

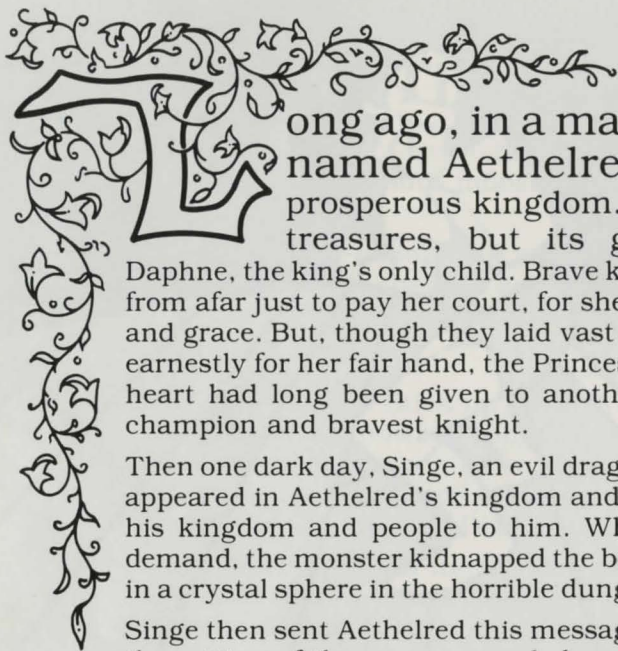


DRAGON'S LAIR™

OWNED BY MAGICOM, INC. AND USED BY PERMISSION

DRAGONS

TAIR



ong ago, in a magical time, a good king named Aethelred ruled a peaceful and prosperous kingdom. Now his kingdom had many treasures, but its greatest prize was Princess

Daphne, the king's only child. Brave knights and handsome princes came from afar just to pay her court, for she was a maiden of exceeding beauty and grace. But, though they laid vast riches at her feet and pleaded most earnestly for her fair hand, the Princess Daphne refused them all. For her heart had long been given to another...to Dirk the Daring, the king's champion and bravest knight.

Then one dark day, Singe, an evil dragon who ruled over a shadowed land, appeared in Aethelred's kingdom and demanded that the king deliver up his kingdom and people to him. When Aethelred refused Singe's vile demand, the monster kidnapped the beautiful Daphne and imprisoned her in a crystal sphere in the horrible dungeons beneath his enchanted castle.

Singe then sent Aethelred this message: Relinquish your kingdom before the setting of the sun or your beloved daughter will perish.

Aethelred and all the people of the kingdom were plunged into despair. All, except for Dirk, who vowed to go to the enchanted castle and free the princess...if he could survive the dungeon's many perils...if he could reach the dragon's lair....





The Falling Disk

Enter the dragon's bewitched castle, but be warned...strange enchantments and mysterious monsters will try to stop you from rescuing Princess Daphne.

Jump onto the falling disk and ride it to the dungeons beneath the castle. Will you ride the disk and then enter the enchanted dungeons or will you join the other, less fortunate adventurers whose bones lie at the bottom of the shaft....

Press the Control Stick up (away from you) to move up; press the Control Stick down (toward you) to move down; and press the Control Stick left or right to move in those directions. Pressing the Left Side Button allows you to jump onto or off the disk. (The Right Side Button does not function on the Falling Disk.)

Move carefully down the wooden ramp to its edge and then press the Left Side Button to jump onto the disk. Ride the falling disk down through the shaft. Ramps that lead to the dungeons will appear at the side of the stone shaft and the disk will stop for a short time. Move to the edge of the disk and get ready! When the disk and ramp are lined up, press the Left Side Button to jump off the disk onto the ramp.

One of Singe's most fearsome creatures—an Air Genie—guards the shaft against intruders. Be wary. You can defeat this conjured creature if you keep to the center of the disk and move into the gusts of wind.

Once you jump off the disk onto the ramp, enter the dungeons by moving off the ramp (press Control Stick in the correct direction).





Skull Hallway

Tread most carefully as you pass through this horrible hallway. It's haunted with spectres from your most terrifying nightmares...snapping skulls, clutching skeletal hands, gruesome green goo and whirling clouds of bats. Can you avoid these visions of doom or will you perish hideously in their grasp...

Press the Control Stick up, down, left or right to move in the selected direction. Press the Right Side Button to swing your sword. (The Left Side Button does not function in the Skull Hallway.)

As you move through the hallway, watch carefully. Sometimes, you'll see twinklings of light on the hallway floor. These twinklings are your movement signals. Move (by pressing the Control Stick in the correct direction) to the part of the hallway where they appear and you'll be safe! Time your moves and sword swings carefully. Don't react too soon or too late! Battle some of these gruesome foes with your trusty sword; avoid others with an agile dodge.





The Burning Ropes

Flames roar from the fiery pit below. Tongues of flame climb higher and higher, engulfing everything in their path. Will you swing through the burning room before it's too late or will you plunge into the fiery abyss....

Get ready to conquer the blazing inferno by pressing the Control Stick left to move to the end of the ramp. Then press the Left Side Button to jump from the ramp to the stone platform closest to the first rope. When you're on the stone platform, press the Left Side Button to jump from the platform to the swinging rope. Make your jump from the platform to the rope when the rope swings closest to you.

Then jump from rope to rope on the fiery tier. Listen carefully! When you hear the rope "whoosh" on its swing, make your jump!

Jump to the platforms at the ends of the first and second tiers by pressing the Left Side Button when the rope swings in a forward arc. The stone platforms will magically raise you to the next tier and more fiery challenges. Keep jumping until you reach the end of the tier. Exit at the platform at the upper-left of the screen. (The Right Side Button does not function in this perilous dungeon room.)





The Weapons Room

Singe's armory...an enchanted chamber of whirling death. An evil spell protects this room from all intruders. Lethal weapons take on lives of their own and the mindless clay golems become instruments of death. Can you run this gauntlet of death and survive....

Battle your way through the Weapons Room. Move ahead, back, left or right by pressing the Control Stick in the selected direction. Watch the floor for your movement signals. They'll point the way to safety!

Some of the bewitched room's foes can be defeated with a well-timed sword thrust; others with a skillful move. A magic door will open to the side of the room; exit there. (The Left Side Button does not function in the Weapons Room.)



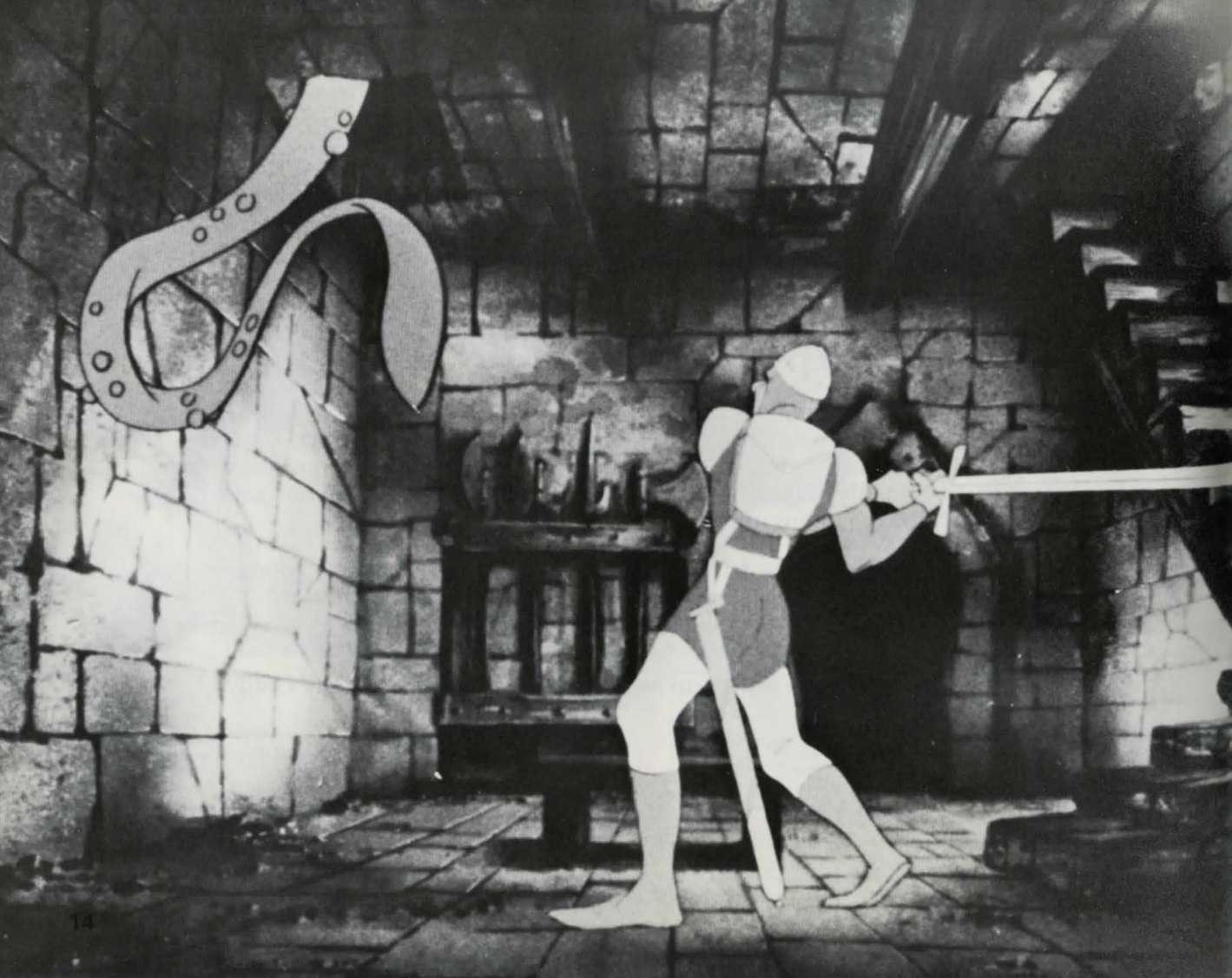


Ramps and Giddy Goons

A series of ramps topped with enchanted ice lead to the next perilous level of the dungeons. The Giddy Goons laugh scornfully as they battle you to the death. Jump skillfully and quickly from ramp to ramp as they vanish suddenly. Tarry too long in this accursed place and you could plunge into the ebony void.

Press the Control Stick left, right, up or down to move in the selected direction. Press the Left Side Button to jump from ramp to ramp. Try making your jump from the edge of each ramp. Listen well—you'll hear an alert that will signal you when a ramp is getting ready to vanish!

Press the Right Side Button to swing your sword to battle the Giddy Goons.



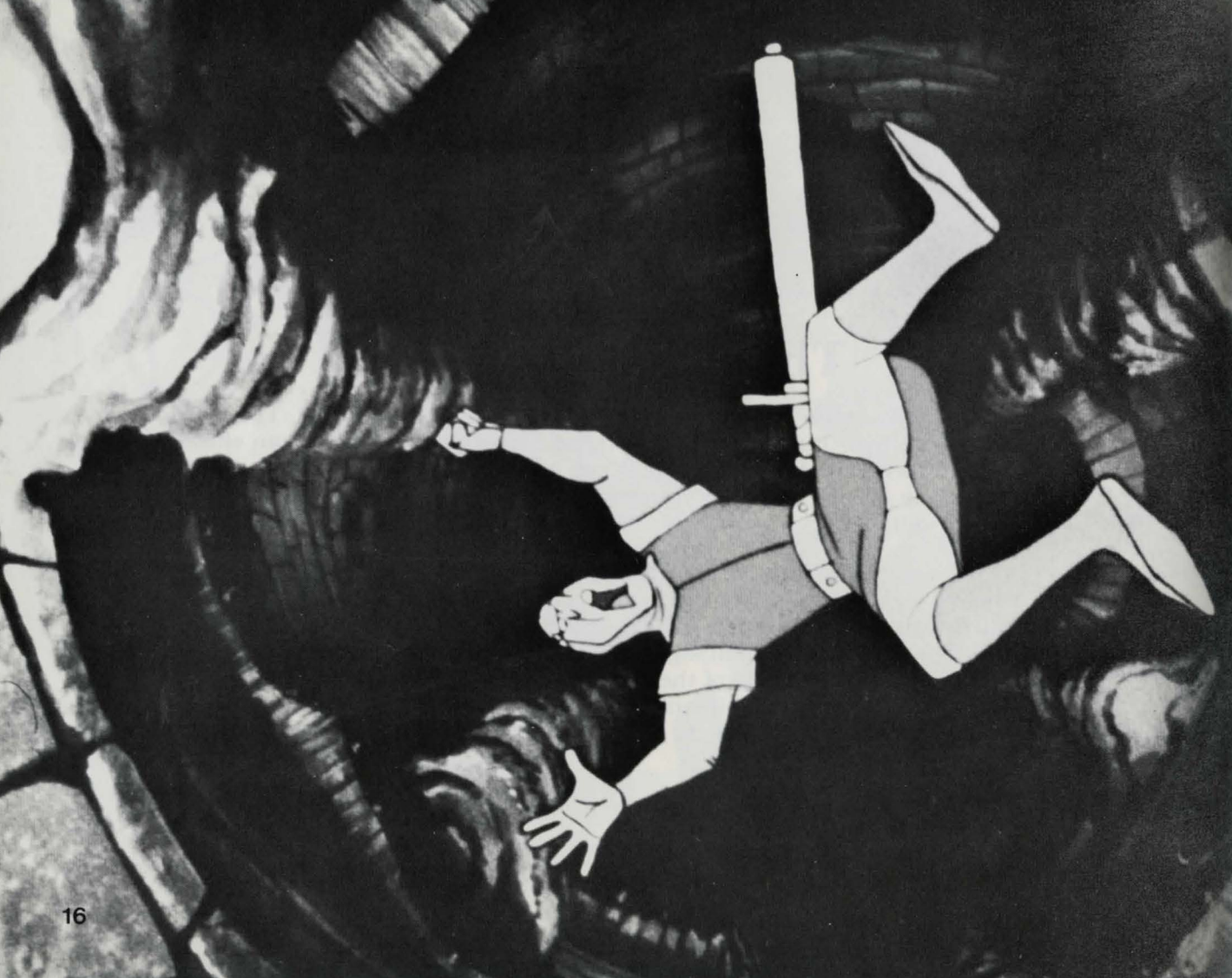


6

The Tentacle Room

Singe's laboratory...where his evil experiments are conducted. The room crawls with the hideous results of those experiments. Danger can slither from anywhere—above or below. Keep a wary eye out and tread cautiously or you may find yourself in the grip of something *very* unpleasant.

This room contains some creepy and crawly adversaries—battle some of them with a timely swing of your sword (Right Side Button) and others with a nimble move (press the Control Stick in the correct direction). Watch for your movement signals. Exit the Tentacle Room through the flashing door to the side of the screen. (The Left Side Button does not function in the Tentacle Room.)



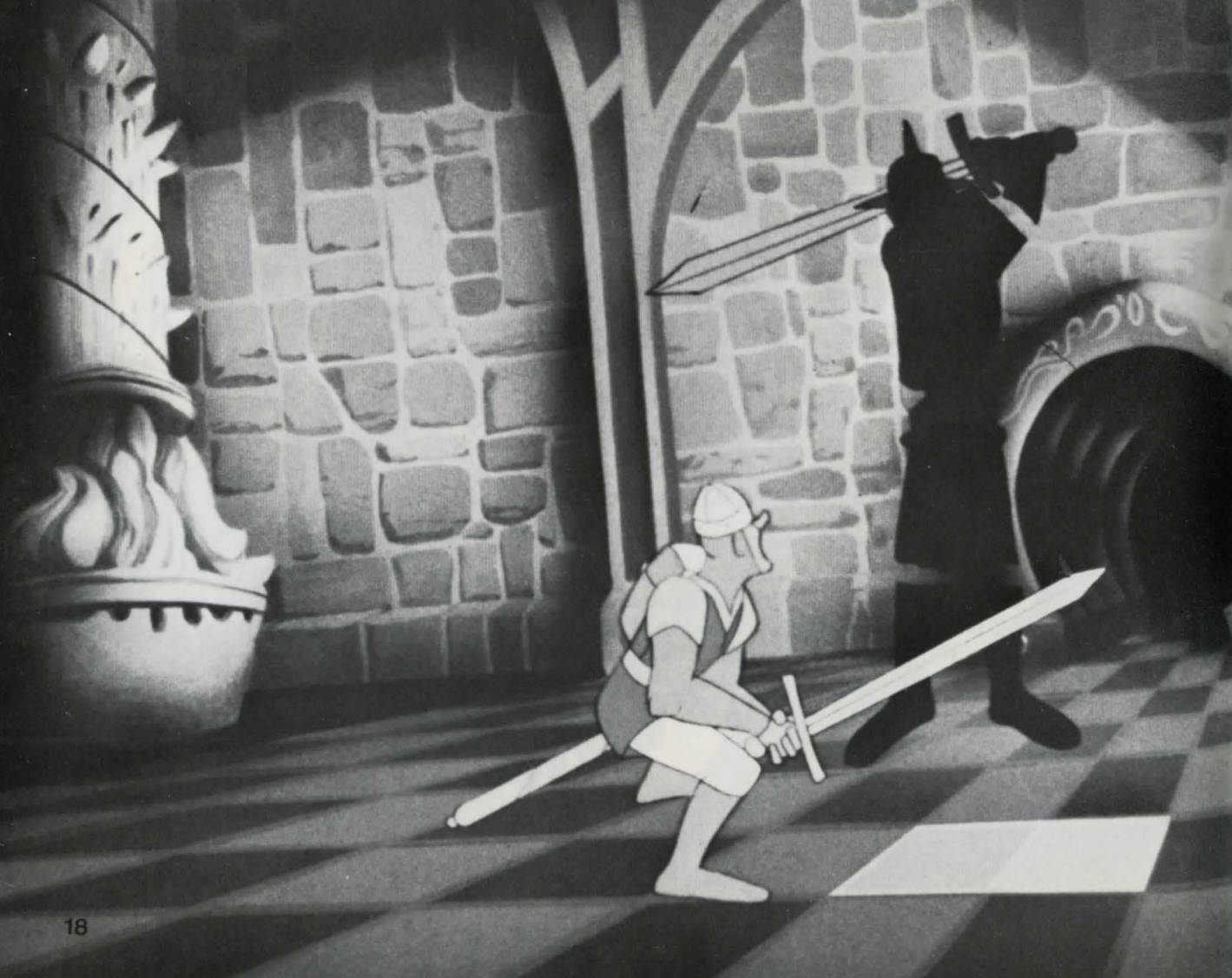


7

The Second Disk

Another falling disk takes you to the last level of the dungeons. You can feel the dank air grow thicker as though evil is gathering its forces for the final battle. Ride the disk and be vigilant...dark forces are all around you.

As you did before, press the Control Stick up, down, left or right to move in the selected direction and press the Left Side Button to jump onto or off the disk. Keep to the center of the disk because another of Singe's conjured creatures lurks in the shaft. (The Right Side Button does not function on the Falling Disk.)





8

The Deadly Checkerboard

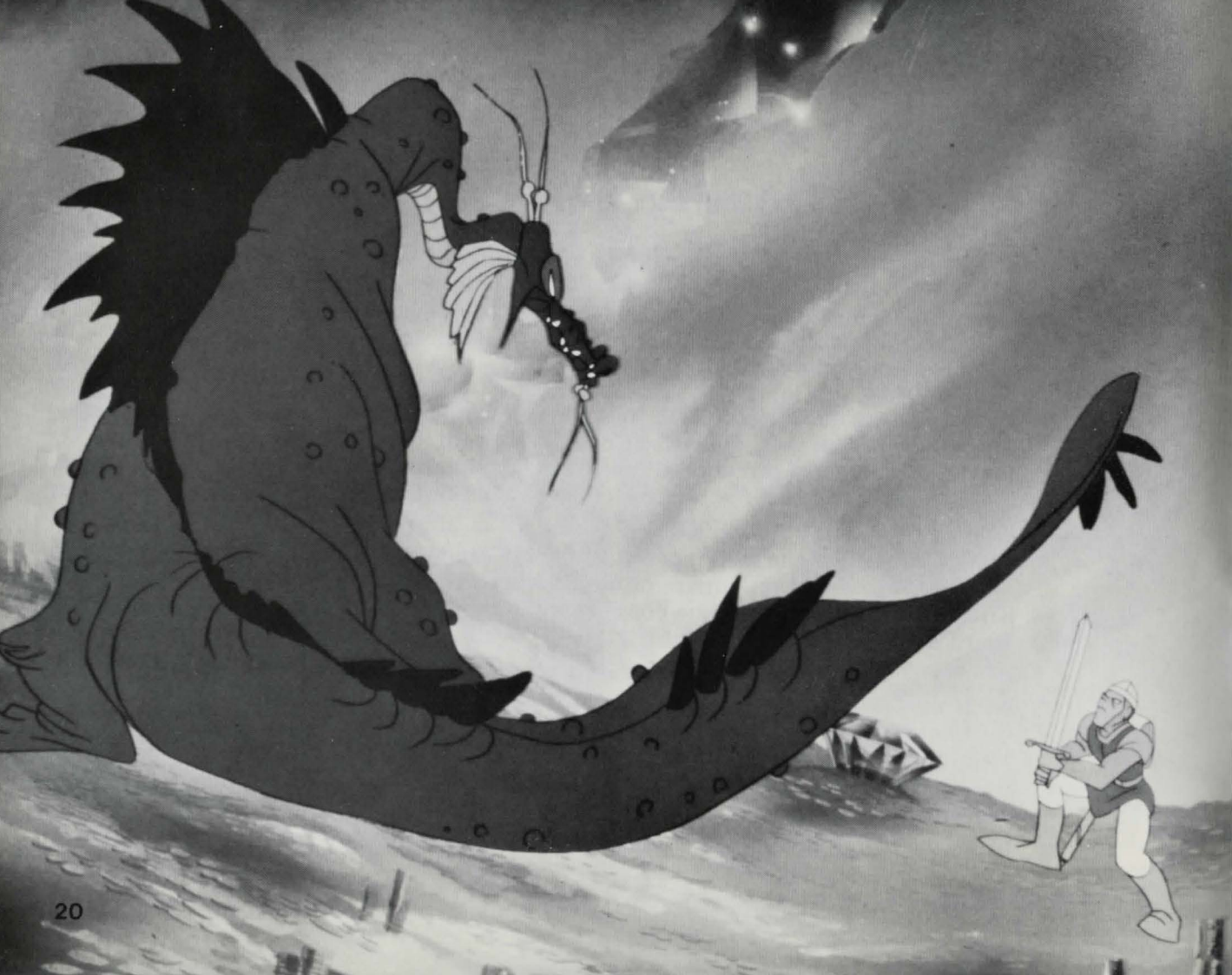
Dirk's gambit...the game is deadly and the prize is your life. Battle Singe's fiendish champion, the Phantom Knight, on a deadly checkerboard that hangs suspended in midair. Can you defeat the Phantom Knight and reach the door at the other side of the room or will you be checkmated by the forces of evil....

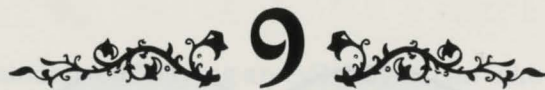
You're getting close to the dragon's lair and Singe has sent his greatest champion to stop you. Press the Control Stick up, down, left or right to turn in the selected direction. Press the Left Side Button to jump across the checkerboard squares. Press the Right Side Button to swing your sword to battle the Phantom Knight.

The Phantom Knight will appear for a short time and then vanish...only to reappear on another square of the checkerboard. When the Phantom Knight lands on a square, he changes a line of the harmless checkerboard squares to deadly blood-red. Don't linger on the red squares or you'll pay with your life.

Keep your wits about you and be ready to move quickly! Stay away from the checkerboard's edges or you could plunge into the yawning depths. You must defeat the Phantom Knight to exit through the door.

When the Phantom Knight turns green, he can be defeated with a blow from your sword. Each time your sword swing hits the knight when he's black, he'll stay green (and vulnerable) longer the next time.





Slaying the Dragon

Fair Daphne waits in the dragon's lair for rescue from the crystal sphere. And flame-breathing Singe waits, too. Slay Singe and release your princess. Remember your dragon lore or things could get pretty hot for you....

Press the Control Stick up, down, left or right to move in the selected direction. (Neither Side Button functions in the dragon's lair.)

Press the Control Stick in the selected direction to cross the ledge to reach the magical sword. Use the blue boulders to shield yourself against the dragon's flaming fireballs. If you're especially lucky, fabulous hidden treasure may lurk beneath a blue boulder. When the treasure is revealed, just run over it and it's yours! Try to fool Singe into igniting the impenetrable wall of thorns that blocks your way to the magical sword. Then carefully cross the dangerous precipice and seize the magical sword at the edge of the cliff. Go back down the narrow ridge to the wooden ramp, jump and victory (and Princess Daphne) is yours.

And they lived happily ever after. . . .



Pause

Rescuing a fair maiden and slaying an evil dragon can take a lot out of you. If you'd like to take a break from your adventure, press * on the keypad during game play. Your adventure will stop and music will play. When you're ready to adventure once more, press * again and get ready to start the action.

Another quest?

Press * at the end of a game to replay the Dragon's Lair game option that you have been playing. Press # to return to Skill Select screen to choose a new skill level. (While the game is loading, the Hall of Fame Display Screen will appear.) Press 0 to go to the Hall of Fame screens.


Computer Reset

Pulling the Computer Reset switch stops the game and erases it from computer memory. After a short period of time, the game begins again at the Title Screen. Computer Reset can be used in case of game malfunction.

In the Hall of Fame

DRAGON'S LAIR		
	NAME	SCORE SKILL
1	RICK	33500 2
2	LEE	30200 2
3	JOE	29350 3
4	DAD	17400 1
5	TERI	10150 4
6		
7		
8		

PRESS * OR # TO CONTINUE

	RICK	DONE?
	A B C D E F G H I J K L	
	M N O P Q R S T U V W X	
	Y Z - ! ? * / □ ♥ ✂	

1. USE JOYSTICK TO MOVE
2. PRESS LEFT JOYSTICK INTERMEDIATELY TO ENTER LETTERS
3. PRESS RIGHT JOYSTICK TO EDIT NAME.

If you're one of the game's high scorers, you can record your performance on the Dragon's Lair Hall of Fame Screen. After your game has ended, press Keypad Button **0** to go to the Hall of Fame Selection Screen.

To enter your name, press the Control Stick until the lower champion (pointer) moves beneath the letter of your choice. Then press the Left Side Button to enter that letter. You can enter up to 12 letters or symbols in the name box.

To change letters in the name box, **press and hold in** the Right Side Button. This gives you control of the upper champion (pointer) in the name box. Use the Control Stick to move the champion beneath the letter you want to change. Release the Right Side Button and use the Control Stick to move the lower champion to select a new letter. Press the Left Side Button to enter the new letter in the name box.

To end your selection, press and hold in the Right Side Button to control the upper pointer. Use the Control Stick to move it to the far right under the question "DONE?" If you are finished entering a name, press the Left Side Button to complete your screen. Your score is preserved. The game automatically records the Skill Level at which you earned your high score.

NOTE: If the Hall of Fame Screen is filled with eight names and your score is not high enough to be included, only the Display Screen will appear after your game has ended. Press Keypad Buttons 9-8-9 in sequence to erase all names from the Display Screen. Then you can enter your name as explained above.

In print

Want to save your Hall of Fame scores on paper? Before pressing * or #, just insert a piece of paper in the printer, then press Command Key PRINT while the Hall of Fame Display Screen is showing. ADAM does the rest.

Scoring

As you adventure through the enchanted dungeons, you'll earn points for vanquishing foes, overcoming obstacles, finding treasure and conquering dungeons rooms. For each skill level, you'll earn a different number of points. Watch your score indicator.

But remember, Dirk, you're the king's bravest champion and your thoughts should be of rescuing fair Daphne, not the accumulation of points and treasure. Rescuing Princess Daphne is your greatest reward!

You start your adventure with five Dirks no matter which skill level you're playing and will earn bonus Dirks as a reward for successfully conquering dungeon rooms.

At Skill Level 1, you earn a bonus Dirk for overcoming the perils of the Tentacle Room. On your Skill Level 2 quest, you earn a bonus Dirk when you vanquish the evil in the Scull Hallway, the Weapons Room and for eliminating the clutching tentacles in the Tentacle Room. When you're adventuring at challenging Skill Level 3, you'll earn a bonus Dirk when you destroy the dangers in the Skull Hallway; one when you overcome the perils in the Weapons Room; one when you conquer the grasping tentacles in the Tentacle Room; one when you successfully ride the Falling Disk down to the Deadly Checkerboard; and another when you defeat the Phantom Knight at his own game on the Deadly Checkerboard. At perilous Skill Level 4, you earn a bonus Dirk for every dangerous dungeon room you conquer.

Some Good Magic

Some good magic lurks in the dragon's lair, too. If you lose two Dirks (two lives) while trying to conquer a room in the dungeon (except the dragon's lair itself), you'll find that after your next rebirth you've been magically transported to the next room in the dungeon. Good luck and good adventuring!

The Fun of Discovery

This instruction guide provides the basic information you need to get started playing DRAGON'S LAIR, but it is only the beginning! You will find that this game is full of special features that make it exciting every time you play. Experiment with different techniques—and enjoy the game!

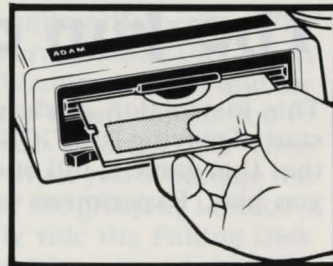
Getting Ready to Play



Insert disk or data pack as shown.

DO NOT REMOVE DATA PACK OR DISK WHILE DRIVE IS OPERATING!

DO NOT TURN POWER ON OR OFF WHEN A DATA PACK OR DISK IS IN THE DRIVE!



How to load the game

Data Pack:

1. Turn your TV or monitor on.
2. Turn ADAM on using the power switch located at the back of the printer.
3. Insert your Dragon's Lair data pack into a drive. Close drive door.
4. Pull the Computer Reset switch on the memory console.
5. When the program has loaded, the Dragon's Lair Title screen will appear.

Disk:

1. Make sure no data packs or disks are in any of the drives.
2. Turn on your TV or monitor.
3. Turn on Disk Drive by pressing its power switch on the front of the drive.
4. Turn ADAM on using the power switch located at the back of the printer.
5. Open the disk-drive latch and insert the Dragon's Lair disk with its label facing up and the write-protect notch to the left. Then close the latch.
6. Pull the Computer Reset switch located on the memory console.
7. When the program has loaded, the Dragon's Lair Title screen will appear.

NOTE: If you want to record your score on the Dragon's Lair Hall of Fame screen, **do not** cover the write-protect notch with the tab enclosed with the program.

Loading Message

Sometimes during game play, a "Loading" message will appear on your screen. This means the computer is preparing the next dungeon room for you. The load takes just a short time and then you can continue your quest for the princess.

Your quest begins...

One-Champion Quest: Use the **Port 1** controller.

Choosing Your Challenge

The Title Screen appears; wait for the Skill Select screen to appear. Then choose your skill level by pressing the matching keypad button on the hand controller.

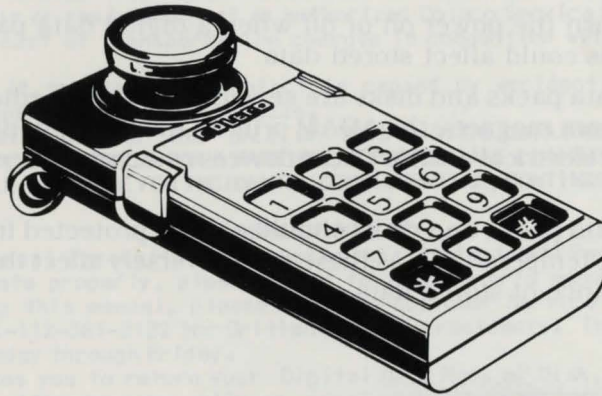
Skill 1 is the easiest, a good start for beginning adventurers and squires.

Skill 2 has more and faster enemies lurking in the dungeons than Skill 1.

Skill 3 offers arcade-level challenges and perilous adventures.

Skill 4 tests the skills of even the bravest champions!

Using Your Controls



Keypad

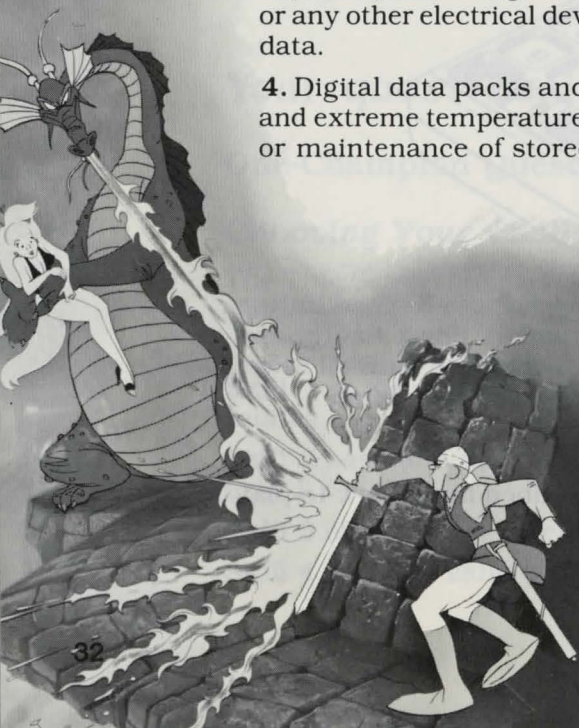
Keypad Buttons allow you to select your skill level. Press Keypad Button * during play to pause; press * again to resume action. Press * at the end of the game to replay the same skill level; press - to return to the Skill Select screen. Press 0 at the end of the game to go to the Hall of Fame.

Control Stick and Side Buttons:

Use of the Control Stick and Side Buttons is explained in the how-to-play section for each part of the dungeons.

Care of Equipment

1. Do not remove a digital data pack or disk from its drive while the drive is operating. This could damage the storage medium or the drive itself.
2. Do not turn the power on or off when a digital data pack or disk is in a drive. This could affect stored data.
3. Digital data packs and disks are sensitive storage media and should be kept away from magnets, the ADAM printer, the TV or monitor, a telephone or any other electrical device. These devices could produce erasure of stored data.
4. Digital data packs and disks should also be protected from dust, water and extreme temperatures, as these may adversely affect their performance or maintenance of stored data.





90-DAY LIMITED WARRANTY



Coleco warrants to the original consumer purchaser in Canada that this Digital Data Pack (the "Digital Data Pack") or Disk will be free of defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase under normal in-house use.

Coleco's sole and exclusive liability for defects in material and workmanship of the Digital Data Pack or Disk shall be limited to repair or replacement at an authorized Coleco Service Center. This warranty does not obligate Coleco to bear the cost of transportation charges in connection with the repair or replacement of defective parts.

This warranty is invalid if the damage or defect is caused by accident, act of God, consumer abuse, unauthorized alteration or repair, vandalism or misuse.

ANY IMPLIED WARRANTIES ARISING OUT OF THE SALE OF THIS DIGITAL DATA PACK OR DISK INCLUDING THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE LIMITED TO THE ABOVE 90 DAY PERIOD. IN NO EVENT SHALL COLECO BE LIABLE TO ANYONE FOR INCIDENTAL CONSEQUENTIAL, CONTINGENT OR ANY OTHER DAMAGES.

SERVICE POLICY

Please read your Owner's Manual carefully before using this Digital Data Pack or Disk. If your Digital Data Pack or Disk fails to operate properly, please refer to the owner's manual. If you cannot correct the malfunction after consulting this manual, please call the Customer Service on Coleco's toll-free service hotline: 1-800-361-2122 or 1-112-361-2122 for British Columbia residents. This service is in operation from 8h30 to 17h, Eastern Time, Monday through Friday.

If Customer Service advises you to return your Digital Data Pack or Disk, please bring it or return it postage prepaid and insured, with your name, address, proof of the date of purchase and a brief description of the problem to the Service Center you have been directed to return it to. If your Digital Data Pack or Disk is found to be factory defective during the first 90 days, it will be repaired or replaced at no cost to you. If the Digital Data Pack or Disk is found to have been consumer damaged or abused and therefore not covered by the warranty, then you will be advised, in advance, of repair costs.

If your Digital Data Pack or Disk requires service after expiration of the 90-day Limited Warranty period, please call Coleco's toll-free service hotline for instructions on how to proceed: 1-800-361-2122 or 1-112-361-2122 for British Columbia residents.

IMPORTANT: SAVE YOUR RECEIPTS SHOWING DATE OF PURCHASE.



Action Card

Screen

Controller Action

Falling Disk

Control Stick: Up, Down, Left and Right
Left Side Button: Jump
Right Side Button: No Function

Skull Hallway

Control Stick: Up, Down, Left and Right
Left Side Button: No Function
Right Side Button: Sword

Burning Ropes

Control Stick: Left and Right
Left Side Button: Jump
Right Side Button: No Function

Weapons Room

Control Stick: Up, Down, Left, Right
Left Side Button: No Function
Right Side Button: Sword

Ramps

Control Stick: Up, Down, Left, Right
Left Side Button: Jump
Right Side Button: Sword

Tentacle Room

Control Stick: Up, Down, Left, Right
Left Side Button: No Function
Right Side Button: Sword

Checkerboard

Control Stick: Up, Down, Left, Right
Left Side Button: Jump
Right Side Button: Sword

Slaying Dragon

Control Stick: Up, Down, Left, Right
Left Side Button: No Function
Right Side Button: No Function

COLECO

ADAM^{MD} is a trademark of Coleco (Canada) Limitée. © 1984 by Coleco (Canada) Limitée.

DRAGON'S LAIR^{MD} is owned by Magicom, Inc. and is used by permission. © 1983 by Magicom, Inc. All rights reserved.

Character designs © 1983 by Don Bluth.

Package, Program and Audiovisual © 1984 by Coleco (Canada) Limitée. All rights reserved.

PRINTED IN CANADA

COLECO

ADAM^{MD} est une marque déposée de Coleco (Canada) Limitée.
© 1984 Coleco (Canada) Limitée.

DRAGON'S LAIR^{MD} est une propriété de Magicom, Inc. et est utilisé
avec autorisation. © 1983 de Magicom, Inc. Tous droits réservés.
Conception des personnages © 1983 de Don Bluth.

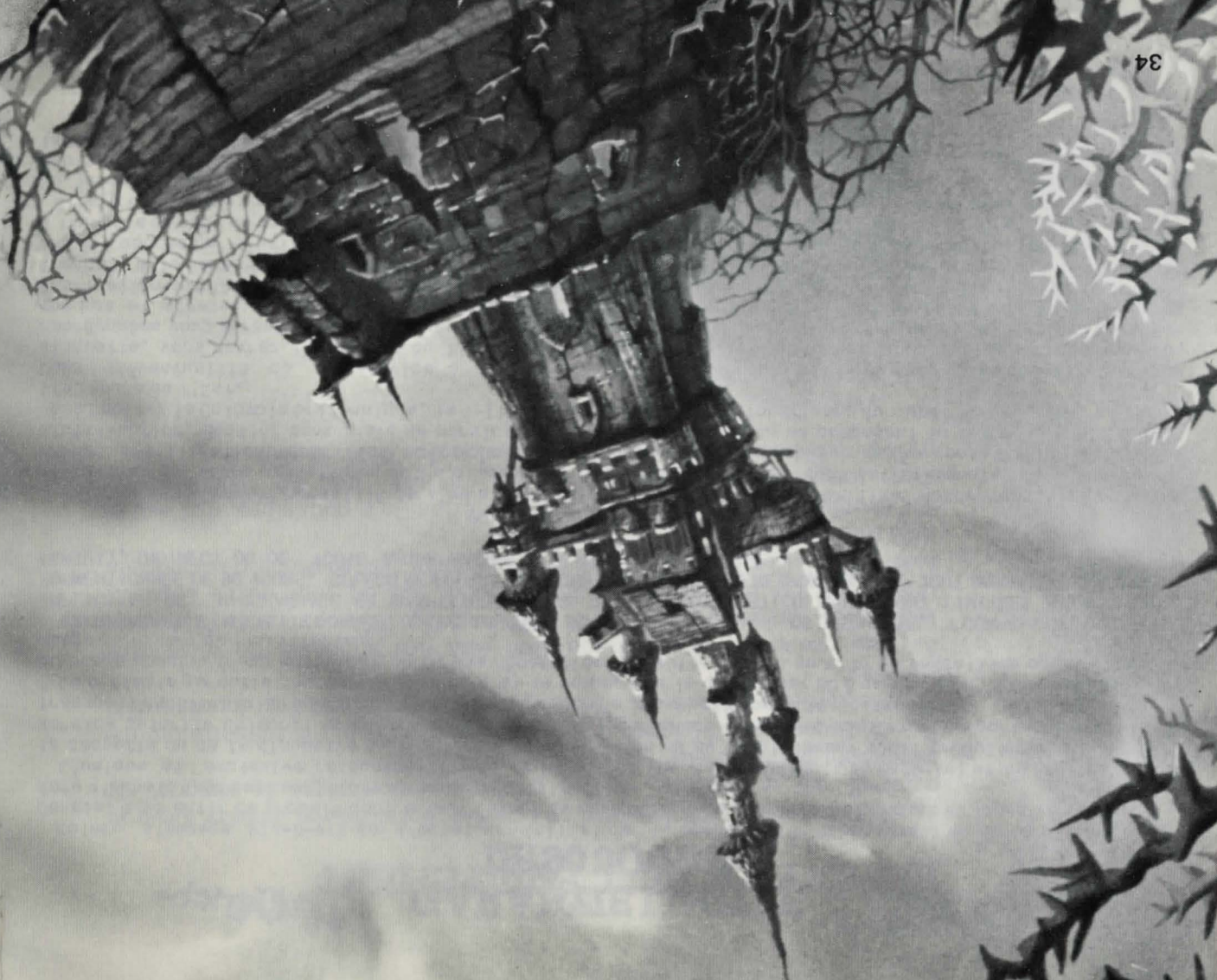
Emballage, Programmation et Audio-visuel © 1984 de Coleco (Canada)
Limitée. Tous droits réservés.

IMPRIMÉ AU CANADA

CARTE D'ACTION

ACTION DU CONTRÔLEUR

ÉCRAN	ACTION DU CONTRÔLEUR
Disque mobile	Levier de commande : vers le haut, le bas, à gauche et à droite. Bouton latéral gauche : saut. Bouton latéral droit : ne fonctionne pas.
Couloir des grues	Levier de commande : vers le haut, le bas, à gauche et à droite. Bouton latéral gauche : ne fonctionne pas. Bouton latéral droit : épée.
Cordes brûlantes	Levier de commande : vers la gauche et vers la droite. Bouton latéral gauche : saut. Bouton latéral droit : ne fonctionne pas.
Salle des armes	Levier de commande : vers le haut, le bas, à gauche et à droite. Bouton latéral gauche : ne fonctionne pas. Bouton latéral droit : épée.
Rampes	Levier de commande : vers le haut, le bas, à gauche et à droite. Bouton latéral gauche : saut. Bouton latéral droit : épée.
Salle des tentacules	Levier de commande : vers le haut, le bas, à gauche et à droite. Bouton latéral gauche : ne fonctionne pas. Bouton latéral droit : épée.
Rehquier	Levier de commande : vers le haut, le bas, à gauche et à droite. Bouton latéral gauche : saut. Bouton latéral droit : épée.
Mise à mort du dragon	Levier de commande : vers le haut, le bas, à gauche et à droite. Bouton latéral gauche : ne fonctionne pas. Bouton latéral droit : ne fonctionne pas.



GARANTIE LIMITEE DE 90 JOURS



Coloco s'engage vis-à-vis de l'acheteur initial de la cassette (la "Cassette") ou de la disquette, au Canada, à garantir ce produit contre tout défaut de matériel ou de fabrication pendant 90 jours à compter de la date d'achat, dans des conditions normales d'utilisation.

L'unique et exclusive responsabilité de Coloco dans le cas de défauts de matériel et de fabrication de la cassette ou de la disquette se limitera à la réparation ou au remplacement dudit produit par un centre de service autorisé Coloco. La présente garantie n'oblige Coloco en aucune manière à supporter les frais de transport relatifs à la réparation ou au remplacement de la cassette ou de la disquette.

La présente garantie cesse d'appliquer si le dommage ou le défaut est dû à un accident, à un cas fortuit, à un usage abusif, à une modification ou une réparation non autorisée, à un acte de vandalisme ou à un mauvais message de la part de l'utilisateur.

TOUTE GARANTIE IMPLICITE DONNEE LORS DE LA VENTE DE LA CASSETTE OU DE LA DISQUETTE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE MARCHANDISE ET D'APTITUDE A UNE UTILISATION PARTICULIERE, SONT LIMITEES A LA PERIODE SUSMENTIONNEE DE 90 JOURS. COLECO NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENUE RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE ACCIDENTEL, FORTUIT, INDIRECT OU DE TOUTE AUTRE NATURE.

POLITIQUE DE SERVICE

Il vous est vivement conseillé de lire attentivement ce manuel avant d'utiliser votre cassette ou votre disquette. Si votre cassette ou votre disquette ne fonctionne pas de façon satisfaisante, référez-vous au manuel d'utilisation. Si vous ne parvenez pas à résoudre le problème après consultation du manuel d'utilisation, appelez sans frais le service à la clientèle de Coloco en composant le 1-800-561-2122 ou, si vous habitez la Colombie britannique, le 1-112-361-2122. Ce service fonctionne du lundi au vendredi, de 8h30 à 17h, heure de l'Est.

Dans l'éventualité où le service à la clientèle vous demandait de retourner votre cassette ou votre disquette, vous devez l'apporter ou l'envoyer, port payé et dûment assuré, au centre de service dont les coordonnées vous auront été communiquées par le service à la clientèle. N'omettez pas de joindre à votre envoi votre nom et adresse, une preuve de la date d'achat ainsi qu'une brève description au cours des quatre-vingt-dix (90) jours suivant fabrication est décelé dans votre cassette ou votre disquette au cours des quatre-vingt-dix (90) jours suivant l'achat, elle sera réparée ou remplacée sans frais de votre part. Par contre, s'il est prouvé que les dommages ont été causés par l'utilisateur et, de ce fait, ne sont pas couverts par la présente garantie, vous serez avisé à l'avance du coût de la réparation.

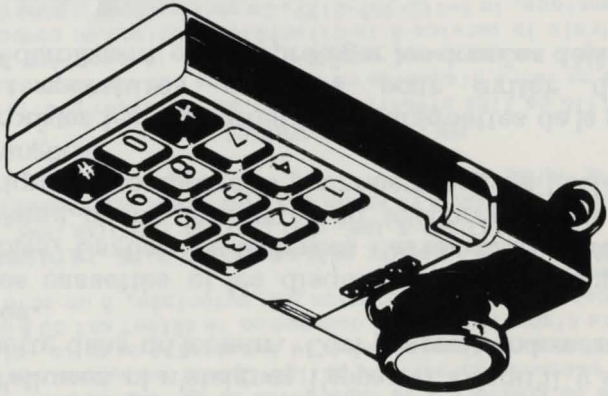
Si votre cassette ou votre disquette nécessite une réparation après l'expiration de cette garantie limitée de 90 jours, appelez sans frais le service à la clientèle Coloco (1-800-561-2122 ou 1-112-361-2122 si vous habitez la Colombie britannique) pour obtenir les instructions nécessaires.

IMPORTANT : CONSERVEZ LES RECUS PORTANT LA DATE DE L'ACHAT.

ENTRETIEN DE L'ÉQUIPEMENT

1. Ne retirez pas une cassette ou une disquette de son lecteur lorsque celui-ci est en marche. Ceci pourrait endommager le support de rangement ou le lecteur lui-même.
2. N'allumez ni n'éteignez l'appareil lorsqu'il y a une cassette ou une disquette dans un lecteur. Ceci pourrait endommager les données déjà rangées.
3. Les cassettes et les disquettes sont des supports de rangement sensibles. Gardez-les éloignées des aimants, de l'imprimante ADAM, du téléviseur ou du moniteur, du téléphone ou de tout autre appareil électrique. Ces appareils pourraient causer l'effacement des données déjà rangées.
4. Protégez les cassettes et les disquettes de la poussière, de l'eau et des températures extrêmes pour éviter de les endommager irrémédiablement et pour protéger les données déjà rangées.





Le clavier

Les touches du clavier vous permettent de sélectionner votre niveau de difficulté. Appuyez sur la touche * durant le jeu pour faire une pause. Appuyez de nouveau sur * à la fin d'un jeu pour rejoindre le même niveau de jeu. Pour revenir à l'affichage de sélection des niveaux de difficulté, appuyez sur #. Pressez 0 à la fin du jeu pour obtenir l'affichage du temple de la renommée.

Le levier de commande et les boutons latéraux

La manière d'utiliser le levier de commande et les boutons latéraux est expliquée dans les directives de jeu pour chaque partie du donjon.

NOTE : si vous désirez enregistrer votre pointage au temple de la renommée, **ne recouvrez pas** l'encoche de protection d'écriture avec l'onglet fourni avec le programme.

Chargement du programme

Parfois, durant votre partie, le message "Loading" ("chargement") apparaîtra sur l'écran. Ceci signifie que l'ordinateur prépare la prochaine salle du donjon pour vous. Le chargement est bref de sorte que vous puissiez reprendre votre recherche de la princesse sans plus tarder.

Début de votre recherche

Recherche pour un champion : raccordez votre contrôleur à l'accès 1.

Choix du défi

L'affichage titre apparaît sur l'écran. Attendez l'affichage de sélection du niveau de difficulté. Choisissez ensuite votre niveau de jeu en appuyant sur la touche correspondante de votre contrôleur manuel.

Le **niveau 1**, le plus facile, est un bon début pour les aventuriers et les chevaliers débutants.

Le **niveau 2** contient plus d'ennemis, plus rapides encore qu'au niveau 1, tapis dans les donjons.

Le **niveau 3** offre tous les défis et toutes les aventures périlleuses des jeux électroniques des centres d'amusement.

Le **niveau 4** met à l'épreuve les habiletés des champions les plus audacieux !

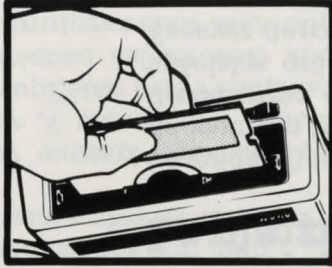
Chargement du jeu

Cassette :

1. Allumez votre téléviseur ou votre moniteur.
2. Allumez votre ADAM à l'aide de l'interrupteur situé à l'arrière de l'imprimante.
3. Insérez votre cassette de jeu du DRAGON'S LAIR dans le lecteur.
4. Fermez la porte du lecteur.
5. Tirez vers vous le commutateur RESET de l'ordinateur.
6. Une fois le programme chargé, l'affichage titre du DRAGON'S LAIR apparaît sur l'écran.

Disquette :

1. Assurez-vous qu'il n'y a aucune disquette dans aucun des lecteurs.
2. Allumez votre téléviseur ou votre moniteur.
3. Allumez votre lecteur de disquette en pressant l'interrupteur sur le devant de celui-ci.
4. Allumez votre ADAM à l'aide de l'interrupteur situé à l'arrière de l'imprimante.
5. Ouvrez le verrou du lecteur et insérez la disquette du DRAGON'S LAIR, étiquette vers le haut et encoche de protection d'écriture à gauche. Fermez le verrou du lecteur.
6. Tirez vers vous le commutateur RESET de l'ordinateur.
7. Une fois le programme chargé, l'affichage titre du DRAGON'S LAIR apparaît sur l'écran.



NE RETIREZ PAS LA CASSETTE OU LA
DISQUETTE PENDANT QUE LE LECTEUR
FONCTIONNE!
N'ALUMEZ NI N'ÉTEIGNEZ L'ORDINA-
TEUR S'IL Y A UNE CASSETTE OU UNE
DISQUETTE DANS LE LECTEUR.

Insérez la cassette ou la disquette tel qu'illustré.



Préparation du jeu

Ce guide d'instructions vous présente les notions de base sur la manière de jouer au DRAGON'S LAIR, mais il ne s'agit là que d'un début. Vous découvrirez que cette cassette offre une multitude de caractéristiques spéciales qui font du DRAGON'S LAIR un jeu toujours plus excitant. Essayez de nouvelles techniques de jeu et amusez-vous !

Le plaisir de la découverte

Des bons sorts sont aussi cachés dans l'autre du dragon. Si vous perdez deux Vaillants (deux vies) en tentant de conquérir une salle du donjon (sauf l'autre du dragon), vous verrez qu'après votre nouvelle naissance vous serez magiquement transporté à la salle suivante dans le donjon. Bonne chance et bonne aventure !

Des sorts bénéfiques

Pointage

Alors que vous vous aventurez dans les donjons enchanterés, vous gagnez des points pour les ennemis vaincus, les obstacles surmontés, les trésors trouvés et les salles de donjons conquises. Vous gagnez un nombre différent de points à chaque niveau de difficulté. Surveillez l'indicateur de pointage.

Souvenez-vous Vaillant, vous êtes le plus valeureux champion du roi et votre but premier est de sauver Daphnée, non pas d'accumuler des points et des trésors. La libération de Daphnée est votre plus grande récompense!

Vous partez à l'aventure avec cinq Vaillants, quel que soit le niveau auquel vous commencez. Vous recevez des Vaillants en prime lorsque vous faites la conquête des salles du donjon.

Au niveau 1, vous recevez un Vaillant supplémentaire lorsque vous surmontez les périls de la salle des tentacules. Au niveau 2, vous recevez un Vaillant en prime lorsque vous vainquez l'Étre maléfique de la salle des armes et un autre, lorsque vous éliminez les tentacules étouffantes de la salle des tentacules. Lorsque vous aventurez au niveau 3, vous gagnez un Vaillant supplémentaire en : éliminant les dangers du couloir des grânes; en vainquant les périls de la salle des armes; en anéantissant les tentacules envahissantes de la salle des tentacules; en faisant descendre le disque mobile jusqu'à l'échiquier mortel; enfin, en prenant le chevalier fantôme à son propre jeu sur l'échiquier mortel. Au niveau 4, non le moindre, vous gagnez un Vaillant en prime chaque fois que vous faites la conquête de l'un des dangereux donjons.

Pour modifier l'inscription de cette case, **maintenez le bouton droit enfoncé**. Vous pouvez alors servir du champion (l'indicateur) supérieur dans la case réservée au nom et le déplacer à l'aide du levier sous la lettre à modifier. Relâchez le bouton latéral droit et utilisez le levier pour déplacer le champion inférieur vers une nouvelle lettre. Pressez le bouton latéral gauche pour enregistrer la nouvelle lettre dans la case du nom.

Lorsque vous avez terminé, maintenez le bouton latéral droit enfoncé pour déplacer l'indicateur supérieur. Utilisez le levier de commande pour le déplacer vers la droite, sous la question "DONNE?" (c'est-à-dire "Terminé?"). Si vous avez fini d'inscrire votre nom, appuyez sur le bouton gauche pour compléter l'affichage. Votre affichage est enregistré. Le jeu enregistre automatiquement le niveau auquel vous avez réalisé ce pointage.

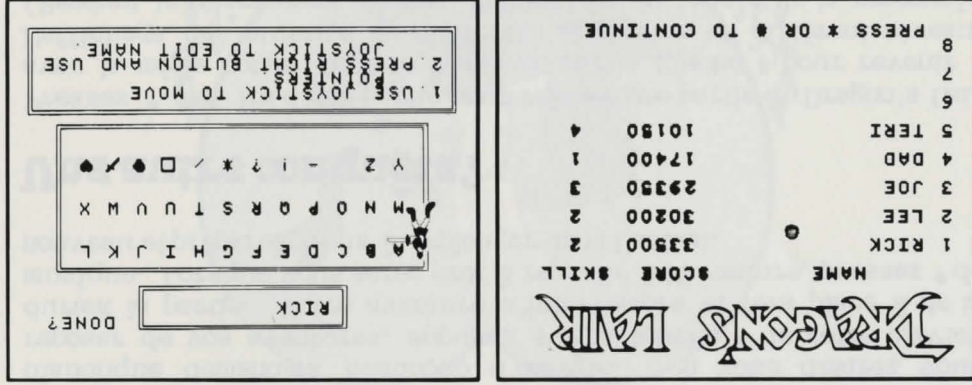
NOTE : si le tableau d'honneur affiche huit noms et que votre pointage n'est pas assez élevé pour y être inscrit, seul le tableau d'honneur apparaîtra sur l'écran après votre jeu. Pressez les touches 9-8-9, dans cette séquence, pour effacer tous les noms et en enregistrer d'autres selon les directives ci-dessus.

Lancez l'impression!

Vous désirez vos pointages sur papier? Pour ce faire, et avant d'appuyer sur les touches * ou #, insérez simplement une feuille dans l'imprimante et appuyez sur la touche de commande PRINT pendant que le tableau d'honneur est affiché sur l'écran. ADAM s'occupe du reste!

Si vous avez réussi un pointage élevé au cours de la partie, vous pouvez enregistrer votre performance sur l'affichage du temple de la renommée du DRAGON'S LAIR. Après votre partie, pressez la touche 0 pour obtenir cet affichage.

Pour inscrire votre nom au temple de la renommée, voici comment procéder : poussez le levier de commande jusqu'à ce que le champion (l'indicateur) le plus bas sur l'écran soit sous la lettre de votre choix. Pressez ensuite le bouton latéral gauche pour enregistrer cette lettre. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 12 lettres ou symboles dans la case réservée au nom.



Le temple de la renommée

Pause

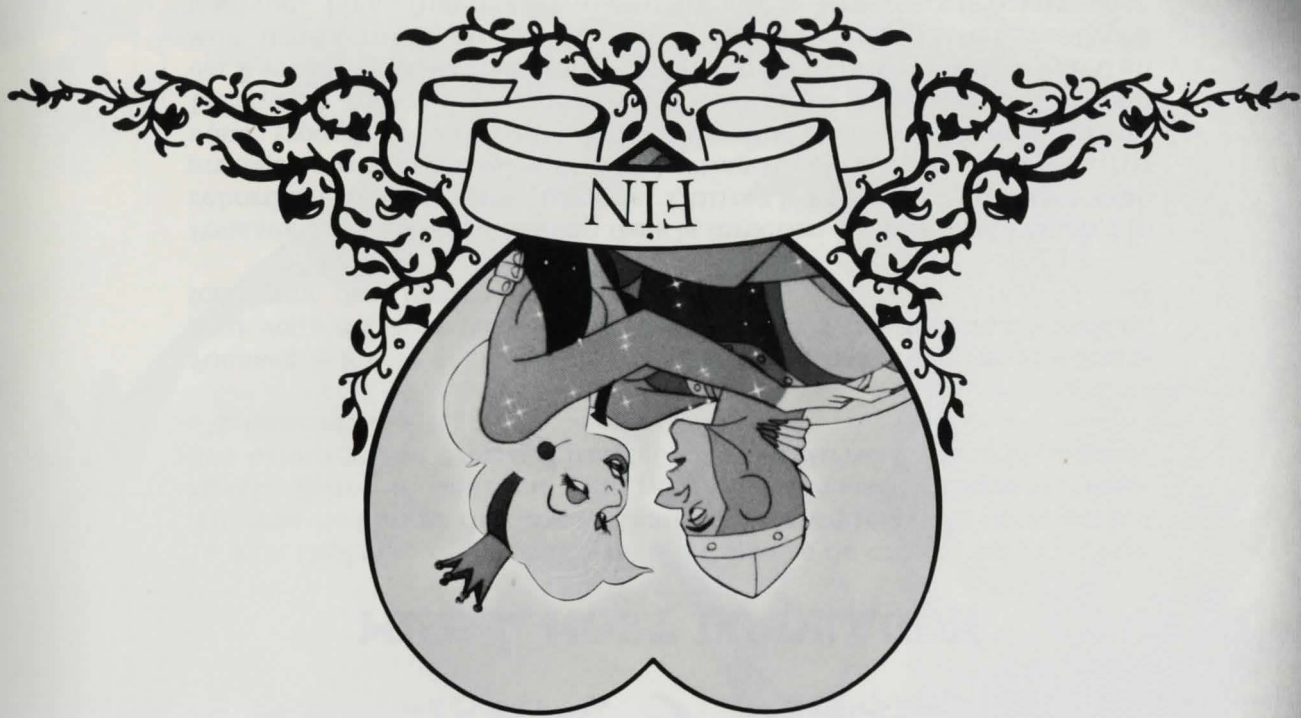
Le sauvetage d'une jolie jeune fille et la mise à mort d'un dragon diabolique demandent beaucoup d'énergie. Si vous désirez vous reposer de vos aventures, appuyez sur la touche * de votre clavier durant la partie. Votre aventure s'interrompt et fera place à de la musique. Lorsque vous serez prêt à repartir à l'aventure, pressez * de nouveau et préparez-vous à replonger dans l'action.

Une autre conquête?

Pressez * à la fin d'une partie pour rejoindre une partie du Dragon's Lair avec la même option de jeu. Appuyez sur la touche # pour revenir à l'affichage des niveaux de difficulté et choisir un différent niveau. (Pendant le chargement du jeu, l'affichage du temple de la renommée apparaît sur l'écran.) Appuyez sur la touche 0 pour appeler les affichages du temple de la renommée à l'écran.

Réinitialisation

Le commutateur RESET vous permet d'interrompre le jeu et de l'effacer de la mémoire de l'ordinateur. Après un bref moment, le jeu reprend à partir de l'affichage titre. Le commutateur RESET peut également être utilisé en cas de mauvais fonctionnement du jeu.



Et ils vécurent heureux et eurent
beaucoup d'enfants...

MISE À MORT DU DRAGON



La jolie Daphnée, emprisonnée dans sa sphère de cristal, attend d'être délivrée de l'autre du dragon. Diabolo, le lanceur de flammes, attend aussi. Faites-le mourir et délivrez votre princesse. Souvenez-vous des habitudes du dragon, sinon les choses pourraient dangereusement s'enflammer...

Poussez le levier de commande vers le haut, le bas, à gauche ou à droite pour vous déplacer dans la direction désirée. (Aucun bouton latéral ne fonctionne dans l'autre du dragon.)

Poussez le levier de commande dans la direction désirée pour franchir le rebord et atteindre l'épée magique. Utilisez les rochers bleus pour vous protéger contre les boules de feu du dragon. Si la chance vous sourit, vous trouverez un trésor fabuleux sous l'un des rochers bleus. Lorsqu'un trésor vous est révélé, il vous suffit de passer dessus, et il est à vous ! Essayez de tromper Diabolo et de l'amener à mettre le feu au mur impénétrable en épingles, qui vous empêche d'atteindre l'épée magique. Puis, franchissez avec prudence le dangereux précipice pour vous saisir de l'épée magique au bord de la falaise. Suivez le faite étroit pour revenir à la rampe en bois. Sautez et victoire ! La princesse Daphnée est à vous !



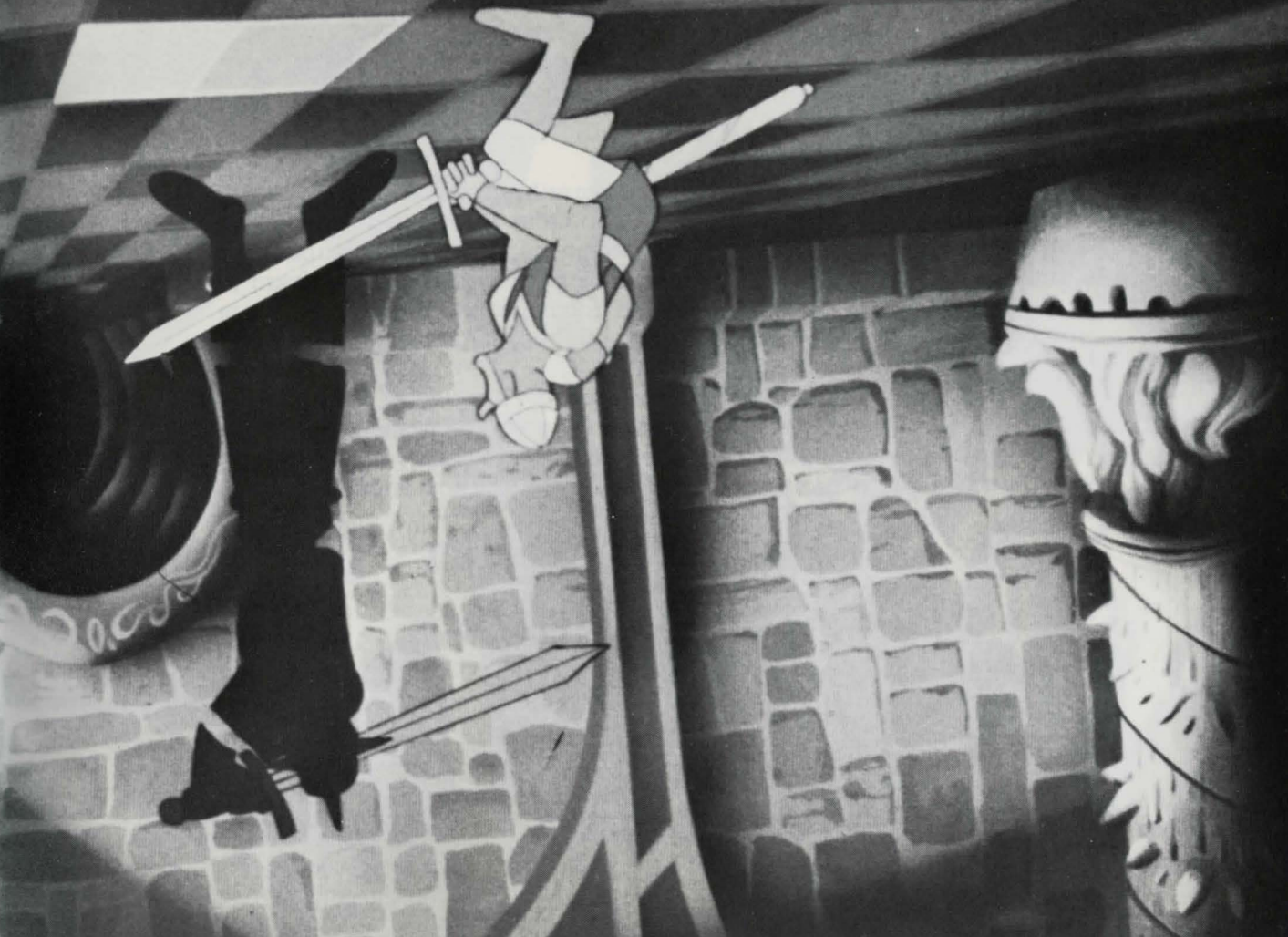
L'ÉCHIQUEUR MORTEL



Votre ruse est mise à l'épreuve dans ce jeu mortel qui met votre vie en péril... Combattez le champion maléfique de Diabolo, le chevalier fantôme, sur un échiquier mortel suspendu dans les airs. Réussirez-vous à vaincre le chevalier fantôme et à atteindre la porte de l'autre côté de la pièce ou serez-vous mis en échec par les forces du mal? Vous vous rapprochez de l'autre du dragon, et Diabolo a envoyé ses plus grands champions pour vous arrêter. Poussez le levier de commande vers le haut, le bas, à gauche ou à droite pour vous déplacer dans la direction désirée. Enfoncez le bouton latéral gauche pour passer d'une case à l'autre. Enfoncez le bouton latéral droit pour brandir votre épée et combattre le chevalier fantôme.

Le chevalier fantôme apparaîtra pendant un bref moment, puis disparaîtra, seulement pour réapparaître sur une autre case de l'échiquier. Lorsque le chevalier fantôme apparaît sur une case, il transforme une ligne inoffensive de l'échiquier en sang rouge meurtrier. Ne vous attardez pas sur les cases rouges parce qu'il vous en coûtera votre vie. Soyez alerte et prêt à vous déplacer rapidement! Restez loin des côtés de l'échiquier, sinon vous risquez de plonger dans les profondeurs de l'oubli. Vous devez vaincre le chevalier fantôme pour emprunter la

Lorsque le chevalier fantôme tourne au vert, il ne vous suffit que d'un coup d'épée précis pour l'éliminer. Chaque fois que votre épée touche le chevalier lorsqu'il est noir, il reste vert (donc vulnérable) plus longtemps la prochaine fois.

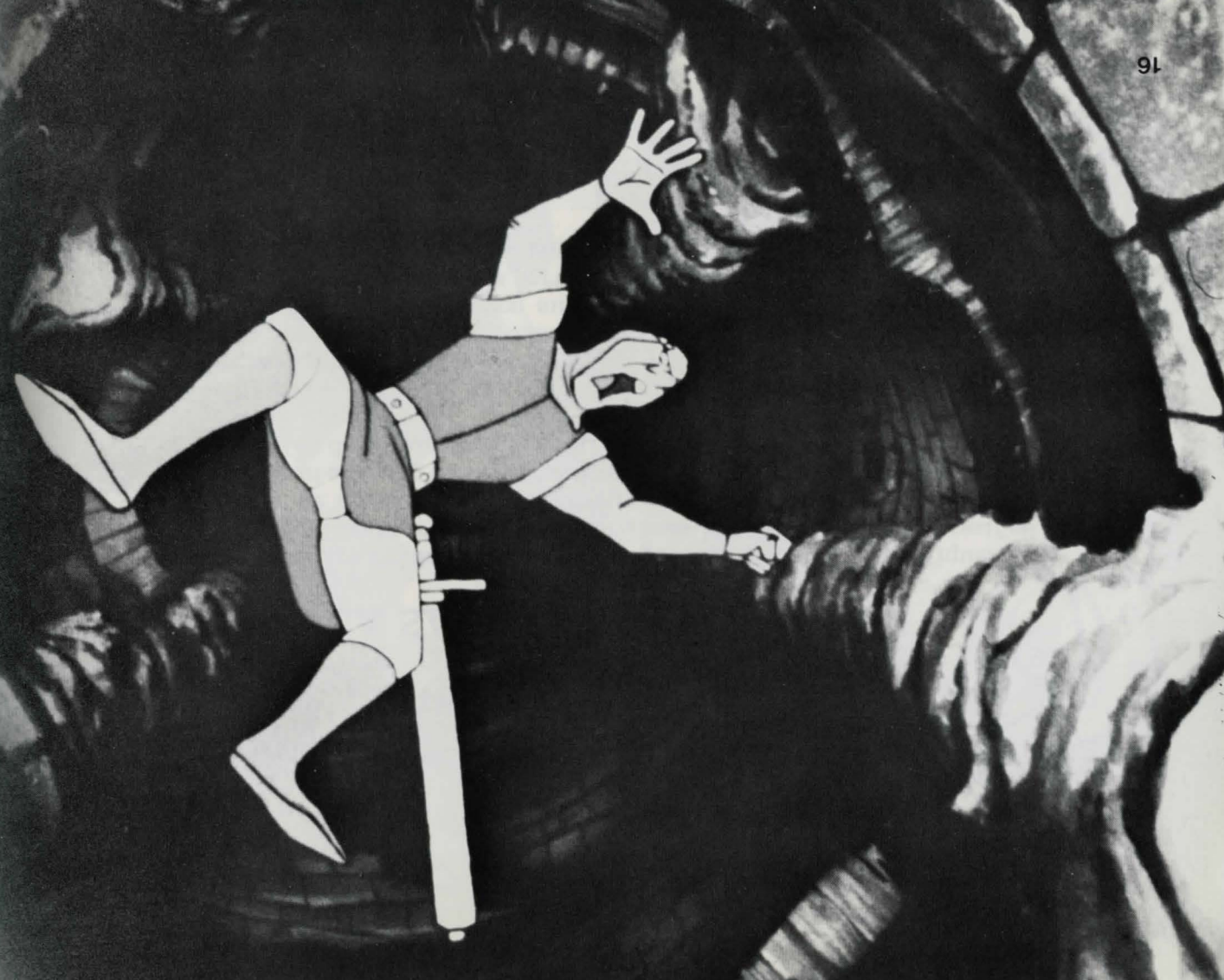


Comme vous l'avez déjà fait, poussez le levier de commande vers le haut, le bas, à gauche ou à droite pour vous déplacer dans la direction désirée et pressez le bouton latéral gauche pour sauter sur le disque ou en descendre. Demeurez au centre du disque car une autre créature magique de Diabolo est tapie dans le puits. (Le bouton latéral droit ne fonctionne pas avec le disque mobile.)

Un autre disque mobile vous amène au dernier niveau des donjons. Vous pouvez sentir l'air froid et humide s'emparer de vous comme si le mal rassemblerait ses forces pour l'ultime combat. Dirigez le disque et soyez vigilant...les forces des ténèbres vous guettent.

LE DEUXIÈME DISQUE



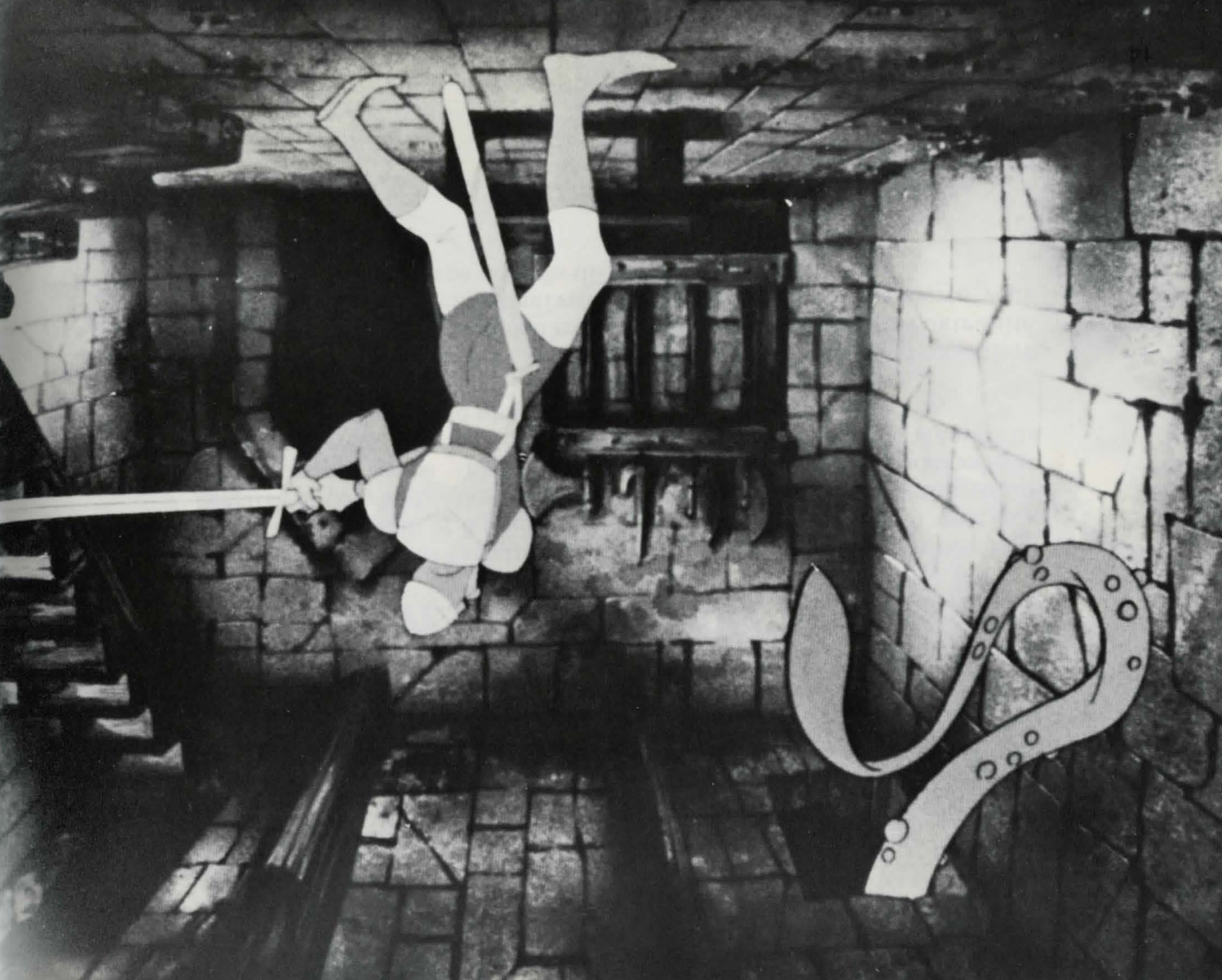


Cette pièce cache les adversaires les plus laids et les plus infâmes. Combattez les uns avec un coup d'épée bien porté (bouton latéral droit) et les autres, avec un mouvement bien calculé (poussez le levier dans la salle des tentacules par la porte clignotante apparaissant sur le côté de l'écran. (Le bouton latéral gauche ne fonctionne pas dans la salle des tentacules.)

Le laboratoire de Diabolo...l'endroit où il mène son travail maléfique. La pièce grouille du fruit de ses expériences hideuses. Le danger peut se glisser de n'importe où, du dessus ou du dessous. Gardez un oeil vigilant et avancez avec précaution sinon vous retrouverez entre les griffes de quelque horrible chose.

LA SALLE DES TENTACULES





Enfoncez le bouton latéral droit pour balancer votre épée et combattre les têtes de linottes. Tentez d'exécuter vos sauts à partir de l'extrémité des rampes. Écoutez attentivement, vous entendrez une alerte vous signalant qu'une rampe est près de disparaître !

Une série de rampes recouvertes de glace enchantée conduit au prochain niveau de donjons et à tous ses périls. Les têtes de linottes rient aux éclats et pourtant, elles vous combattent à mort. Sautez agilement de rampe en rampe alors qu'elles disparaissent soudainement. Attardez-vous trop longtemps dans ce lieu maudit, et vous risquez de plonger dans le vide le plus noir.

LES RAMPES ET LES TÊTES DE LINOTTES





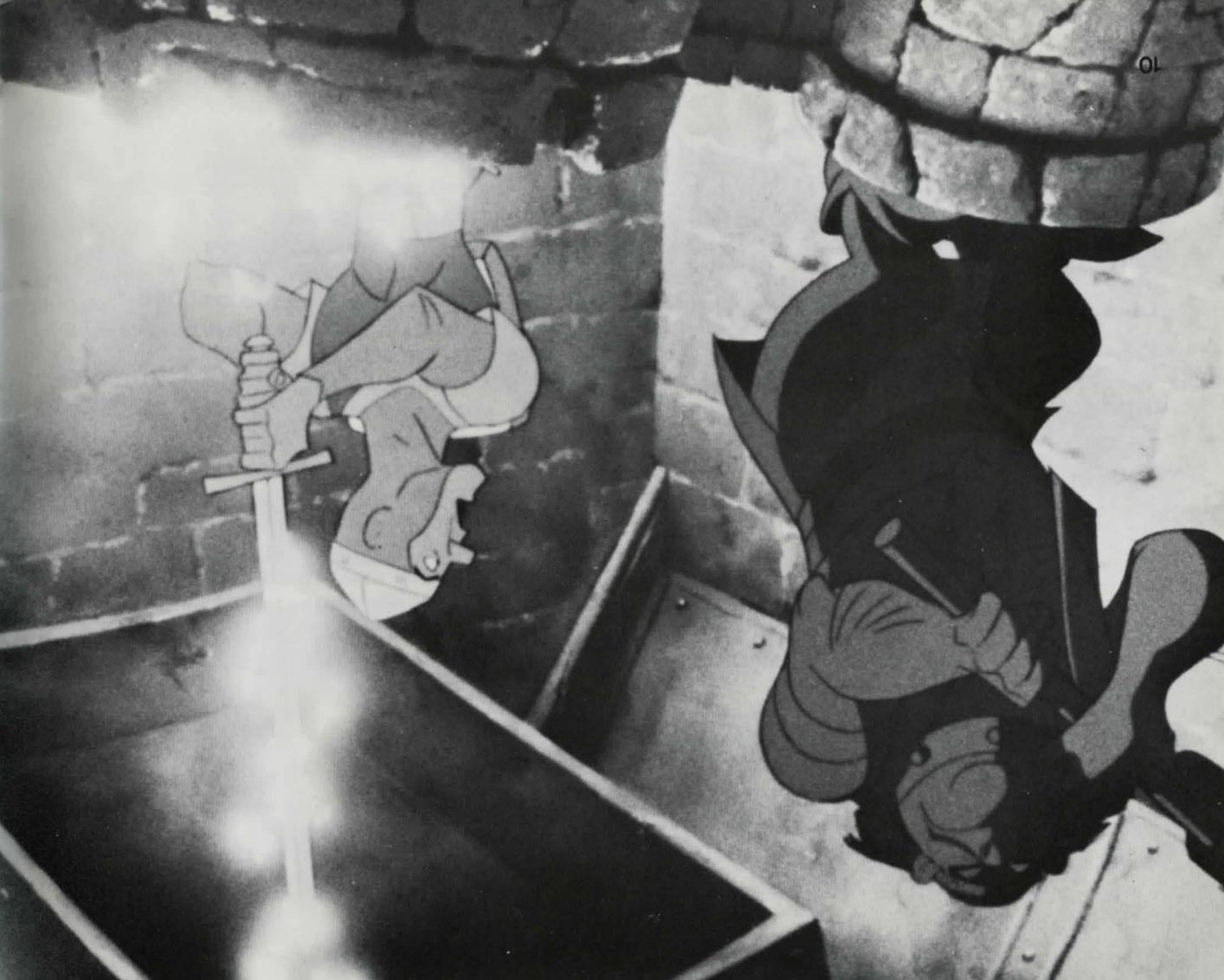
Certains ennemis dans ces pièces ensorcelées peuvent être vaincus par un coup d'épée bien porté, d'autres par un mouvement agile. Une porte magique s'ouvrira sur le côté de la pièce : empruntez cette sortie. (Le bouton latéral gauche ne fonctionne pas dans la salle des armes.)

Frayez-vous un chemin dans ce traître dépôt d'armes • Déplacez-vous vers l'avant, l'arrière ou vers la droite en poussant le levier de commande dans la direction désirée. Surveillez le plancher pour les signaux de déplacement. Ils vous indiqueront le chemin sûr.

Le dépôt d'armes de Diabolo...une salle enchantée qui présage la mort... Un sort maléfique protège cette pièce des intrus. Des armes mortelles s'animent et les automatés en argile deviennent des instruments de la mort. Pouvez-vous échapper à ces armes meurtrières ?

LA SALLE D'ARMES





Les flammes grondent dans la fosse embrasée. Des langues de feu montent et montent, engouffrant tout sur leur passage. Traverserez-vous la pièce avant qu'il ne soit trop tard ou plongerez-vous dans le gouffre enflammé?

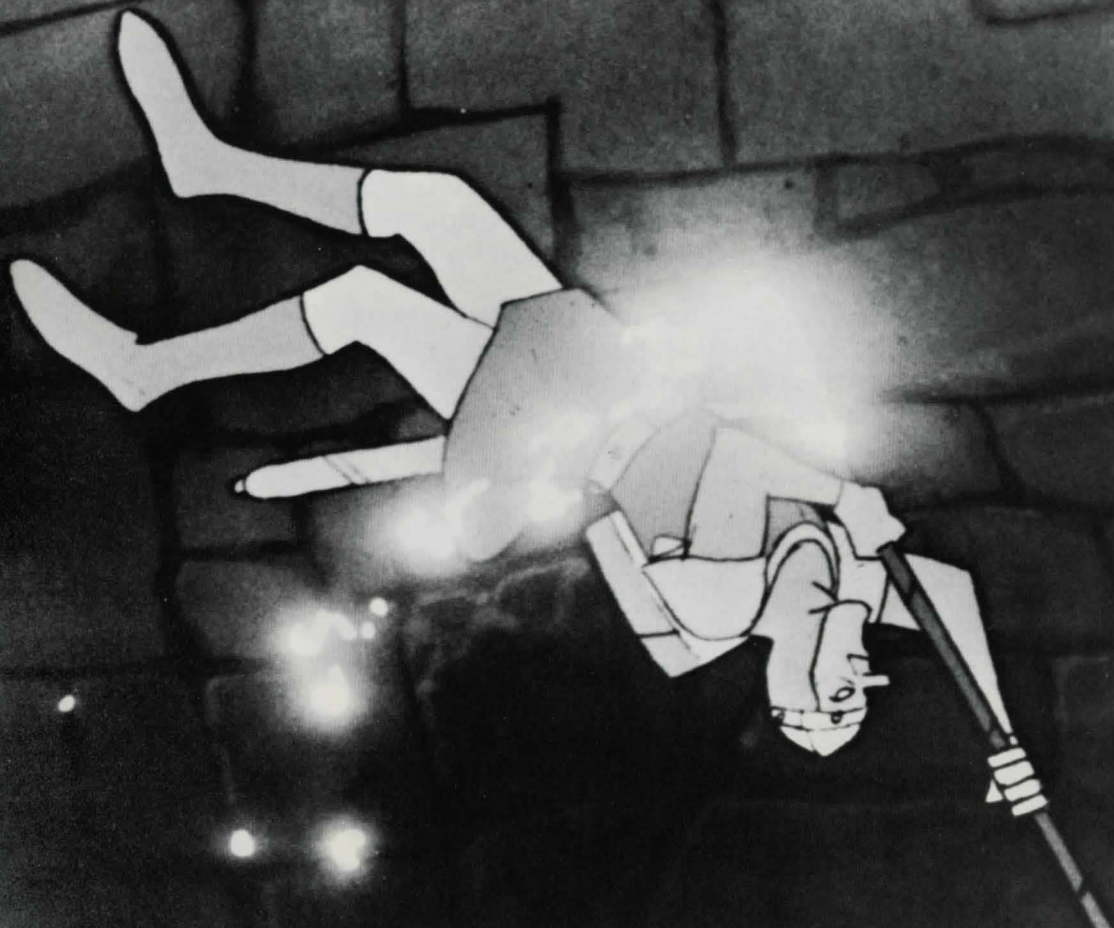
Apprêtez-vous à conquérir cet enfer rougeoyant! Poussez le levier de commande vers la gauche pour atteindre le bout de la rampe. Pressez ensuite le bouton latéral gauche pour sauter de la rampe à la plate-forme en pierre la plus rapprochée de la première corde. Une fois sur celle-ci, enfoncez le bouton latéral gauche pour sauter et vous agripperez à la corde. Sautez de la plate-forme à la corde au moment où elle se balance le plus près de vous.

Sautez de corde en corde jusqu'au balcon en feu. Ecoutez attentivement! Lorsque vous entendrez le son "whoosh" que fait la corde en se balançant, sautez!

Sautez sur les plate-formes, aux extrémités des premier et deuxième balcons en pressant le bouton latéral gauche lorsque la corde se balance vers l'avant en formant un arc. Les plate-formes en pierre vous soulèveront comme par magie jusqu'au prochain balcon où d'autres défis enflammés vous attendent. Sautez jusqu'à ce que vous atteigniez le bout du balcon. Sautez à la plate-forme apparaissant dans le coin supérieur gauche de l'écran. (Le bouton latéral droit ne fonctionne pas dans cette pièce périlleuse du donjon.)

LES CORDES BRÛLANTES





LE COULOIR DES GRÂNES



Avancez avec précaution lors de votre passage dans cet horrible couloir. Il est hanté par les spectres de vos cauchemars les plus terrifiants : des grânes qui claquent, des mains squelettiques crochues, des matières visqueuses verdâtres et des nuages tourbillonnants de chauves-souris. Pouvez-vous éviter ces visions de fatalité ou périrez-vous d'une mort cruelle entre leurs griffes ?

Poussez le levier de commande vers le haut, le bas, à gauche ou à droite pour vous déplacer dans la direction désirée. Pressez le bouton latéral droit pour balancer votre épée. (Le bouton latéral gauche ne fonctionne pas dans le couloir des grânes.)

Soyez aux aguets tout au long de votre traversée du couloir. Parfois vous verrez des scintillements sur le sol du couloir. Ces scintillements sont vos signaux de déplacement. Dirigez-vous (poussez le levier dans la bonne direction) où ils apparaissent et vous serez en sécurité ! Synchronisez vos déplacements et vos coups d'épée avec précision. Ne réagissez ni trop tôt, ni trop tard ! Combattez quelques-uns de ces horribles ennemis à l'aide de votre fidèle épée, évitez les autres grâce à vos esquives agiles.





LE DISQUE MOBILE

Entrez dans le chateau ensorcelé du dragon, mais attention, des sorts étranges et des monstres mystérieux tenteront de vous empêcher de sauver la princesse Daphnée.

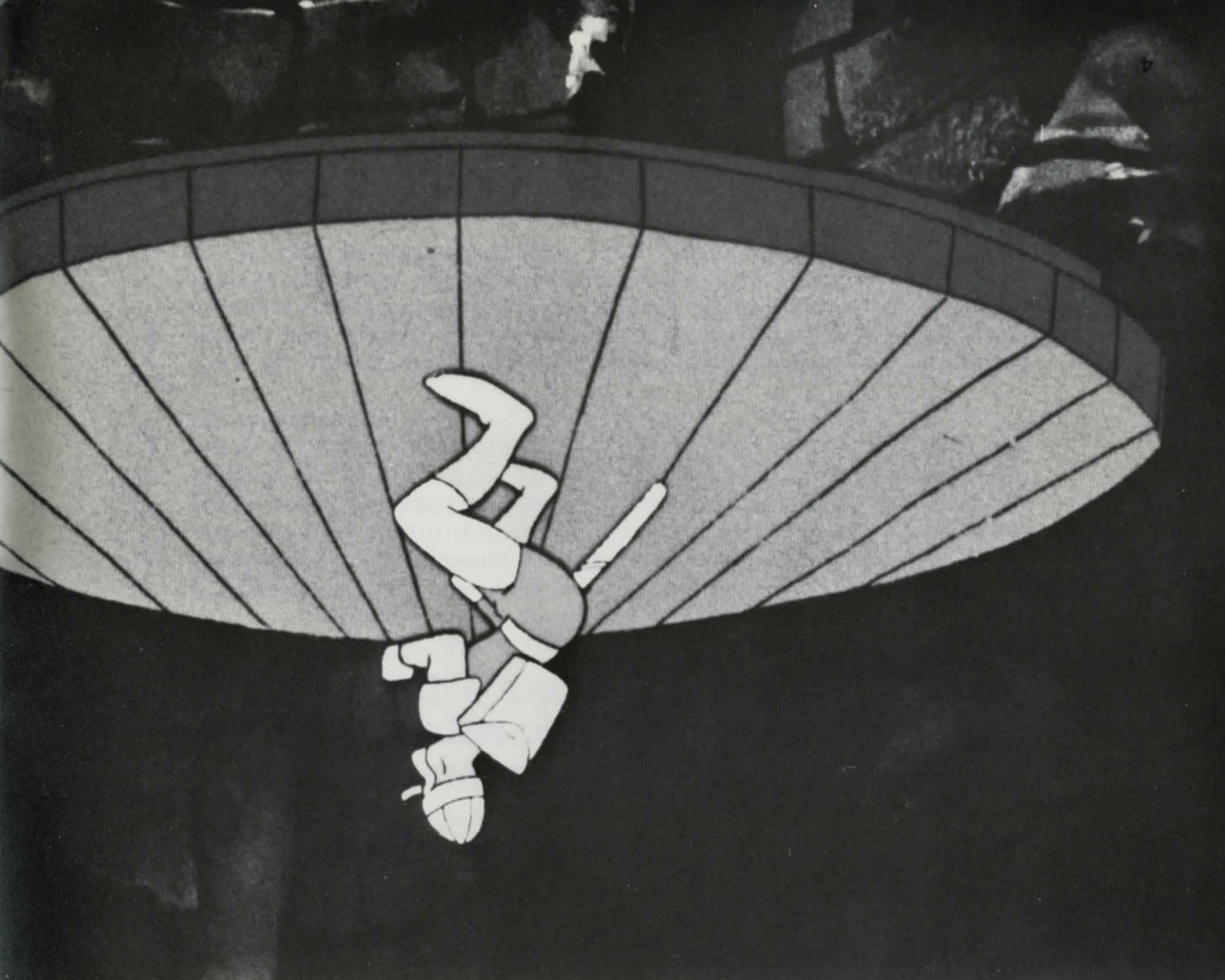
Sautez sur le disque mobile et menez-le dans les donjons sous le château. Parviendrez-vous à pénétrer dans les donjons enchantés avec votre disque ou rejoindrez-vous les autres aventuriers moins fortunés dont les os gisent toujours au fond du puits...

Poussez le levier de commande vers le haut (en l'éloignant de vous) pour monter et vers le bas pour descendre. Poussez le levier vers la gauche ou vers la droite pour vous déplacer dans ces directions. Enfoncez le bouton latéral gauche pour sauter sur le disque ou pour en descendre. (Le bouton latéral droit ne fonctionne pas avec le disque mobile.)

Déplacez-vous le long de la rampe en bois avec précaution; lorsque vous atteindrez l'extrémité, sautez sur le disque. Faites glisser le disque mobile vers le bas dans le puits. Les rampes qui mènent aux donjons apparaîtront de chaque côté du puits en pierre et le disque s'arrêtera pendant un bref moment. Rapprochez-vous du bord du disque et préparez-vous ! Lorsque le disque et la rampe sont alignés, pressez le bouton latéral gauche pour sauter sur la rampe.

L'une des créatures les plus redoutables de Diabolo, un génie aérien, assure la garde du puits contre les intrus. Soyez prudent. Vous pouvez vaincre cette créature volante si vous restez au centre du disque et vous déplacez avec les coups de vent.

Lorsque vous serez sur la rampe, entrez dans les donjons (poussez le levier de commande dans la bonne direction).



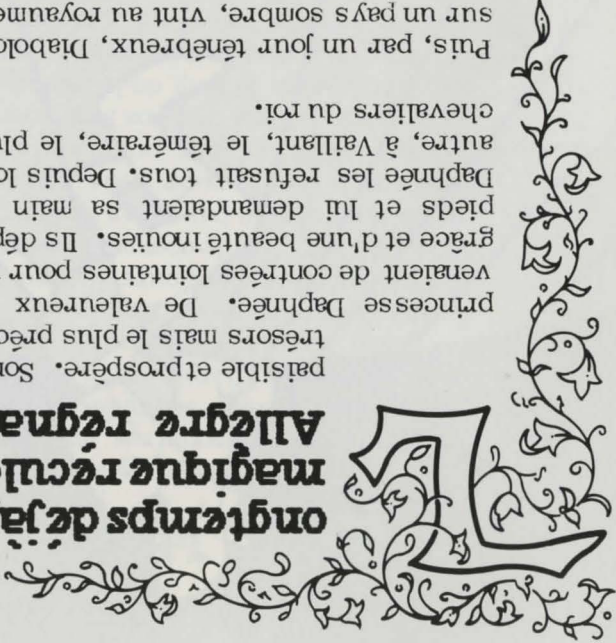
**ongtemps déjà, à une époque
magique réculée, un bon roi nommé
Allègre régnait sur un royaume**

paisible et prospère. Son royaume possédait de nombreux trésors mais le plus précieux de tous était sa fille unique, la princesse Daphnée. De valeureux chevaliers et de beaux princes venaient de contrées lointaines pour faire la cour à cette jeune fille d'une grâce et d'une beauté inouïes. Ils déposaient de grandes richesses à ses pieds et lui demandaient sa main avec ferveur, mais la princesse Daphnée les refusait tous. Depuis longtemps son cœur appartenait à un autre, à Vaillant, le téméraire, le plus brave de tous, le champion des chevaliers du roi.

Puis, par un jour ténébreux, Diabolo, un dragon maléfique qui régnait sur un pays sombre, vint au royaume et exigea du roi qu'il lui livre son royaume et tout son peuple. Comme le roi lui refusait sa vile demande, Diabolo enleva la belle Daphnée et l'emprisonna dans une sphère de cristal dans les sordides donjons de son château enchanté.

Diabolo fit ensuite parvenir ce message au roi : "Abandonne-moi ton royaume avant le coucher du soleil ou ta fille bien-aimée périra."

Le roi Allègre et tout son peuple sombrèrent dans le désespoir. Tous, sauf un. Vaillant, le téméraire, jura de se rendre au château enchanté pour délivrer la princesse...s'il réussissait à vaincre les nombreux périls du donjon...s'il parvenait à atteindre l'autre du dragon.



INK
DODGE



Propriété de Magicom, Inc.
Utilisé avec autorisation.

LAIR^{MD}

DRAGONS