Don Bluth's

DRAGON'S LAIR®

For the Amiga™
A500/A2000
with 1 Mb
A1000 with 512K

ReadySoft Inc.

Don Bluth's

DRAGON'S LAIR

Visionary Design Technologies

ReadySoft Inc

Dragon's Lair and Bluth Group Ltd are registered trademarks owned and used under licence from Bluth Group, Ltd (c) 1983, 1986 & 1987 Bluth Group, Ltd Character Designs (c) 1983 Don Bluth; **All rights reserved.**

Instructions for Don Bluth's Dragon's Lair

Loading the Game

To play the game, turn on your Amiga and when asked for a WorkBench disk, insert Disk 1 of Dragon's Lair into the internal drive. The title screen and credits will appear after fifteen seconds. Press the fire button at this point to begin.

The game will recognize as many disk drives as are connected, and you may insert other game disks into any drive. If you insert Disk *2* into DF1:, Disk 3 into DF2: and so on, you will maximize game play before having to switch disks.

While playing the game you will, from time to time, be prompted for another disk by a picture of a hand holding a Dragon's Lair disk. Below the hand there is a number. The game will not continue until the requested disk (as indicated by the number) has been inserted into any disk drive. You may remove currently Inserted disks at this time only. NEVER REMOVE A DISK WHILE THE GAME IS RUNNING! We do not guarantee that your game will continue to function if you disregard this warning.

The Game

The object of the game is to rescue the fair Princess Daphne who has been taken away by Singe the evil Dragon To do this, you, Dirk the Daring, must survive the perilous journey by defeating all your adversaries. Make your way through the castle and cavern below by using the joystick to control your movements and the fire button to wield your sword. Beware of your foes, as they are numerous!

You must use your wit and reflexes to avoid the obstacles of each room. These rooms will require many attempts to master. In general, flashing things will either indicate danger (when on a creature) or the direction to move (when on an inanimate object). Remember: The timing of your moves is critical. Don't acts too early or too late or your quest may end abruptly.

Note: You can also control Dirk the Daring by using the numeric keypad as shown below:

8-UP

4 - LEFT **6 - RIGHT**

2 - DOWN **0-FIRE**

Keyboard Command

The following commands are available to the player:

A - Toggle Audio on and off

L - Toggle Low Pass filters on and off. This improves sound quality on some A500's and A2000's

H - Switch High Resolution mode on and off In High Resolution mode, the picture is condensed and centered in the middle of the screen. To see your Amiga reach new heights of graphic excellence, switch to this mode! Audio is disabled while high resolution mode is active.

I - Toggle Interlace Mode on and off. Interlace mode will double the number of lines displayed on your monitor thus eliminating scan lines and improving image quality. This may, however, cause flicker on some monitors.

Scoring

As you play each animated room, every correct move will award you points according to the difficulty of the move. A wrong move will cost you a life.

The End of the Game

There are two ways for the game to end. The first, is when you have exhausted your supply of lives. You begin with three lives and each time you die you lose one.

The second, more pleasant way for the game to end is when you reach the Dragon's Lair, and defeat the Dragon himself There you find the princess Daphne who is happy to be rescued

Hints

When deciding on the correct move Dirk's actions may be taken from two different viewpoints; Dirk's or your own. For example, if Dirk jumps forward but actually moves left on the screen, either of these two directions could be the correct move. It is up to you to determine the correct one.

For some of the rooms, timing is very critical if you are sure you have the correct move, try varying the timing.

Special instructions for Amiga 1000 owners

When running the game with only 512K, during some animated sequences the game will completely halt and then continue a few seconds later. This is normal due to the limited memory

Installing Dragons Lair on a Comspec Hard Drive

Dragons Lair takes complete control Amiga and does use the Amiga system software (Exec. Intuition, etc.) This means that hard drives cannot be supported unless code is written for each individual hard drive controller. To do this requires extensive knowledge and source code for each hard drive that is to be supported. At the time of release. Comspec is the only company to have supplied a drive and all necessary information to make hard drive support possible on their drive. Other hard drives may be supported in the future if other hard drive manufactures choose to cooperate with us.

The game will only install itself if a Comspec SCSI controller and an appropriate Hard Drive or Bernoulli are connected to your Amiga. If such a device exists, it must have a 10 Meg partition called "VDT:". To partition your disk, you must execute the 'SetUpHd' command found on your Comspec Utilities disk in the "HD_Utilities" drawer, and reformat your Hard Drive. If you are unsure about this procedure, consult your Comspec manual.

Once you have allocated your partition, boot the game normally. Press "C" while an animated room is in progress, and you will be prompted for the game disks one at a time when the room has completed. Insert each disk into any disk drive. When requested and it's contents will be copied to your Hard Drive. When complete, the game will begin running from the Hard Drive.

To play the game after it has been installed, boot normally as described above. After going through it's initial start-up, the game will recognize the existence of the Hard Drive, and not ask for any floppies. If there is ever a problem with accessing the Hard Drive, the game will de-install itself and tell you that it has done so. You will then have to re-install after the problem has been corrected. This may require reformatting your partition and checking the disk media with the Comspec utilities.

If any problems arise with your Hard Drive, the game **will still run from the** floppies.

Warranty

Should any of the Dragon's Lair disks fail due to defective media within 90 days from the date of purchase, ReadySoft Inc. will replace the disk. It is the responsibility of the purchaser to bear the cost of shipping the disk to ReadySoft Inc. and to provide proof of purchase verifying the purchase was made within 90 days.

Should the disk(s) fail due to user error or if the disk(s) are beyond the 90 day warranty period, ReadySoft Inc. will recopy the disk(s) for a fee of $10 US including shipping and handling.

Printed in Canada

Don Bluth's

DRAGON'S LAIR

Traduit par UBI SOFT

Chargement du jeu

Pour jouer, allumez votre Amiga et lorsque l'on vous demande une disquette Workbench, insérez la disquette 1 de Dragon's Lair dans le lecteur interne. Au bout de 15 secondes, vous verrez apparaître la page de présentation et le générique. Appuyez sur le bouton "FIRE" pour démarrer.

Le jeu reconnaîtra autant de lecteurs de disquettes connectés et vous pourrez insérer d'autres disquettes de jeu dans n'importe quel lecteur. Si vous insérez la disquette 2 dans DF1, la disquette 3 dans DF2 et ainsi de suite, vous maximiez le jeu avant d'avoir à échanger les disquettes.

On vous demandera de temps en temps au cours du jeu d'insérer une autre disquette (vous verrez alors apparaître le dessin d'une main tenant une disquette de Dragon's Lair).
Sous la main, il y a un chiffre. Le jeu n'ira pas plus loin tant que vous n'aurez pas inséré dans n'importe quel lecteur la disquette demandée. (of le chiffre affiché). Vous ne pourrez enlever les disquettes insérées qu'à ce moment-là. N'enlevez jamais une disquette pendant le jeu ! Nous ne garantissons pas que votre jeu continuera de fonctionner si vous ne tenez pas compte de ces remarques.

Le Jeu

Le but du jeu est de sauver la belle princesse Daphné qui a été enlevée par Singe, le méchant dragon. Pour ce faire, vous (Dirk l'audacieux) devez survivre au périlleux voyage en vainquant tous vos adversaires. Frayez-vous un chemin à travers le château et le souterrain, utilisez le levier de commande pour contrôler vos mouvements et le bouton "FIRE" pour manier votre épée. Méfiez-vous de vos adversaires, ils sont nombreux !

Vous devez vous servir de votre intelligence et de vos réflexes pour éviter les obstacles qui vous attendent dans chaque pièce. Il faudra vous y prendre à plusieurs reprises pour venir à bout des pièges de ces pièces. De façon générale, tout ce qui clignotera vous indiquera la présence d'un danger (lorsque c'est une créature qui clignote) ou la direction à suivre (lorsque c'est un objet inanimé qui clignote).
N'oubliez pas que le calcul de vos mouvements est quelque chose d'extrêmement important. N'agissez ni trop tôt ni trop tard ou votre recherche pourrait s'achever brusquement.

REMARQUE : Vous pouvez également contrôler Dirk l'audacieux en manoeuvrant le clavier numérique comme suit :

8↑

←4 6→ 0:FIRE

2↓

Les commandes du clavier :

Le joueur peut se servir des commandes suivantes :

A : autorise ou non les sons

L : autorise ou non le filtre passe-bas, cela améliore la qualité du son sur certains A500 et A2000.

H : Met en route où éteint le mode haute résolution. En mode haute résolution l'image est condensée et centrée au milieu de l'écran. Si vous voulez voir votre Amiga atteindre le summum au niveau graphique, changez pour ce mode. Quand le mode haute résolution fonctionne, les sons disparaissent.

I : autorise ou non le mode interface. Le mode interface doublera le nombre de lignes affichées sur votre moniteur, cela éliminera par conséquent les lignes de balayage et cela améliorera la qualité de l'image. Il se peut toutefois que cela crée des scintillements sur certains moniteurs.

Les points

Lorsque vous avancez dans chaque pièce animée, tout mouvement correctement effectué vous fait gagner des points ! Leur nombre est fonction de la difficulté du mouvement. Un mauvais mouvement vous coûtera une vie.

La fin du jeu

Il y a deux façons de terminer la partie.

1) Vous avez épuisé toutes vos vies. Vous commencez avec 3 vies et chaque fois que vous mourez, vous en perdez une.

2) La manière la plus agréable de finir la partie : vous atteignez le repaire du Dragon et le vainquez. Vous y trouvez la princesse Daphné toute heureuse que l'on soit venu la sauver...

Conseils

Lorsque vous décidez du bon mouvement à effectuer, il y a deux façons d'envisager les actions de Dirk ; celles de Dirk ou les vôtres. Par exemple, si Dirk fait un bond en avant mais se déplace en fait vers la gauche de l'écran, l'une ou l'autre de ces deux directions pourrait être la bonne. A vous de décider quel est le bon mouvement.

Pour certaines pièces le calcul de vos mouvements est quelque chose d'extrêmement important. Si vous étés sur que votre mouvement est le bon, essayez de changer le calcul.

Instructions spéciales pour les possesseurs d'Amiga 1000

Lorsque le jeu tourne avec 512 K, pendant certaines séquences animées, le jeu s'arrêtera complètement puis redémarrera quelques secondes plus tard. C'est normal, c'est du a la manoeuvre qui est limitée.

Dragon's Lair and Bluth Group Ltd are registered trademarks owned and used under licence from Bluth Group, Ltd (c) 1983, 1986 & 1987 Bluth Group, Ltd. Character Designs (c) 1983 Don Bluth. All right reserved.

The Adventure Begins!

You wander through the castle's maze-like corridors in search of the fair princess. A horde of monsters is suddenly upon you! You grab for your sword and attack, but there's too many of them. Choosing to run, you turn a corner and up ahead you see a door.

Clutching your sword, you open it, and behold: The screen comes to life with smooth-running cartoon animation and digitized sound taken directly from the original laser disk game.



Actual Amiga™ screen shots

You might make it out of this room . . . but what about the rest? Can you guide Dirk the Daring through the castle and caverns on his quest to rescue Princess Daphne from Singe the evil Dragon?

Dragon's Lair leads the way in interactive animation by intelligently packing 130 Megabytes of graphics and sound onto six disks to minimize disk swapping and maximize game play.

Don Bluth's

DRAGON'S LAIR®

DRAGON'S LAIR
REF 2518406
DATE 27.01.89 FR:93815

ReadySoft Inc. • P.O. Box 1222 • Lewiston • NY • 14092
Printed in Canada

ReadySoft Inc.