

INSTRUCCIONES DE CARGA

CARGA

Poner la cassette en la gravadora - Cargar el lado 1 primero Mecnografiar LOAD "" O LOAD "DL" presione la tecla ENTER de su Spectrum y siga las instrucciones del ordenador. (El programa principal ha sido gravado dos veces en el lado uno. Si el programa no se carga, adelante rápido hasta aproximadamente la mitad de la cinta y re-cargue).

A causa del tamaño del juego Guarida del Dragón, se cargará en varias etapas. A causa de la cage múltiple el ordenador le instruirá a que rebobine la cinta para poder recomenzar el juego cuando se pierdan todas las vidas.

DIRKS DE BENEFICIO

Se ganarán DIRKS de beneficio (voidas extra) al completar la sala de armas y un DIRK cada vez que se complete una pantalla, hasta un máximo de cinco DIRKS (las necesitará!)

ALTO PUNTAJE

Para apuntar su alto puntaje de ese día, simplemente presione el espaciador cuando esté en el título y podrá poner sus uniciales.

TECLAS ESPECIALES Y MOVIMIENTO DE LA PALANCA DE MANDO

Al jugar las Rampas y los Giddy Goons es necesario presionar la tecla ENTER para saltar de rampa a rampa.

En el vestíbulo de Calaveras, la sala de Armas y la sala de Tentáculos, la palanca de mando solo aceptara la acción correcta en el momento correcto. Una acción correcta a mal tiempo no sera obedecida y una acción incorrecta al momento correcto resultará en un zumbido. Si se agarra la palanca de mando anticipado un movimiento no le hará caso y resultará en pérdida de una vida. Ponga atención, el momento de juego es muy iomportante en estas salas. Para usar la espada simplemente presione L para desenvai nar y tirar tajos con la espada (en el momento correcto). Simepre se retiene a a espada con excepción de la última pantalla cuando se tendrá que recojerla de la cima del acantilado antes de matar al dragón.

Z = IZQUIERDA

X = DERECHA

K = AARIBA

M = ABAJO

L = DESENVAINAR LA ESPADA/SALTAR

ENTER = SALTAR EN LA PANTALLA DE LOS GIDDY GOONS

DRAGON'S LAIR® soporta al acomplamiento mutuo de KEMSTON, PROTEK, INTERFACE 1 y RAM TURBO JOYSTICK.

COPYRIGHT

DRAGON'S LAIR® copyright 1983 Magicom Inc. Se reservan todo derecho. Diseño de personajes copyright 1983 Don Bluth.

DRAGON'S LAIR® pertence a Magicom Inc. y se usa con permiso. Queda prohibido copiar, transmitir, reproducir, alquilar, prestar modificar este programa y su documentación, totalmente o en parte sin permiso expreso pro escrito de Software Projects Ltd.

DRAGON'S LAIR®

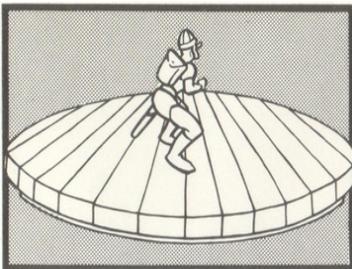
OWNED BY MANGOOV INC. AND USED BY PERMISSION

INSTRUCCIONES

Hace mucho tiempo, en una época mágica, un rey llamado Aethelred reinaba sobre una población en paz. En su reino había muchos tesoros, pero el más grande de ellos era la princesa Daphne, unico descendiente del rey. Desde muy lejos acudian bellos principes y bravos guerreros para hacerle la corte puesto que era una muchacha de gran belleza. Pero aunque a sus pies ponian enormes fortunas y le pedian desesperadamente su mano, la princesa Daphne no queria saber nada de ellos. Porque su corazón hacia ya tiempo que pertenecia a otro: Dirk El Valiente, el campeón del rey y el caballero más valerosos. Un buen día, Singe, un malvado dragón que reinaba en una tierra de tinieblas, apareció en el reino de Athelred y dijo al rey que tenia que entregarle su reino y sus gentes. Cuando Aethelred se negó a cumplir la petición de Singe, el monstruo raptó a la bella Daphne y la encerró en una esfera de cristal en las horribles mazmorras debajo de su castillo encantado. A continuación Singe mandó el siguiente mensaje a Aethelred: Entrégame tu reino antes de la puesta del sol, o tu querida hija morirá! Athelred y toda la gente del reino estaban desesperados. Todos salvo Dirk quien prometió ir al castillo encantado y liberar a la princesa... Si podía sobrevivir a los multiples peligros de las mazmorras... Si podía llegar a la guarida del dragón.

Empieza tu aventura...

EL DISCO QUE CAE

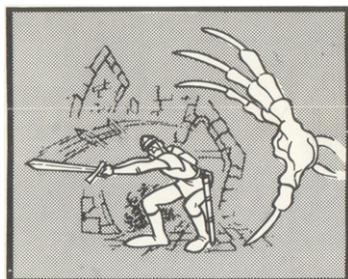


Salta sobre el disco que va cayendo y vete a las mazmorras debajo del castillo subido en el.

¿Lograrás seguir montado en el disco y llegar a las mazmorras, o te estrellarás como otros menos afortunados guerreros en las profundidades del pasadizo? Baja con cuidado por la rampa y salta sobre el disco. Quedate subido en él mientras baja por el pasadizo. Las rampas que llevan a las mazmorras aparecerán en los laterales del pasadizo de piedra y el disco se parará durante un corto periodo. Cuando el disco y

una de estas rampas estan enfrentados, salta hacia la rampa. Una de las más horrendas criaturas de Singe es el Guarda Geni que intenta impedir que entren por el pasadizo. Ten cuidado. Puedes derrotar a esta horrorosa criatura si te quedas en el centro del disco y te mueves con las corrientes de aire.

PASILLO DE LAS CALAVERAS



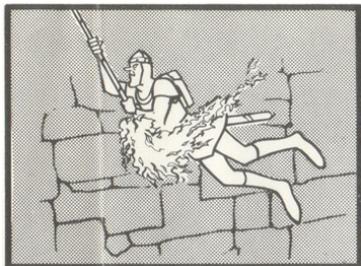
Andate con muchisimo cuidado por este pasillo. En el verás todos los monstruos de tus peores pesadillas...

Calaveras que se mueven, manos que intentan atraparte, grandes bandadas de murciélagos, y una nube de material que mejor es no saber lo que contiene. ¿Puedes evitar todos estos peligros?

Haz tus movimientos con cuidado. No reacciones ni demasiado pronto ni demasiado tarde. Algunos de estos

peligros deberán ser esquivados, pero otros tendrán que ser batidos con tu espada.

LAS CUERDAS LLAMEANTES

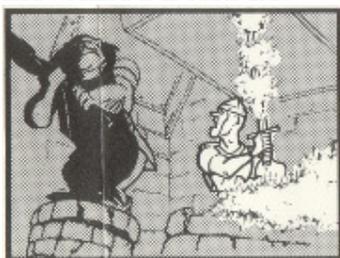


Salen grandes llamas de las profundidades del tunel. Las llamas suben más y más quemando todo lo que se encuentran. ¿Podrás pasar por la habitación antes de que sea demasiado tarde o por el contrario caerás entre las llamas?

Preparate a conquistar el incandescente infierno, yendo hasta el final de la rampa. Luego salta desde la rampa a la plataforma de piedra lo más cerca posible de la primera cuerda; una vez en la plataforma salta hacia la cuerda,

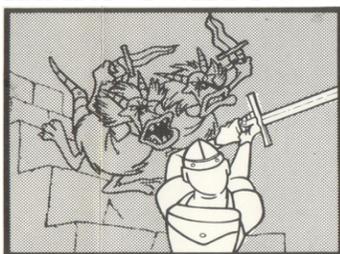
intentando saltar cuando la cuerda se acerque a ti. Luego vete saltando de cuerda en cuerda entre las llamas. Salta a las plataformas al final del primer y segundo nivel cuando la cuerda se mueve hacia delante. Las plataformas te llevarán magicamente hacia el proximo nivel. Sal de la plataforma que está en la parte superior de la pantalla.

LA SALA DE ARMAS



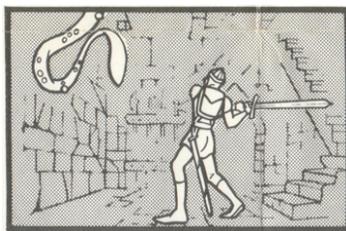
La sala de armas de Singe...Una sala encantada llena de muerte. Un maleficio protege a esta habitación contro todos los intrusos. Las armas mortiferas cobran vida propia y las estatuas de barro se convierten en instrumentos de la muerte. Algunos de los enemigos en esta habitación se pueden matar con la espada. Otros necesitan un agil movimiento. Una puerta mágica se abrirá en el lateral de la habitación; sal por allí.

RAMPAS Y GIDDY GOONS



Una serie de rampas llenas de hielo llevan al siguiente peligroso nivel de las mazmorras. Los Giddy Goons se mueren de la risa mientras intentan matarte. Salta con cuidado y lo más rápido posible de rampa en rampa segun desaparecen estos monstruos. Si te quedas demasiado tiempo en este sitio puedes caer al vacio. Salta de rampa en rampa, intentando hacerlo desde el mismo borde. Para dar batalla a los Giddy Goons tienes que usar tu espada.

LA HABITACION DEL TENTACULO



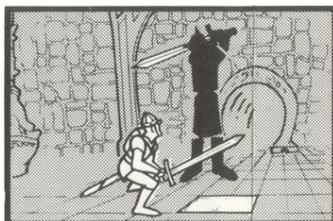
Este es el laboratorio de Singe, donde hace sus horribles experimentos. La habitación está llena con los resultados de sus anteriores experimentos. El peligro puede aparecer desde cualquier sitio, arriba o abajo. Mucho ojo y andate con cuidado, o te puedes encontrar cogido por algo muy desagradable. Sal de esta habitación por la puerta en la parte lateral de la pantalla.

EL SEGUNDO DISCO



Otro disco que cae te lleva a último nivel de las mazmorras. Sentirás que el aire se enrarece como si el mal estuviera preparándose para la batalla final. Como antes, quedate en el centro del disco, puesto que otra criatura malévolas te espera en el pasadizo.

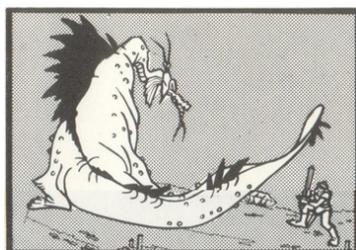
EL AJEDREZ MORTAL



Encontrarás al campeón de Singe El Caballero Fantasma, sobre un tablero de ajedrez que pende en el centro de la habitación. Tienes que derrotarle y llegar a la puerta en la otra parte de la habitación o te haran jaque mate las fuerzas del mal. Te estás acercando a la guarida del dragón y Singe ha mandado a su mejor campeón a parare; salta sobre el tablero y usa tu espada para darle batalla al fantasma. El fantasma aparecerá durante un corto periodo de tiempo y luego desaparecerá...Reapareciendo a continuación en otra parte del tablero. Cuando el fantasma aterriza sobre un cuadro, toda la linea sobre la que ha aterrizado se convierte en un campo de muerte. No te quedes en esa zona o morirás seguramente.

No te acerques a los bordes del tablero pues podrias caer al abismo. Debes de ganarle al fantasma para poder salir por la puerta. Cuando el fantasma cambia de color puede ser derrotado con un golpe de tu espada. Cada vez que tu espada le da un golpe cuando es de color negro, la próxima vez será vulnerable durante más tiempo.

MANTADO AL DRAGON



La bella Daphne espera en la guarida del dragón a que alguien la rescate de su efera de cristal. Singe, echando humo y llamas, tambien espera.

Mata a Singe para rescatar a la princesa. Recuerda las historias que has oido sobre los dragones o las cosas se te prodrian poner pero que muy calientes...Cruza la repisa para llegar hasta la espada mágica. Usa las piedras para esconderte de las llamaradas que echa el dragón. Si tienes muchísima suerte, puedes encontrar un tesoro enterrado debajo de una piedra. Cuando aparezca algun tesoro, simplemente corre a él y será tuyo. Cruza con cuidado el peligroso precipicio, y coge le espada mágica al borde del acantilado. Vuelve por el pasaje estrecho hasta la rampa de madera. Salta y la victoria (y la princesa Daphne) será tuya.

PUNTUACION

Segun vas pasando por las mazmorras encantadas, obtendrás puntos por matar a tus enemigos, superar obstaculos, encontrar tesoros, y conquistar mazmorras. Vigila tu puntuación.

Pero recuerda Dirk, eres el Campeon más valiente del rey y tu tarea principal es rescatar a la bella Daphne y no el conseguir muchos puntos. El rescatar a la princesa será tu mejor recompensa.

Empiezas tu aventura con cinco Dirks y conseguiras vidas extras cuando logres terminar salas completas de las mazmorras.

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 © 1986 Software Projects Ltd.

