

DRAGON'S LAIR®

OWNED BY MAGICOM INC. AND USED BY PERMISSION

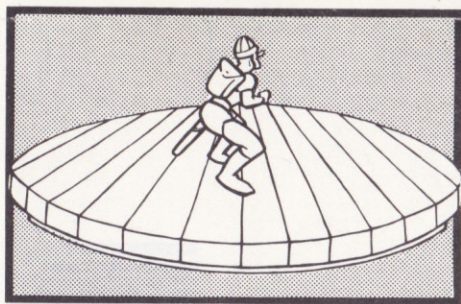
DIRECTIVES

Il y a bien longtemps, dans les temps magiques, le bon roi Aethelred régnait en paix dans son royaume. Or son royaume comportait de nombreux trésors, mais sa plus belle récompense était la princesse Daphnée, son enfant unique. Des chevaliers courageux et de beaux princes arrivaient régulièrement de très loin pour lui faire la cour, car c'était une jeune fille très gracieuse et d'une très grande beauté. Mais bien qu'ils déposent tous à ses pieds des grandes richesses, et demandent sa main de la façon la plus ardente, la princesse Daphnée les rejetait tous. Car son cœur était déjà offert à un autre... Dirk le Téméraire, le Champion du Roi et son Chevalier le plus courageux. Puis un jour sombre, Singe, un mauvais Dragon qui régnait sur une terre obscure, apparut dans le royaume d'Aethelred et exigea du Roi

qu'il lui livrât son royaume ainsi que son peuple. Quand Aethelred refusa la demande vicieuse de Singe, le monstre kidnappa la belle Daphnée, l'emprisonna dans une boule de cristal qu'il enferma dans l'horrible donjon au fond de son château enchanté. Ensuite, Singe envoya le message suivant à Aethelred: "Renoncez à votre royaume avant le coucher de soleil ou bien votre fille bien-aimée périra. Aethelred et son peuple sombrèrent dans le désespoir. Tous, sauf Dirk qui fit serment de se rendre au château enchanté et de délivrer la princesse... si seulement il pouvait échapper aux nombreux dangers de donjon... si seulement il pouvait atteindre le repaire de Dragon...

VOS RECHERCHES COMMENCENT...

LE DISQUE TOMBANT



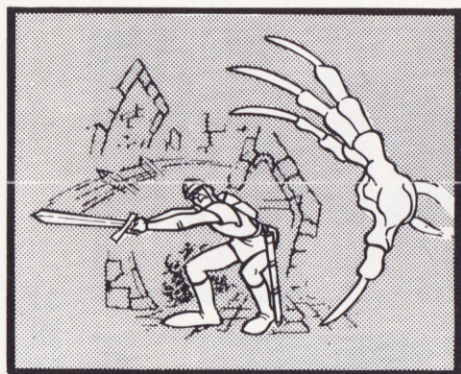
Sautez sur le disque tombant qui vous emportera aux donjons en-dessous du château.

Serez-vous en mesure de conduire le disque et d'entrer ensuite dans les donjons enchantés, ou irez-vous rejoindre les autres aventuriers moins chanceux dont les os reposent au fond du puits?...

Descendez prudemment la rampe et sautez sur le disque. Conduisez le disque en bas du puits. Des rampes qui conduisent aux donjons apparaîtront à côté du puits de pierre et le disque s'arrêtera un court instant. Lorsque le disque et la rampe sont à la même hauteur, sautez sur la rampe.

L'une des créatures les plus redoutables de Singe, un Génie de l'air, garde l'entrée du puits contre les intrus. Soyez prudent. Vous pouvez vaincre cette apparition si vous restez au centre du disque et avancez vers les rafales de vent.

LES COULOIRS AUX CRANES



Faites bien attention où vous posez le pied quand vous passerez par cet horrible couloir. Il est hanté par des fantômes appartenant à vos cauchemars les plus terrifiants...

Des crânes qui cherchent à mordre, des mains de squelette qui s'agrippent, de la matière collante répugnante et des nuages de chauve-souris tourbillonnants. Serez-vous capables d'éviter ces visions de jugement dernier ou bien périrez-vous hideusement dans leur étreinte?...

Mesurez bien vos moments d'action et vos coups d'épée.

Ne réagissez ni trop tôt ni trop tard! Battez-vous avec quelques ennemis terribles avec votre épée fidèle, essayez d'éviter les autres d'une esquivage agile.

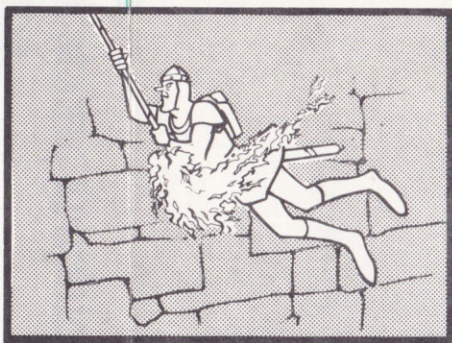
LES CORDES BRULANTES

Les flammes grondent en-dessous, venant du trou volcanique. Des langues de feu ne cessent de grimper, engouffrant tout ce qui se trouve sur leur passage. Serez-vous capable de vous balancer à travers la pièce brûlante avant qu'il ne soit trop tard, ou plongerez-vous dans l'abîme en feu?... Soyez prêt à conquérir cet enfer, allez jusqu'au bout de la rampe. Puis sautez de la rampe sur la plate-forme en pierre, la plus proche de la première corde. Quand vous vous trouverez sur la plate-forme en pierre, sautez de la plate-forme sur la corde qui se balance. Sautez sur la corde, lorsque

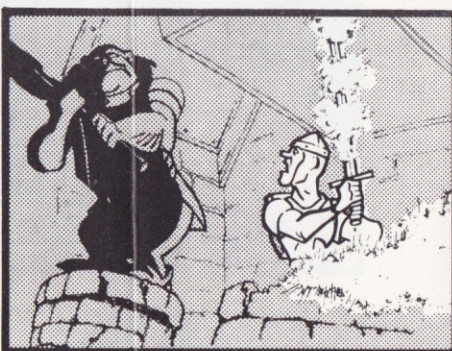
celle-ci se trouve au plus près de vous. Puis, sautez de corde en corde sur le gradin enflammé.

Sautez vers les plate-formes au bout des premiers et seconds gradins quand la corde oscille en avançant. Les plate-formes en pierre vous élèveront comme par magie vers le gradin suivant.

Eloignez-vous de la plate-forme en haut de l'écran.



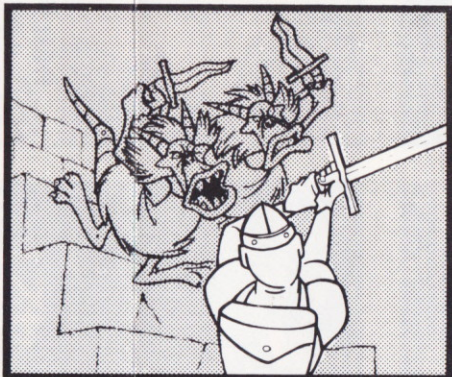
LA SALLE D'ARMES



La Salle d'Armes de Singe... La chambre ensorcelée de la mort tourbillonnante. Un mauvais sort protège cette salle de tous intrus. Des armes mortelles prennent des formes vivantes, et des robots d'argile insouciantes deviennent des instruments de la mort. Serez-vous capable de passer par les bretelles et de survivre?...

Frayez-vous un chemin en vous battant à travers la Salle d'Armes. Vous pourrez éliminer certains ennemis ensorcelés par un coup d'épée bien calculé; d'autres pourront être évités par un mouvement habile. Vous verrez une porte magique s'ouvrir sur le côté de la salle; sortez par là.

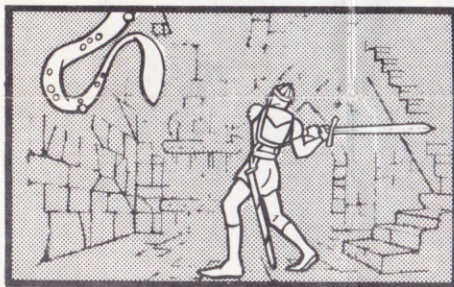
RAMPES ET CREATURES HURLUBERLUES



Une série de rampes couvertes de glace ensorcelée conduit jusqu'au prochain niveau périlleux des donjons. Des créatures hurluberlues rient dédaigneusement et se battent avec vous pour tenter de vous éliminer. Vous devrez sauter habilement d'une rampe à l'autre lorsqu'ils disparaîtront soudainement. Si vous vous attardez trop longtemps dans cet endroit maudit, vous risquez de plonger dans le vide d'ébène!

Sautez de rampe en rampe. Essayez de sauter du bord de chaque rampe. Brandissez votre épée pour vous battre contre les créatures hurluberlues.

LA SALLE AUX TENTACULES

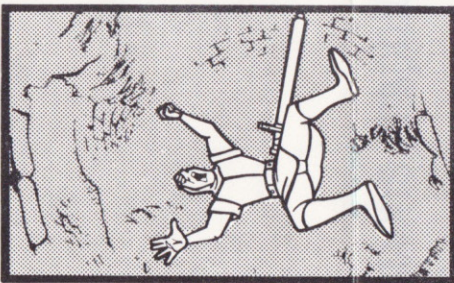


C'est le laboratoire de Singe... Là où il réalise ses expériences diaboliques. La salle grouille de résultat hideux de ces expériences. Le danger peut se glisser de n'importe où, d'en-dessus comme d'en-dessous. Soyez sur vos gardes et regardez bien où vous posez le pied, sinon vous pourriez vous retrouver entre les mains de quelque chose de très désagréable.

Cette salle contient des adversaires rampants et fourmillants. Il vous faut lutter contre certains d'entre eux par un mouvement calculé de votre épée et d'autres en avançant normalement.

Vous sortirez de la Salle aux Tentacules par la porte située sur le côté de l'écran.

LE DEUXIEME DISQUE

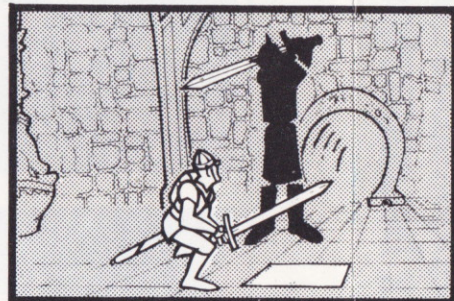


Un autre disque tombant vous emportera jusqu'au dernier étage des donjons. Vous sentez déjà l'air humide s'épaissir comme si les forces diaboliques se rassemblaient pour la bataille finale.

Vous devrez monter sur le disque et rester très attentif...

Des forces obscures vous entourent. Comme plus haut, vous devrez rester au centre du disque parce qu'une autre apparition de Singe se promène quelque part dans le puits.

LE DAMIER MORTEL



Le gambit de Dirk... Le jeu est fatal et le prix est votre vie. Il vous faudra combattre le champion démoniaque de Singe, le Chevalier-fantôme, sur un damier mortel qui se trouve suspendu. Pourrez-vous vaincre le Chevalier-fantôme et atteindre la porte à l'autre bout de la pièce, ou bien les forces diaboliques vous feront-elles échouer et mat... Vous vous rapprochez du repaire du Dragon et Singe a envoyé son plus grand champion pour vous arrêter.

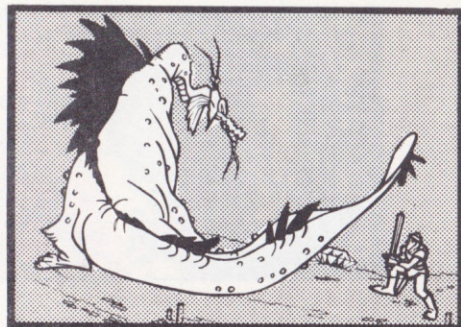
Vous devrez sauter sur les carrés du damier et vous battre avec votre épée pour combattre le Chevalier-fantôme.

Le Chevalier-fantôme apparaîtra pendant un court instant, puis disparaîtra... pour réapparaître sur un autre carré du damier. Quand le Chevalier-fantôme

arrivera sur un carré, il transformera une ligne inoffensive du damier en ligne mortelle. Ne lambinez pas surtout sur ces carrés, ou vous paierez de votre vie. Eloignez-vous des bords du damier ou vous correz le risque de plonger dans des profondeurs béantes. Il vous faudra vaincre le Chevalier-fantôme pur pouvoir sortir par la porte.

Quand le Chevalier-fantôme changera de couleur, vous pourrez l'éliminer d'un coup d'épée. Chaque fois que l'épée touchera le Chevalier-fantôme quand il sera noir, il restera vulnérable pendant une période de temps plus longue la prochaine fois.

LA MISE A MORT DU DRAGON



La jolie Daphnée, dans le repaire du Dragon attend qu'on la délivre de la boule de cristal. Singe, à l'haleine de feu, attend aussi.

Vous devrez assassiner Singe et délivrer la princesse. N'oubliez pas l'antre du Dragon, sinon les choses pourraient chauffer pour vous. Vous traverserez la saillie pour atteindre l'épée magique. Utilisez les grosses pierres pour vous protéger contre les boules de feu Dragon.

Si vous avez de la chance vous trouverez peut-être un trésor fabuleux, caché sous l'une de ces pierres. Si vous en trouvez un, passez dessus et il est à vous!

Vous traverserez le dangereux précipice très prudemment et saisirez l'épée magique au bord de la colline. Retournez au bas de la crête étroite vers la rampe de bois. Sautez et la victoire est à vous (ainsi que la princesse Daphnée).

MARQUE

Au fur et à mesure que vous vous aventurez dans les donjons ensorcelés, vous marquez des points pour avoir vaincu les ennemis, surmonté les obstacles, découvert un trésor et conquis les salles des donjons. Suivez vos points des yeux.

Mais n'oubliez pas, Dirk, vous êtes le champion du roi le plus courageux et vos pensées devraient se concentrer sur la délivrance de Daphnée, et non sur l'accumulation des points et le trésor. Votre plus grande récompense sera la délivrance de la Princesse Daphnée.

Vous commencerez le jeu avec 5 "Dirk" et vous recevrez des "Dirk-primas" comme récompense à chaque fois que vous passerez une salle des donjons avec succès.

DRAGON'S LAIR appartient à Magicom Inc. et est utilisé sous licence Droits d'auteurs 1983 Magicom Inc. Tous droits réservés pour la conception des caractères Don Bluth. Cette version © 1986 Software Projects Ltd.

