

LOS 40 PRINCIPALES

VOLUMEN 8

CAULDRON II

CARGA: LOAD "DISK" + ENTER



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?

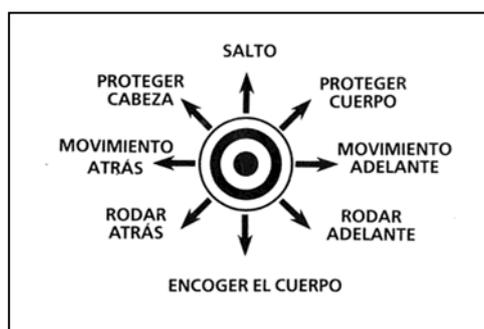
Sólo usted puede decidirlo...

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.

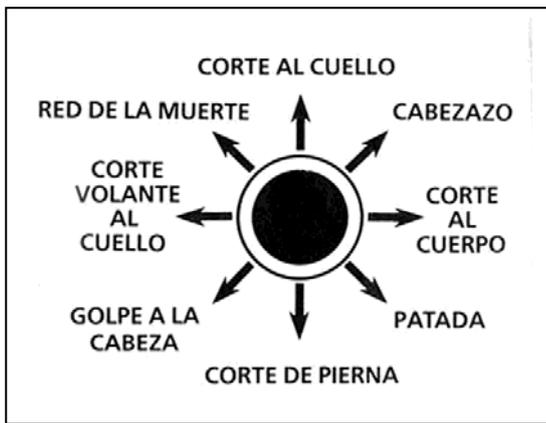
CARA DOS: Lucha a muerte. Rescate a la princesa, combatiendo a los malvados sicarios de DRAX y, por último, enfréntese a él en persona.

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

SABOTEUR

Compatible con Kempston, Protek y la mayoría de joysticks.

CARGA: LOAD "DISK" + ENTER

CONTROLES STANDARD

A	Joystick ARRIBA	SUBIR (si en escalera) o PATADA (si quieto)
Z	Joystick ABAJO	BAJAR (si en escalera) o AGACHARSE (si quieto)
M	Joystick DERECHA	Moverse a la derecha
N	Joystick IZQUIERDA	Moverse a la izquierda
SPACE	Joystick DISPARO	Tirar/Usar/Coger objeto o PUÑETAZO (si no hay)

NOTA 1.- Si pulsas el control ARRIBA a la vez que el de moverse a derecha o izquierda, harás un SALTO LATERAL. La distancia que saltes dependerá de si estabas quieto o corriendo cuando pulsaste los mandos. No podrás dar patadas o saltar en habitaciones con techo bajo.

NOTA 2.- El Control TIRAR usado solo, tirará objetos horizontalmente. Si quieres enviarlo a otro lado, pulsa los controles ARRIBA o ABAJO al mismo tiempo que tiras. Esto hará que el objeto salga a un ángulo de 22 grados.

NOTA 3.- Si pulsas el control TIRAR/USAR cuando hay un objeto en el DISPLAY "NEAR", entonces ese objeto se COGERÁ. Si ya tenías otro objeto COGIDO, el anterior pasará al display "NEAR". El proceso de cambio de objetos seguirá hasta que te alejes del objeto NEAR.

NOTA 4.- El control ARRIBA también arranca el helicóptero.

INSTRUCCIONES BASICAS

Entra en el almacén. Evita a los perros, guardias y armas antipersonas que están instaladas en el techo, y guiadas por cámaras de video. Sube por varios niveles, luego pasa por encima del hueco del ascensor hasta el otro lado del almacén. Tendrás que usar terminales de ordenador para abrir algunas puertas, luego baja a las alcantarillas. En tu camino debes intentar encontrar un reloj – bomba escondido y llevarlo al centro de datos subterráneo. Usa dos trenes miniatura que conectan las alcantarillas al centro de datos. Coge el disco(o intercámbialo con la bomba), luego escapa en el helicóptero que está en el tejado del almacén. Tendrás que subir escalerilla y saltar por las grúas de la planta superior.

DISPLAYS EN PANTALLA

El display "HELD" muestra el objeto que llevas cogido, listo para tirar. Ciertos objetos (por ejemplo el disco y la bomba) no se pueden tirar (aunque todo objeto puede ver depositado y luego cogido de nuevo). Si pulsas el control TIRAR/USAR cuando el display está vacío, o contienen la bomba o el disco, simplemente darás un puñetazo.

El display "NEAR" muestra objetos que puedes coger o usar. Si pulsas el control TIRAR/USAR cuando un objeto está en el display "NEAR" pasará al display "HELD". La única excepción son los terminales de ordenador que puedes USAR para cerrar/abrir puertas mientras aparezca un terminal en el display "NEAR". Ten en cuenta que sólo algunos terminales controlan puertas; los demás tienen otras funciones que no te afectan. Si has cambiado el estatus de cierre de una puerta usando un terminal, en el display "NEAR" cambiará el color del terminal. Ten en cuenta que NO puedes tirar o usar un objeto cogido cuando hay otro objeto en el display "NEAR".

Para poner la bomba en marcha deberás cambiarla por el disco (en el sitio original del disco). Al principio del juego, tu TIME DISPLAY te mostrará el tiempo que tienes para llegar hasta el disco (antes de que se transmita la información y se termine tu misión). Si logras colocar la bomba en el sitio original del disco, el TIME DISPLAY mostrará el tiempo que te queda para llegar al helicóptero. No es obligatorio coger el disco o poner en marcha la bomba antes de escapar, pero tendrás una buena recompensa si lo haces.

El PAY DISPLAY muestra tus ganancias en dólares. No te pagarán por hacer daño a los perros, y poco por matar guardas, pero sí te compensa poner en marcha la bomba y escapar con el disco.

La barra roja debajo del PAY DISPLAY muestra el nivel de energía. Bajará cuando te disparen, cuando luchas, cuando te caigas o te muerdan, pero subirá si te quedas quieto.

Cuando se te termine la energía, morirás.

LUCHA

Los PERROS te morderán los tobillos y te detraen energía. Puedes saltar por encima de ellos, o si eres muy malo, puedes matarles tirando un arma (en cuyo caso tendrás que hacerlo con ayuda del mando ABAJO).

Los GUARDAS estarán a veces de pie y mirando hacia otra parte, en cuyo caso si te mueves muy despacio es posible que puedas llegar hasta ellos (o salir de la habitación) sin que se percaten. Todos los GUARDIAS tienen navajas, una pistola (con balas de goma, ya que prefieren capturar a los intrusos antes que matarlos), y pueden incluso liarse a patadas y puñetazos. No obstante, al no ser tan expertos como tú, no te podrán matar de un solo golpe (cosa que tú si puedes hacer). Si un guarda te tira una navaja o te dispara, AGACHATE; de todos modos, eventualmente tendrás que matarle o escapar. Acuérdate de que en una habitación con techo bajo no podrás dar patadas

Las ARMAS que puedes tirar incluyen navajas, shurikens (estrellas puntiagudas), granadas, ladrillos, piedras y tubos. Podrás tirarlos cuando estén en el DISPLAY "HELD", y usa ARRIBA o ABAJO para dirigir el tiro. Puedes dar una PATADA pulsando el mando PATADA, cuando esté quieto, o un PUÑETAZO Pulsando TIRO cuando el display "HELD" esté vacío.

NIVELES DE DIFICULTAD

Estos afectan el tiempo entre disparos de los guardas y de las armas automáticas. También afectan a los perros, que serán mas agresivos en los niveles más difíciles. También afectan la posición de la bomba, que deberás llevar más lejos en los niveles altos.

PUNTUACIÓN

Perro matado	0 (por lo cual, ¿para qué hacerlo?)
Guarda matado por arma	100
Guarda matado por patada/puñetazo	500 (tipo ninja)

Coger disco en tiempo límite	5.000
Cambiar bomba por disco	5.000
Escapar en helicóptero	1.000 (y vuelve a luchar)
Escapar con disco	5.000
Escapar con disco y bomba puesta	10.000

WEST BANK

ARGUMENTO:

SOFT CITY HUELE A POLVORA

Nacida con la fiebre del oro que barrió el Oeste, tienen entre sus más prestigiosos establecimientos el WEST BANK, institución que provoca los tiroteos más concurridos al sur de Dakota.

Todos anhelan las riquezas que se esconden tras los muros del banco. Tu sangre fría es el único amuleto que puede impedirlo.

TECLAS DE CONTROL:

O = IZQUIERDA

P = DERECHA

1 = DISPAROS

2 = DISPAROS

3 = DISPAROS

EL JUEGO:

Las oficinas del WEST BANK constan de 9 puertas, tu misión consiste en conseguir depósitos de dinero en cada una de ellas. Los días en Soft City están divididos en 20 días; durante los dos últimos reina la noche y la muerte ronda todas las esquinas.

Perderás vidas cada vez que recibas un impacto de bala o dispares sobre alguien inocente.

EL DUELO:

Entre fase y fase deberás superar un duelo contra tres asesinos a sueldo.

En la parte superior aparece un contador: 5, 4, 3, 2, 1. abre fuego contra ellos cuando desenfunden.

Si eres rápido podrás ganar muchas vidas y numerosos puntos, si eres lento probarás el sabor del polvo de Soft City

CARGA: LOAD "DISK" + ENTER

BARBARIAN

VERSION 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 = MUSICA/EFEKTOS SONOROS

EN LA MODALIDAD DE TECLADO

Q = ARRIBA

A = ABAJO

J = DERECHA

H = IZQUIERDA

SPACE = DISPARO

SPECTRUM

CARGA: LOAD "DISK" + ENTER

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

VERSIÓN COMMODORE

F1 = SOLO JUGADOR/DOS JUGADORES

F3 = MUSICA/EFEKTOS SONOROS

F5 = PAUSA EN EL CURSO DEL JUEGO

F7 = PARA COMENZAR EL JUEGO

Q = ABANDONAR EL JUEGO

FUERZA

Cada personaje puede sobrevivir a 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.

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