

INTRODUCCION

Gracias por comprarme. Esperamos que disfrute mucho jugando "ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE" en su SPECTRUM 48/128.

INSTRUCCIONES DE CARGA

CASETE

Cologue la casete en el magnetofono. Primero cargar el lado 1. Escriba LOAD"" o Load "ESCAPE", luego apriete la tecla ENTER del Spectrum, y luego siga las instrucciones del ordenador.

Debido al tamaño del juego ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE, este juego se cargará en varias etapas. Debido a esto, el ordenador le pedirá que reenrolle la cinta para poder empezar de nuevo el juego una vez se hayan perdido todas las vidas.

BONUS DIRKS

Se ganarás Bonus Dirks (vidas extras) una vez terminado con éxito el Mazmorras Del Rey De Los Lagartos con una vida extra por cada pantalla terminada después hasta un máximo de cinco vidas (las necesitará!)

TECLAS ESPECIALES Y PALANCA DE MANDO

En el Mazmorra Peligrosa y en el Sala Del Trono, la palanca de mando sólo aceptará el movimiento correcto al instante apropiado. Se descartará todo movimiento correcto si se realiza en un instante incorrecto. Si se sujeta la palanca en previsión de algún movimiento éste será descartado y se perderá una vida. Téngase cuidado, lo más importante en estas salas es hacer los movimientos en el instante oportuno.

O = IZQUIERDA

P = DERECHA

Q = ARRIBA

A= ABAJO

FILA INFERIOR = SACAR LA ESPADA/SALTAR

EL DRAGONS LAIR SOPORTA LAS INTERFACES KEMPSTON, PROTEK,
INTERFACE 1 Y RAM TURBO JOYSTICK.

DERECHOS DE REPRODUCCION

DRAGON'S LAIR copyright 1983 Magicom Inc. Todos los derechos están reservados. Diseño caracteres copyright 1983 Don Bluth. Magicom Inc. es propietaria de DRAGON'S LAIR con cuyo permiso se usa. Se prohíbe reproducir, transmitir, transferir, copiar, alquilar, prestar o modificar de ninguna forma este programa y la documentación correspondiente, ya sea en parte o en un todo, sin el expreso permiso, por escrito, de Software Projects Ltd.

GARANTIA

Garantizamos este producto para uso con los equipos Spectrum únicamente. El producto podrá funcionar con otro equipos pero en tal caso no estará amparado por esta garantía.

Este producto de software lleva garantía de 1 año. (Si el producto no se carga por lo menos por un lado de la casete, lo substituiremos gratis).

NO LO DEVEULVA AL LUGAR DONDE LO HA ADCUIRIDO

Esta garantía no afecta y es adicional a los derechos que confiere al comprador la ley sobre venta de mercancías.

Todos los productos devueltos a nuestras oficinas deben llevar intactos todo el empaque y documentación correspondiente. También se deberá presentar prueba de adquisición.

**SOFTWARE PROJECTS LTD.,
BEARBRAND COMPLEX,
ALLERTON ROAD, WOOLTON,
LIVERPOOL L25 7SF
TELEPHONE: 051-428 9393. TELEX: 627520.**



INSTRUCCION

Hace un tiempo nuestro héroe, Dirk el Atrevido, rescató a la hermosa Princesa Daphne y la retornó a su padre el Rey Aethelred...

El Reino se regocijó al regreso de su Princess y a la paz que se había asegurada para el Reino. Dirk siendo implacable decidió regresar al Dragon's Lair® en busca de su fortuna en el dominio del Rey Lagarto que se encuentra muy dentro de la profundidades del castillo.

Se rumorea que hay una marmita llena de monedas de oro para ser recogida por cualquiera y que proporcionará más riquezas que las que uno pudiera sofiar. Sin embargo se encuentran inconvenientes, el Rey Lagarto no se complace en recibir visitas en sus dominios y ha encantado a la marmita de oro con un hechizo. Si Dirk logra recoger el oro, tendrá, pues que encarar muchos peligros antes de encotrarse con los monstruos de lodo. Si los derrota, la libertad y la mano de la linda Daphne serán suyas.

Adelante Aventurero...

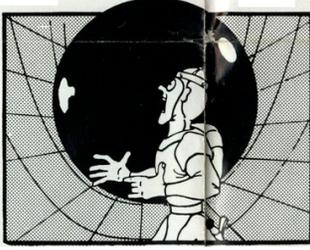
CUEVAS DEL RIO



Grandes cataratas, rocas sumergidas y fuertes remolinos esperan agazapados para destruir tu fragil embarcación según intentas bajar por el río subterráneo que fluye debajo del reino de Singes.

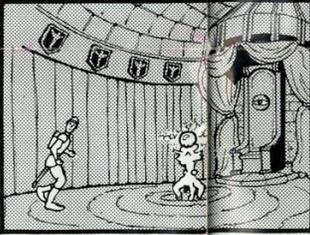
Avanza hacia los destellos (empuja hacia adelante para llegar al destello central de la pantalla) para evitar ser lanzado contra las rocas en la cueva de las piedras; en las otras cuevas, para evitar los remolinos.

CAÑÓN DE ROCAS



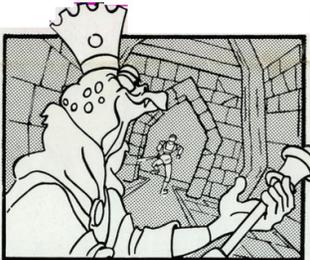
Ha habido una gran sacudida, y estás corriendo por un estrecho cañón, perseguido por una enorme roca. Debes correr a toda prisa, ya que los resbaladizos bordes del cañón te impiden quitarte del medio. Pero tienes que saltar y esquivar los obstáculos que se te interponen en el camino. Sobre todo no dejes que la roca te alcance!

SALA DEL TRONO



En la sala del trono del malvado Rey de los Lagartos, han puesto trampas para pillar a cualquier despistado que pudier llegar hasta aquí. Ten cuidado de no morir abrasado por las bolas de fuego, o quemado por la mano ardiente. Un solo roce con el círculo de la sospecha llevará a la muerte instantánea.

MAZMORRAS DEL REY DE LOS LAGARTOS

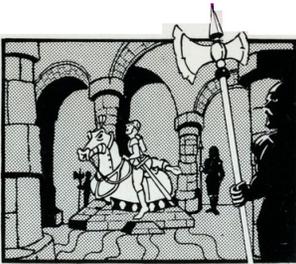


Al morir el dragón, el poder y el dinero pasaron a manos de las restantes criaturas del castillo. Una de estas criaturas es el horrible Rey de los Lagartos, que ha cogido la mayor parte del botín. Te han robado la espada, y la han colocado en un gran caldero lleno de oro, pero ten cuidado: es una trampa para que caigas en las manos del Rey. Se han diseñado misteriosas líneas de fuerza para arrinconarte y para evitar que to puedas mover

libremente por el castillo. Tendrás que moverte con mucho cuidado mientras buscas tu espada y el oro.

Cuando hayas recuperado la espada, y cogido el oro, mata al rey, y escapa por la salida mas próxima.

MAGICO CABALLO VOLADOR



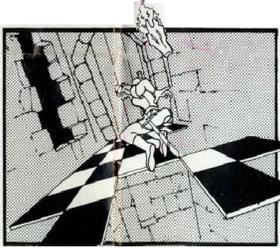
Una misteriosa estátua de un caballo cobra vida repentinamente, y te encuentras bajando a toda velocidad por largos pasillos, mientras te caen encima bolas de roca y hielo, que deberás evitar para no perder energía. Si tocaras una de las paredes, quedarás inmediatamente aplastado por efecto de la enorme velocidad que llevas.

MAZMORRA PELIGROSA



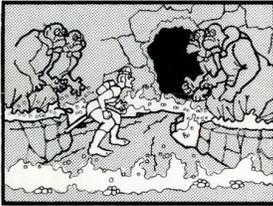
Entras en una habitación aparentemente normal, pero repentinamente se cierra la puerta de golpe, y la habitación se llena de peligro. Rayos incendian el misísimo suelo; las salidas evidentes están llenas de trampas, y malvadas criaturas aparecerán para intentar destruirte.

MOSAICO MISTICO



Busca un camino a traves de este sitio tan peligroso. Aparecerán y desaparecerán formas cuadradas, pero hay una sola ruta segura que te permitirá llegar con vida a la única puerta por la que podrás salir. Un paso en falso, y caerás hacia una muerte segura en una fangosa piscina en los fondos del reino.

MONSTRUOS DE BARRO



La clave que te permitirá escapar se encuentra en una botella en el otro extremo de esta cueva caliente y llena de peligros. Horrendos monstruos que salen de la mismísima tierra harán un último intento de detenerte. Elige tu camino con cuidado, encuentra una manera de salvar el obstáculo, salta por encima del cañón, y podrás salir de allí con éxito.

PUNTUACION

Consigue para Dirk una gran puntuación, superando los obstáculos que te impiden escapar. Obtendrás puntos por cada enemigo que mates. Puntos adicionales serán tuyos cuando consigas evitar las trampas puestas para evitar que entres en la guarida del dragón.

DRAGONS LAIR® owned by: Magicom Inc. - and used by permission.

Copyright 1983 Magicom, Inc. All rights reserved. Character Designs Copyright 1983 Don Bluth. This version © Copyright 1987 Software Projects Ltd.

