanzia, vedi a pagina 100.



La Storia

ome tutti sanno, Hegor il Barbaro era il più famoso uccisore di draghi che sia mai esistito.

Hegor aveva vendicato la morte di suo padre mettendo fine alle perversità commesse dal suo malvagio fratello Necron.

Dopo questa coraggiosa ma sanguinosa battaglia con Necron, Hegor era tornato trionfante dal mondo sotterraneo di Durgan per reclamare in premio la corona e diventare quindi re di tutto il territorio, e già pregustava una vita pacifica nel lusso e nella serenità.

Tuttavia, muscoli e cervello non sempre sono presenti nella stessa confezione ed Hegor, diciamo così, disponeva di una tremenda quantità di muscoli. Il Consiglio Supremo era preoccupato che, sebbene Hegor fosse sì un eroe, non sembrava comunque molto adatto a governare. Per cui, nel tentativo di dissuaderlo dalle sue aspirazioni regali, gli avevano fatto vedere (con molta pazienza) che fare il re comportava eseguire compiti molto noiosi - come inaugurare mercati, baciare bambini, prendere decisioni e in genere pensare moltissimo. Nel sentire questo, Hegor aveva messo in moto le cellule grigie e aveva cominciato a ripensarci. La sua decisione di rinunciare a fare il re era stata aiutata anche da una generosissima offerta di oro - tanto oro - che Hegor aveva accettato con gioia, dissipandolo subito in vino, donne e donne.

Inevitabilmente, in breve tempo era rimasto al verde e per vivere era tornato ad uccidere draghi. Comunque, non si vergognava troppo nel continuare a vantarsi di aver battuto Necron. In effetti, le storie sul suo fratello malvagio gli procuravano quasi sempre un boccale o due di birra.

PAGE 80

BARBARIAN II

BARBARIAN II

I villaggi sono sempre stati un'ottima fonte di pettegolezzi - e l'operosa frazione di Thelston era dotata di una popolazione particolarmente ciarliera - e fu così che, mentre Hegor si stava scolando la birra schiumosa raccontando per l'ennesima volta le sue gesta contro Necron ad un pubblico annoiato, aveva sentito parlare di una resurrezione ...

- "... il suo regno tenebroso aveva tremato quando Necron irrise sfidando la mia intrusione. Alzato un braccio rinsecchito, mi lanciò un potente incantesimo. Ma io ero pronto: come la sua magìa mi veniva scagliata contro, alzai lo scudo che avevo preso al cadavere di Vulcuran ribattendogli addosso il malefico incanto. Egli indietreggiò sotto il colpo e ..."
- "... e precipitò verso la morte cadendo nell'interminabile Pozzo della Dissoluzione!" avevano cantilenato stancamente gli ascoltatori.

Hegor aveva aggrottato le sopracciglia ma non aveva detto niente, continuando a tracannare birra.

"Non devi aver fatto un gran ché!" aveva commentato un ometto particolarmente odioso vicino alla porta "Pare che Necron sia ancora vivo."

Posata con cura la birra ormai calda sul bancone contorto, Hegor si era alzato ergendosi in tutti i suoi 1,90 attraversando con agilità la sala affollata. Afferrato con una mano l'omuncolo per il collo, Hegor gli aveva concesso il privilegio di osservare un primo piano del suo enorme pugno.

"Ripeti." Aveva ringhiato

"Non prendertela con me, brutto buffone. Sto solo ripetendo quello che ho sentito al negozio stamattina."

"E che hai sentito al negozio stamane ... faccia da verme?"

"Che me ne viene?"

PAGE 82

BARBARIAN II

"Mi risparmi di infilarti la mano in gola e tirarti fuori le frattaglie ..."

Aveva ringhiato Hegor salivandogli un po' sulla guancia. Una goccia aveva preso a scorrere sulla pelle incartapecorita scendendo verso le labbra tremanti. L'omuncolo prese a parlare:

"Si dice che alcuni scagnozzi di Necron siano sopravvissuti al tuo assalto e, dopo essersi leccati le ferite, siano entrati nel pozzo per cercare i resti del loro padrone ..." Aveva, quindi, fatto una pausa per leccarsi la saliva di Hegor dalle labbra. "Si dice che lo abbiano ritrovato tutto di un pezzo. Poi con corde e carrucole hanno fatto uscire il corpo dal pozzo portandolo al Tempio delle Cose Oscure, per eseguire incantesimi maligni per riportare in vita Necron."

"Chi te l'ha detto?" aveva chiesto Hegor stringendo la presa sull'ometto, la cui faccia era diventata paonazza. "E dov'è adesso?"

"L'armaiolo ... ma ..."

Prima che l'omuncolo avesse potuto finire, Hegor lo aveva scagliato via come se non avesse peso ed era uscito con determinazione dalla locanda dirigendosi verso il negozio dell'armaiolo.

Se la diceria era vera, e i servi di Necron stavano tentando in questo momento di riportare in vita il fratello di Hegor, l'intero Regno sarebbe stato ancora una volta sotto la minaccia della magia nera.

La mente di Hegor era ancora offuscata da pensieri agitati quando aveva spalancato violentemente la porta scricchiolante dell'armaiolo.

Spingendo via la ragazza che stava davanti al bancone, Hegor aveva ripetuto il gesto efficace di afferrare l'interrogato per la gola, sollevandolo da terra e mostrandogli da vicino il pugno massiccio. L'armaiolo non era certo un nano, ma perfino i suoi novanta chili non gli avevano impedito di essere sollevato da terra come un fuscello.

BARBARIAN II

"Ho sentito dire di una chiacchiera nel tuo negozio che diffonde storie su Necron. Voglio sapere chi è stato e dov'è adesso!"

L'armaiolo lottava per raccogliere sufficientemente le idee per rispondere alle domande di questo scimmione, ma tutti i suoi sensi erano concentrati sull'enorme pugno che oscillava ad un pelo dai suoi occhi sbarrati. Comunque, la stretta crescente attorno alla gola flaccida lo aveva stimolato abbastanza da puntare un dito verso la ragazza alle spalle di Hegor.

Hegor aveva lasciato cadere l'ammasso di carne tremante sul pavimento in una nuvola di segatura e si era girato per interrogare la ragazza nel suo solito modo.

Ma con sua sorpresa, si era trovato con il naso appollaiato sulla punta di una spada affilata.

"Sì?" Aveva chiesto la ragazza.

Il tatto non è una caratteristica di Hegor: arrabbiato per l'impudenza di una donnetta, aveva abbozzato quella che il suo maestro chiamava Mossa Disarmante. L'errore gli fu fatto subito notare da una fitta dolorosa al braccio muscoloso e dal sangue caldo che gocciava dal gomito andando a colorare la segatura del pavimento.

La ragazza aveva rimesso la punta della spada sul naso di Hegor.

Il barbaro si stava lentamente rendendo conto che la sua prossima mossa avrebbe dovuto essere eccezionale per scansare l'arma di questa amazzone.

"Posso fare qualcosa per te?" Chiese la ragazza.

La risposta di Hegor fu un tentativo di ginocchiata rapida al ventre. Non occorre dire che il risultato fu un altro taglio doloroso, questa volta alla gamba. Altro sangue andò a mescolarsi al terriccio del pavimento.

Di nuovo, la spada della ragazza era puntata alla faccia del barbaro.

PAGE 84

BARBARIAN II

Il cervello annebbiato di Hegor alla fine decise che senza un'arma non ce l'avrebbe fatta con questa amazzone.

Le sorrise.

Lei no.

"Qual'è il tuo problema?" chiese la ragazza spostando minacciosamente la spada sulla gola di Hegor.

"Ho sentito che stavi spargendo chiacchiere su Necron e su come sia stato riportato in vita dai suoi preti malvagi."

"Non sono chiacchiere. lo c'ero. Li ho visti!"

"lo ti avevo seguito, Hegor, l'ultima volta che sei entrato nel regno di Necron. Avevo pensato che forse avrei potuto raccogliere qualche cosa lungo la strada. Le crociate non rendono più come una volta."

"Racconta", disse Hegor.

"Purtroppo, nell'eccitazione della tua battaglia con Necron, persi l'equilibrio cadendo in una fossa. Riuscii ad afferrarmi ad un arbusto tirandomi poi su. Trovai un crepaccio e mi ci arrampicai, appena in tempo per vedere Necron che precipitava verso la sua presunta morte. Poi il mondo sembrò spaccarsi! Il tetto tremò! Il pavimento ballò e le pareti furono squarciate. Credetti davvero di rimanere schiacciata. Ma poi, così come era iniziato, tutto finì nel silenzio! Rimasi rannicchiata per un po', non mi fidavo a muovermi. Sarò rimasta così per ore. Proprio quando pensavo che sarebbe stato sicuro uscire, udii delle voci. Rannicchiata nella tenebra del crepaccio, vidi con terrore che gli uomini di Necron ne avevano trovato il corpo e che lo stavano tirando su dalla voragine. Mentre lo tiravano su lentamente, la sua mano mi sfiorò il piede facendomi venire brividi freddi per tutto il corpo.

BARBARIAN II PAGE 85

Alla fine le voci si allontanarono e, sentendomi al sicuro, mi arrampicai faticosamente fuori dalla fossa. Seguii le mefitiche creature fino a che me la sentii, ascoltando gli incantesimi infernali che echeggiavano per tutto il letale territorio. Ma non sono rimasta a lungo per vedere i risultati delle cantilene. Sono fuggita, ma sono sicura che stavano per riportare in vita Necron."

Hegor aveva ascoltata con crescente trepidazione. Quando la ragazza terminò il suo racconto, egli sapeva già quello che doveva fare.

Spingendo da parte la ragazza, si scagliò fuori dal negozio dell'armaiolo correndo verso la foresta in direzione del Tempio di Necron. Sapeva che avrebbe dovuto affrontare molti pericoli e lottare con potenti nemici, prima della battaglia finale con suo fratello, ma era pronto...

Arrivato nella foresta, si era fermato per un attimo...Fu allora che si accorse di non essere affatto pronto ad affrontare Necron; non aveva armi e pochi soldi per acquistarne. La sua missione avebbe dovuto seguire una leggera digressione ...

II Gioco

In Barbarian II, tu fai la parte di Hegor mentre esplora i sei diversi ambienti che compongono questa avventurosa fantasia di taglia e affetta. Hegor deve attraversare foreste inquietanti, villaggi brulicanti e sotterranei pericolosi, nel suo eroico tentativo di trovare e distruggere Necron. Oro, pozioni e armi sono sparsi per tutto il territorio, Hegor deve trovarli ed usarli per avere una possibilità di lotta contro le orde di mortali nemici e sinistri trabocchetti che dovrà affrontare durante la sua crociata. Egli dovrà pure usare quel po' di materia grigia che ha per risolvere i tanti complicati rompicapo disseminati lungo il percorso.

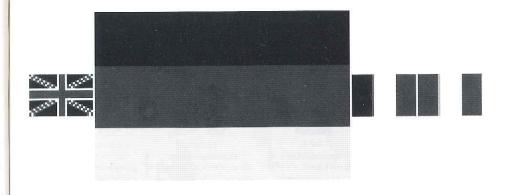
Prima di Iniziare la Battaglia:

Prima che Hegor inizi la sua ricerca, disponi di un certo numero di opzioni. Seleziona quelle adatte tra le scelte sullo schermo: in avvio, puoi selezionare la lingua richiesta evidenziando la bandiera di tua scelta muovi il joystick a sinistra o a destra - e premendo Fuoco. La scelta viene confermata dalla bandiera del tuo paese che si ingrandisce (nell'esempio illustrato, viene selezionato il tedesco).

Una facile combinazione di controlli Joystick Mouse e Tastiera ti permette di eseguire *Barbarian II* utilizzando queste tre interfacce (il controllo mouse è solo per Amiga) - per ulteriori particolari, consulta la sezione **CONTROLLI**.

Premi F3 per passare dalla sequenza finale attiva a quella disattiva.

Premi **F4** per accendere o spegnere la musica.



BARBARIAN II

PAGE 87

PAGE 86

BARBARIAN II

I Territori

La Foresta:

Il verde lussureggiante e il canto rassicurante degli uccelli mascherano i pericoli che si nascondono lungo i sentieri coltivati della foresta. Orchi brutali e Lupimannari sono solo alcuni degli avversari che non gradiscono la tua presenza - e non te lo mandano a dire.

Inoltre, abbondano le fosse nascoste - alcune letali, altre no - ma per fortuna la presenza delle fate ti avverte della loro vicinanza.

E stai attento ai folletti della foresta, perché ti rubano i tuoi averi.

Tuttavia, i molti pericoli della foresta valgono anche la pena di rischiare, perché contengono anche tante armi utili e tesori.

Abitanti della Foresta



Artiglio Volante Vola nella foresta. Di solito si lascia dietro una pozione utile quando viene distrutto. Stai attento alle zampe artigliate.



Neandertal
Sebbene siano
attaccanti aggressivi,
questi tipi sono facili da
eliminare. Usali per far
pratica con le tue mosse
di combattimento.



Lupomannaro Sono forniti di artigli mortali e li sanno anche usare. Evitarli forse è meglio che affrontarli.



Orco
Queste creature hanno
ancora meno cervello
di Hegor. Sembra che
gli piaccia prendere
pugni e calci.. per cui,
dagli sotto!

Nelle viscere sotto la superficie, le umide e tenebrose caverne sono abbastanza spettrali da evocare presentimenti anche nel più eroico degli eroi. Composte di trappole mortali e creature repellenti, queste caverne sono state la fine orrenda di tante ricerche.

La foresta è divisa in due dal villaggio di Thelston, anche se non riuscirai a

raggiungerlo dalla prima sezione di foresta a causa della macchia impenetrabile che blocca il vecchio sentiero. Per arrivare al villaggio,

dovrai percorrere le Caverne Senza Speranza.

Le Caverne Senza Speranza:

Tuttavia, occorre passarle per poter proseguire. Non solo questa è l'unica strada per accedere al villaggio, ma qui vi è anche un elemento vitale per la tua missione.

Molte porte chiuse ti sbarrano la via, e occorre un attento uso delle chiavi e un accurato carteggio per passare con successo le caverne.

Abitanti delle Caverne



Orso delle Caverne Saltando alto potrai superare queste creature, se non te la senti di combatterle.



Grophon Anche se volano lenti, i loro artigli letali ti possono infliggere grossi danni.



BrewtLa sua mazza ti può stordire (un altro po'!), evitalo!



Arciere
Continua a muoverti
quando sei a tiro di
questo personaggio.
Vagli vicino, in modo
che non possa prendere
la mira. Lui custodisce
qualcosa che ti serve!

PAGE 88

BARBARIAN II

BARBARIAN II

Il Villaggio di Thelston.

Fervido di attività, Thelston non è solo un rifugio dai pericoli della ricerca, ma anche un posto dove puoi rafforzarti e potenziare il tuo armamentario. Negozi e locande abbondano in Thelston e i proprietari sono più che felici di prendere il tuo oro in cambio dei loro servigi. Cerca di procurarti lo spazio necessario nel tuo inventario per l'oggetto o il servizio che vuoi acquistare - oltre ad oro sufficiente - perché una volta che esci dal negozio o dalla locanda, questi ti chiudono la porta per un breve periodo.

Segui le istruzioni sullo schermo per selezionare un oggetto e per fare un acquisto. Se te lo puoi permettere, pagare per una soffiata può risultare molto utile.

Thelston può anche essere una trappola mortale - a seconda della tua attitudine nei confronti degli abitanti. Se li attacchi e i soldati che pattugliano le strade rispondono alla tua aggressione - stai attento: sono degli avversari piuttosto duri.

La strada per il castello passa attraverso il villaggio.

Gli Abitanti del Villaggio



Lo Scemo del Villaggio Vaga in giro senza fare niente. Ma ti lascia una borsa d'oro se lo uccidi (?).



La Vecchia Una brutta e vecchia zitella, Senza ornamenti o utilità. eccetto che lascia una borsa d'oro se la uccidi.



Operaio Lavora, lavora, lavora! L'unica cosa che lo fa smettere di lavorare sei tu!



Guardia Questo tipo protegge gli abitanti. Se li attacchi, ti prende a calci nel, ehm, sedere. Comunque, se ti tira una lancia e tu ti scansi rapidamente, potrai raccoglierla e tirarla a

Il Castello

Pattugliato da guardie possenti e da monaci mistici e pieno di trappole diaboliche, non solo devi adoperare il cervello qui, ma anche i muscoli per superare questa sezione.

- * Il segreto qui è tirare la catena tira quella giusta e verrai inondato dal successo. Tira le catene che pendono nel giusto ordine - quando un meccanismo viene attivato, queste lampeggiano ed emettono un segnale acustico - e si apre una porta segreta verso il prossimo livello. Però stai attento nell'usare questa porta, poiché una quardia particolarmente cattiva ti aspetta dall'altra parte.
- * Per tirare le catene, posiziona Hegor proprio sotto di esse e premi il bottone di Fuoco, dopo esserti accertato che non porta niente in mano.

Gli Scherani del Castello



Il Prete del Castello Guardia del Castello Questi tipi si chiamano preti perché ti attaccano religiosamente.



Il Prete del Castello Se vedi un prete in Non ridere di auesti fighetti solo perché questa posa, sono vestiti di porpora! probabilmente stai per Ci sanno fare con la prenderti una palla di fuoco in faccia. spada.



Guardia del Castello Dovrai lottare o evitare parecchi di questi querrieri per poter arrivare al Sotterraneo.

PAGE 90

BARBARIAN II

BARBARIAN II

Il Sotterraneo

I Morti Viventi vagano nei sotterranei. Chiavi e interruttori sono la risposta per attraversare con successo questo territorio. Attiva gli interruttori colpendoli o sparandogli - anche qui devi farli scattare nella sequenza giusta per farli funzionare.

Sta attento! I Morti Viventi puoi fermarli solo temporaneamente ... poi essi risorgono di nuovo!

Stai attento anche al Behemoth Verde, poiché egli fa buona guardia al Tempio!

I Fighetti del Sotterraneo



Un Morto Vivente Abili combattenti e impossibile da uccidere, questi avversari ossuti continuano a venirti addosso ...



Un Morto Vivente
Abili combattenti e ...visto? Te l'avevo detto!



Secondino
Un personaggio
chiave nel gioco.



Behemoth Verde
Non solo questa
creatura possiede
un'arma gigante, ma
sputa anche fuoco.
Purtroppo lo devi
uccidere, poiché egli
porta una pozione che è
vitale per procedere.

Il Tempio di Necron

Guardie poderose e preti malvagi proteggono gelosamente il loro padrone. Essi ti scagliano contro potenti incantesimi, per cui ti serviranno tutte le tue abilità per superarli e infine raggiungere Necron.

Terrori del Tempio



Prete del Tempio Difficili da uccidere, ma devi farlo perché portano oggetti che possono essere vitali al tuo successo.



Dinosauro
Una gigantesca e
terrificante creatura
il cui unico scopo è
di staccarti la testa
a morsi!



Mutante
Abbastanza facile da
distruggere - ma sta
attento a quelle
labbra!



Guardia del Tempio Una versione più dura di quelle del Castello, e con un costume più di buon qusto.



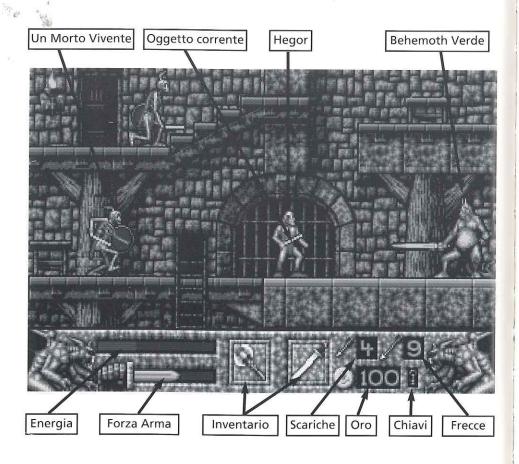
Necron Uuuuh, qui potrei dirti un sacco di cose... ma non lo farò!

PAGE 92

BARBARIAN II

BARBARIAN II

Che c'è sullo schermo



PAGE 94

BARBARIAN II

I Controlli

Nota: I controlli direzionali del joystick hanno un diverso effetto su Hegor, a seconda di quale arma sta portando (se ne ha). Questi controlli presumono che Hegor sia rivolto verso destra.

JOYSTICK:

Con o Senza Arma (Niente Bottone di Fuoco):



Senza Arma (Con Bottone di Fuoco):



BARBARIAN II

Spade o Asce (con Bottone di Fuoco):



Arco Elfico o Balestra (con Bottone di Fuoco):



PAGE 96

BARBARIAN II

Lancia (con Bottone di Fuoco): Tira a Sinistra Tira a Destra Tiro Basso **MOUSE** (solo versione Amiga): Raccoglie/Lascia Oggetto Scorre Inventario **TASTIERA:** Pausa di Abbandona Gioco F10 Esc (mentre in pausa) Gioco Salva Gioco S Carica Gioco Raccoglie/ Scorre

Lascia

Oggetto

BARBARIAN II

Ritorno

Inventario

PAGE 97

Barra Spaziatrice

Posizionamento Schermo:



Scorre verso l'Alto



Scorre verso il Basso

Ganci e Rampini:

Per utilizzare i Ganci e Rampini, basta premere il Bottone di Fuoco e spingere il Joystick in Su. Hegor tirerà il Rampino in aria e (se c'è una superfice adatta vicino) si arrampicherà sulla corda.

Pozioni:

Le pozioni - trovate o acquistate - potenziano la forza dell'arma attualmente portata, oppure la tua resistenza. Scoprirai presto quale. Le pozioni non hanno effetto su Archi, Balestre o Ganci e Rampini.

Chiavi:

Per raccogliere chiavi, basta farci andare Hegor sopra. Le porte chiuse non dovrebbero essere un problema se hai la chiave giusta, basta spingere in Su sul joystick per aprirle.

PAGE 98

BARBARIAN II

Salvare e Caricare la Tua Posizione:

Barbarian II ti permette di salvare la tua posizione in qualunque punto del gioco. Per farlo, basta premere il tasto **S** e seguire le istruzioni sullo schermo.

Per caricare una posizione salvata - sempre in qualunque punto del gioco - premi il tasto L e segui le istruzioni sullo schermo.

Suggerimenti di Hegor

Esplora ogni angolo di ciascun territorio, poiché devi trovare tutte le chiavi disponibili.

Se puoi permettertelo, compra un elmetto dal Negoziante, potrebbe salvarti la vita durante attacchi inaspettati.

Ogni arma ha un effetto diverso sui nemici, impara a sapere quale è meglio da usare rispettivamente.

Contro le guardie del castello, la miglior difesa è l'attacco.

Paga informazioni ogni volta che te lo puoi permettere, possono darti indizi vitali!

Ricorda, per potenziare un'arma con le pozioni, devi averla già in mano.

Tutti i nemici sconfitti nella Foresta (eccetto i Lupimannari), lasciano dell'oro che puoi raccogliere e spendere.

Colpire i Folletti ladruncoli ne impedisce il ritorno. Rotolargli addosso, costituisce un vantaggio.

Tieni d'occhio la potenza della tua arma, se scende troppo le spade e le asce si rompono.

BARBARIAN II

LIMITI DI GARANZIA

I dischetti acclusi al presente prodotto sono garantiti in perfetto funzionamento ed esenti da ogni manifestazione di 'Virus'. È responsabilità dell'acquirente prevenire l'infezione del prodotto da parte di un 'Virus' che ne provocherà sempre la cessazione del funzionamento. La **Psygnosis Ltd** sostituirà gratuitamente qualunque dischetto che presenti difetti di fabbricazione o di riproduzione. Tali dischetti dovranno essere restituiti direttamente alla **Psygnosis Ltd** per una immediata sostituzione.

La **Psygnosis Ltd** non assume alcuna responsabilità per danni da 'Virus' che possono essere sempre evitati dall'utente mediante lo spegnimento del computer per almeno 30 secondi prima di caricare il prodotto. Qualora dischetti venissero distrutti da un 'Virus', si prega di restituirli direttamente alla **Psygnosis Ltd** accludendo la somma di £2.50 (sterline) a copertura dei costi di sostituzione. Nel restituire prodotti danneggiati, si prega di voler inviare alla **Psygnosis Ltd** SOLO I DISCHETTI.

La garanzia della **Psygnosis Ltd** è aggiuntiva e non influenza i normali diritti statutori.

TITOLI

Programmazione	Mike Chilton
Grafica	Garv Corbett
	Mike Waterworth
Musica e Effetti Sonori	Paul Summer
Sequenze Animate	Garv Corbett
Incisioni	Gary Burley
Manuale	Nik Wild
Prodotto da	Steve Riding