

dwie komnaty w prawo. Tu spadnij w dół. Po zniszczeniu wszystkich stworów weź energię i przejdź do sali obok. Wejdz na podest, ale uważaj, żeby nie wziąć broni. Ta, która znajduje się w tym pomieszczeniu jest trudniejsza w celowaniu od tej, która już posiadasz.

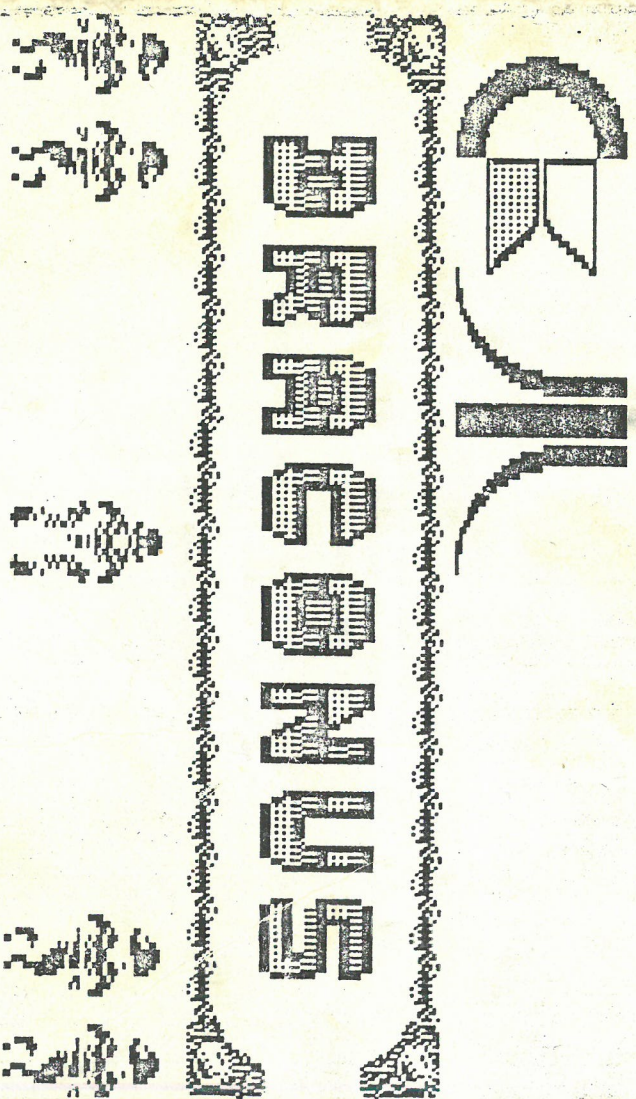
W ten sposób dotarłeś do przedsiionka komnaty. W której mieszka Serekos. Strzeże jej większy niż zwykle stwór, najbliższy strażnik i pomocnik tyrana. niewiele mniej groźny niż sam smok. Możesz go zniszczyć zionąc ogniem, ale powinienś zrobić to zza niego - tak więc musisz przejść obok niego. Uwważaj, aby nie wyjść przy tym z sali. W kolejnej komnacie nareszcie znalazłeś Serekosa - smoka potężniejszego od innych. Ustaw się dokładnie przed jego głową. Gdy nią poruszy, podskocz i staraj się jak najwięcej razy trafić w jego łeb. Smok jest niestęchanie żywotny - ginie, jeżeli trafisz go celnie ok. 10 razy. Jeśli w czasie walki zechcesz wyjść z tej komnaty, stah z jej lewej strony i wyskocz, próba wyjścia w tradycyjny sposób skończy się tragicznie.

A więc udało się Ci pokonać wszelkie trudności - gestwe labiryntu, jego strażników i smoka. GRATULUJEMY!

1) - Być może jest to błąd programowy. Być może zamierzony efekt pracy autorów. Jeden z doradców autora niniejszego opracowania odkrył zabawną możliwość uzyskania "wiecznego życia", a w każdym razie znacznego zwiększenia odporności bohatera. Należy w tym celu stanąć w tej właśnie sali na kładce prowadzącej do wody (nie niszczyć uprzednio latającego po sali ptaka!). Ptak będzie stopniowo pozdawał Draconusa siłą. W momencie, gdy nasz bohater ginie należy pociągnąć joystick do siebie - w tym momencie przemieni się w Draconenta i będzie żył dalej, ale prawie całkowicie odporny na zatknięcie ze strażnikami labiryntu. Iwyczy to również postaci lądowej (po jej odtworzeniu na kolejnej kładce). stan ten trwa do chwili, w której nie znajdziesz jakiegos przedmiotu odnawiającego siły (trójnogu lub któregoś z magicznych talizmanów. Jedynie kontakt z wodą i kaktusami jest w dalszym ciągu śmiertelny.

Oznaczenia zastosowane na załączonej mapie:

S - start
 MH - Morph Helix
 DE - Dragon's Eye
 SG - Shield of Grom
 SF - Staff of Findol



Opracowanie tekstu i mapy
 Arkadiusz Swiderski
 i Marek Włodarz

Przy tworzeniu mapy wykorzystano oryginalną grafikę
 autorstwa Michaela Owensa.

Specjalne podziękowania dla P.

Dla zainteresowanych służyć możemy mapą w większej skali
 (wymiarzy mapy ok. 140 * 45 cm).

(c) M. Włodarz, Warszawa '89

mien się w Draconewta i popłyn w dół, niszczyć ryby. Płynąc w prawo w pobliżu dna dopłyniesz do studni prowadzącej w dół. Skieruj się do niej, zniszcz ryby i popłyn w prawo. 1)

Tam wyjdź z wody i idź w prawo nie pozostawiając nic żywego aż dojdiesz do muru. Przy murze znajdziesz rodzaj stopnia. Skacz po nich do góry, lecz tylko do stopnia tej sali i idź dalej w prawo. Potarłeś do trzeciego magicznego przedmiotu - Tarczy Groma.

Weź ją i wróć do komnaty, w której wyszedłeś z wody. Teraz wypłyn do samej powierzchni i skieruj się w lewo - musisz dotrzeć do kładki, nad którą są stopnie umożliwiające wejście na samą górę. Tu nie możesz używać ognia, gdyż strażnicy labiryntu rzucą się na Ciebie. Musisz teraz, idąc cały czas w prawo dojść do komnaty początkowej.

Znana już droga idź do sali, w której znalazłeś pierwszy magiczny przedmiot. W niej znajdziesz przejście, którego uprzednio nie było (tj. nie było ono widoczne) - w prawo. Znajdziesz tam czwartą, a zarazem ostatni magiczny przedmiot - Laskę Findola. Teraz możesz już udać się po tajemniczą broń starożytnych. Kule żywego ognia znaleźć możesz w czterech różnych miejscach. Najłatwiejsza droga (sposród znanych autorowi) prowadzi następująco:

Z sali startowej idź cały czas w dół, potem w prawo, jedna salę niszczyć wahadło, a następnie skocz w dół. Przejdź do komnaty po lewej i wepchnij się do góry. Następnie idź w lewo niszczyć wszystko po drodze. W ostatniej sali jest broń - magiczna kula żywego, magicznego ognia, kondensat energii.

Po wzięciu jej wróć tą samą drogą, ale na dole skieruj się w lewo. Przeobraź się w Draconewta i popłyn (w lewo, w górę i znowu w lewo) do drugiej części labiryntu. Skieruj się w lewo i staraj się iść cały czas w tę stronę, aż znajdziesz się na pomoście nad przepaścią. Zabij strażników, stań na końcu kładki i skocz w lewo. Jeżeli wykonasz to dokładnie, wyładujesz na wąskim występie nad wodą. Teraz musisz skakać zawsze z końca występu, aby trafić na następny. Przejdź w prawo i stań na podestacie. Następnie idź cały czas w lewo, aż spadniesz na wąską platformę.

Skocz w prawo - po długim locie przejdź do końca sali, w której wyładowałeś. Skocz w prawo nie wychodząc z sali. Następna scena jest bardzo trudna. Pośrodku znajduje się studnia, do której łatwo wpaść, ale z której nie można się wydostać. Ponadto podłoga sprawia wrażenie "śliskiego". Gdy uda Ci się ją przebyć, idź w prawo, "zamełduj się" na podestacie i idź

DLA MNIEJ AMBITNYCH – GWARANTOWANY SPOSOB UKONCZENIA GRY:

Grę zaczynasz stojąc na podestce o szczególnym kształcie. Zapamiętaj go! Jest to miejsce materializacji kolejnych (maksymalnie trzech) wcielen Draconusa. Jeżeli w swych wędrówkach po labiryncie przytrafi Ci się nieszczęście, kolejne wcielenie pojawi się na tym podestce, na którym ostatnio stanąłeś.

Po zniszczeniu skaczących kul idź w prawo. Tu musisz wziąć kielich, którego zawartość da Ci możliwość ziania ogniem i iść dalej w prawo. Na następnej planszy rozbij pięścią ptaki i dalej idź w prawo, a potem w dół. Tu w dolnym, prawym rogu komnaty znajduje się pierwszy magiczny przedmiot – Spirala Kształtów (Morph Helix). Aby dostać się do niej musisz przejść do komnaty obok (w lewo), zniszczyć obydwa ptaki i dołem wrócić po przedmiot.

Po zdobyciu Spirali wróć tą samą drogą do sceny poczat-kowej. Tym razem skieruj się w dół. W tej komnacie, jeśli chcesz, możesz zniszczyć wszystko. Następnie udaj się w dół. Przejście kolejnej sceny wymaga szybkości i precyzji – idź w prawo aż do samej ściany, a potem szybko w lewo i w prawo, aby opaść w dół. Gdy znajdziesz się w sali z drabinką, wejdź po niej, zniszcz skaczące iskry i przejdź w lewo.

Dwie następne plansze są identyczne i niezbyt trudne, więc przejdź je sam. Trzecia z kolei musisz szybko opuścić, bo... (sprawdź, co się stanie!). Kolejna plansza jest trudniejsza. Poczekał, aż gwiazdki Cię zaatakują i dopiero wtedy użyj ognia dwa razy (w przysiadzie – joystick w dół i FIRE). Gwiazdki powinny zginąć, a Ty możesz spokojnie iść dalej w lewo, aż spadniesz przez otwór w podłodze. Znalazłeś się na kładce nad wodą. Ustaw się pośrodku niej i rusz joystickiem w dół – przeobrazisz się w Draconewta – wodnego jaszczura, który potrafi pływać.

Następnych kilka sal przebedziesz w wodzie. Popłyn w lewo unieściwiając po drodze wszystkie drapieżne ryby, aż do komnaty z pięcioma gwiazdkami i kładką. Zniszcz gwiazdki i wejdź na kładkę. W ten sposób dostaniesz się do następnej części labiryntu. Dojdź do drugiej planszy niszczącej wszystko po drodze i wspinaj się do góry dwie kondygnacje. Teraz skieruj się w lewo. Tu znajdziesz drugi magiczny przedmiot – Oko Smoka.

Weź je i wróć na kładkę, na której wyszedłeś z wody. Za-

DRACONUS

Program – Ian Copeland

Grafika i projekt gry – Michael Owens

Muzyka i efektv specjalne – Adam Gilmore

Program Michaela Owensa i Iana Copelanda wprowadza nas w fantastyczny świat. Rządza nim prawa magii i mistycyzmu. W potężnym królestwie smoków zdarzyło się nieszczęście, dotykające często nie tylko baśniowe ludy. Oto władzę zdobył podstępny i potężny tyran – smok Serekos, który nawet dla smoków zamieszkujących krainę jest straszliwa bestią. Obalony władca krainy, najważniejszy i najsilniejszy – Draconus podejmuje ostatnią, desperacką próbę odzyskania tronu i przywrócenia spokoju oraz bezpieczeństwa swym poddanym. Zadanie jest niełatwe. Serekos bowiem zamieszkał w podziemiach starożytnego zamczyska, chronionych przez czarną magię. Wyzwolone przez nią siły ciemności grożą śmiercią każdemu śmiółkowi, który spróbuje się wdrzeć w ten mroczny labirynt.

Trzeba jednak przyznać, że bohater nasz ma trochę szans w walce z potężnym wrogiem. Po swych przodkach, królewskiej dynastii smoków odziedziczył siły większe, niż jakikolwiek mieszkaniec kraju. Zna także pradawne podania, opowiadające o magicznych talizmanach dawnych mieszkańców kraju, które ponoć do dziś przetrwały w katakumbach pod zamkiem królewskim. Wśród nich trwa tam ponoć największa tajemnica starożytnych – kule żywego ognia. Legendy mówią, że ten, który raz posiadał ten sekret, zawsze już będzie mógł użyć go przeciw swym wrogom. Jeżeli tylko zdoła go odnaleźć...

Podziemia staroego zamku tworzą zawiąłany labirynt złożony z blisko 100 komnat. Na domiar złego część budowli w ciągu wieków zalała woda. Aby osiągnąć cel, Draconus musi najpierw zdobyć wiele tajemniczych przedmiotów porzrzuconych po podziemiach. Magiczne trójnogi dyskawicznie odnowia jego wyczerpane siły. Puchary z ognistym likworem zwiększa moc ognistego gruczołu w paszczy (jak każdy smok, Draconus ma możliwość ziania ogniem – pamiętaj jednak, że ilość strzałów jest ograniczona).

Najważniejsze jednak są cztery magiczne przedmioty, bez których nie wypełni swojej misji.

Oto one:

1. Morph Helix - Spirala Kształtów - dzieki niej Draconus może przemienić się w Draconewta - postać wodną i dostać do dalszych części labiryntu.
2. Dragon's Eye - Oko Smoka - dzieki niemu otwórzają się przejścia zamknięte mistycznymi murami.
3. Shield of Grom - Tarcza Groma, demona-wojownika z piekła rodem - pozwoli Draconusowi spaść z dowolnej wysokości bez obawy o życie, a także ograniczy utratę siły przy starciach ze strażnikami podziemi, tworami czarnej magii Serekosa.
4. Staff of Findol - Laska Findola Necromancera - tylko dzieki niej można posiadać władzę nad Kulami żywego ognia. Rozsiane tu i ówdzie po labiryncie stanowią jedyną broń, która można dobrać się do skóry Serekosa.

Tak więc nie pozostaje Ci. Irordi Czytelniku nic innego, jak dopomóc prawowitemu władcy smoków w walce o odzyskanie dziedzicznego tronu.

ŁADOWANIE PROGRAMU

ATARI :

Kaseta: Włącz komputer wciskając klawisze OPTION i START. Po usłyszeniu brzęczyka wcisnij PLAY w magnetofonie, a następnie RETURN. Gra jest bardzo długa - ładowanie potrwa blisko 17 minut.

Dysk: Włóż dyskietkę z programem do stacji dysków i włącz komputer wciskając OPTION - gra ładuje się automatycznie.

COMMODORE :

Posiadacze Commodore 128 powinni przed załadowaniem programu przetestować komputer w tryb C-64.

Kaseta: Ustaw taśmę na początek programu, naciśnij jednocześnie klawisze SHIFT i COMMODORE, po czym wcisnij PLAY w magnetofonie i następnie RETURN.

Dysk: Włóż dysk z programem do stacji i napisz LOAD"*.8.1. Po zgłoszeniu READY napisz RUN.

KIEROWANIE DRACONUSEM

Do kierowania grą wykorzystuje się jedynie joystick.

- w lewo/prawo - ruch w tych kierunkach
- w górę - podskok
- w dół - przysiad
- w górę + FIRE - strzał ogniem w pozycji stojącej
- w dół + FIRE - strzał w przysiadzie
- w prawo/lewo + FIRE - uderzenie pięścią
- w górę + w prawo - skok w prawo
- w górę + w lewo - skok w lewo
- Ruch w wodzie - joystickiem naturalnie. FIRE - strzał ogniem.

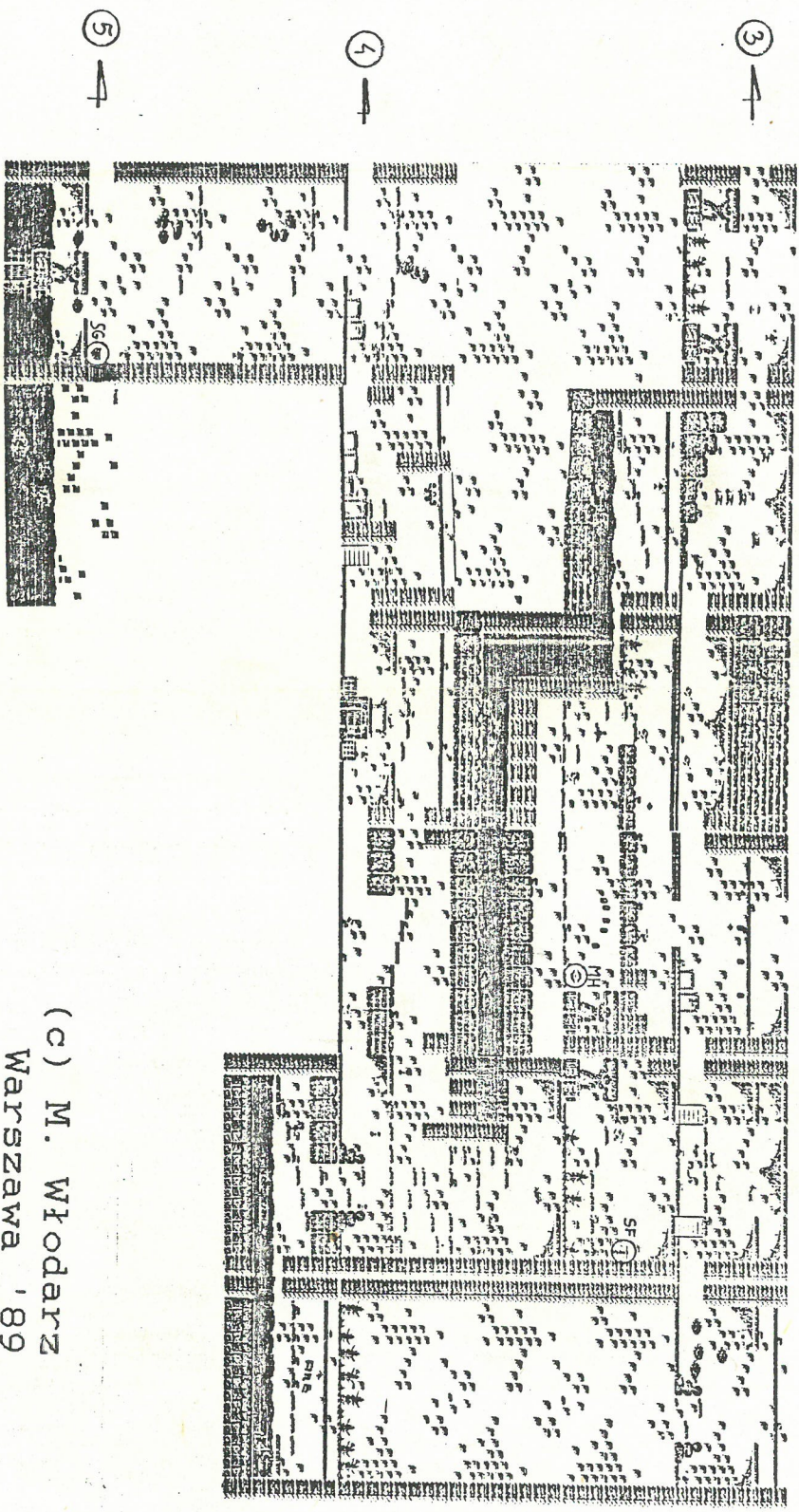
Po zdobyciu Kul ognistych naciśnięcie FIRE podczas podskoku spowoduje wyrzucenie Kuli w kierunku, w którym zwrócony jest Draconus. W labiryncie żywy ogień występuje w czterech miejscach. W każdym z nich znajdziesz nieco inny rodzaj Kul - różnica polega na kierunku, w którym mielane są pociski (na wprost, pod kątem w dół lub do góry).

KILKA DOBRZYCH RAD POMOCNYCH W GRZE:

- niszczyć wszelkie stworzenia, o ile okaże się to możliwe.
- oszczędzaj ogień.
- nie zatrzymuj się w pobliżu nieruchomych gwiazdek, gdyż po chwili rzucą się one na Draconusa.
- niektórych stworów nie da się zniszczyć - należy wówczas starać się uniknąć kontaktu z nimi.
- po metamorfozie w postać wodną masz nieograniczoną ilość strzałów ogniem.
- nie wchodzić do wody w postaci lądowej (podstawowej) - nie umie ona pływać i natychmiast ginie.
- spotkanie z kaktusami zawsze kończy się fatalnie.
- z komnaty, w której znajduje się Serekos nie należy wychodzić, lecz wyskakiwać.
- zakończenie gry wcale nie wymaga przebycia całego labiryntu. Załadowana mapa powinna umożliwić graczowi odnalezienie optymalnej drogi.

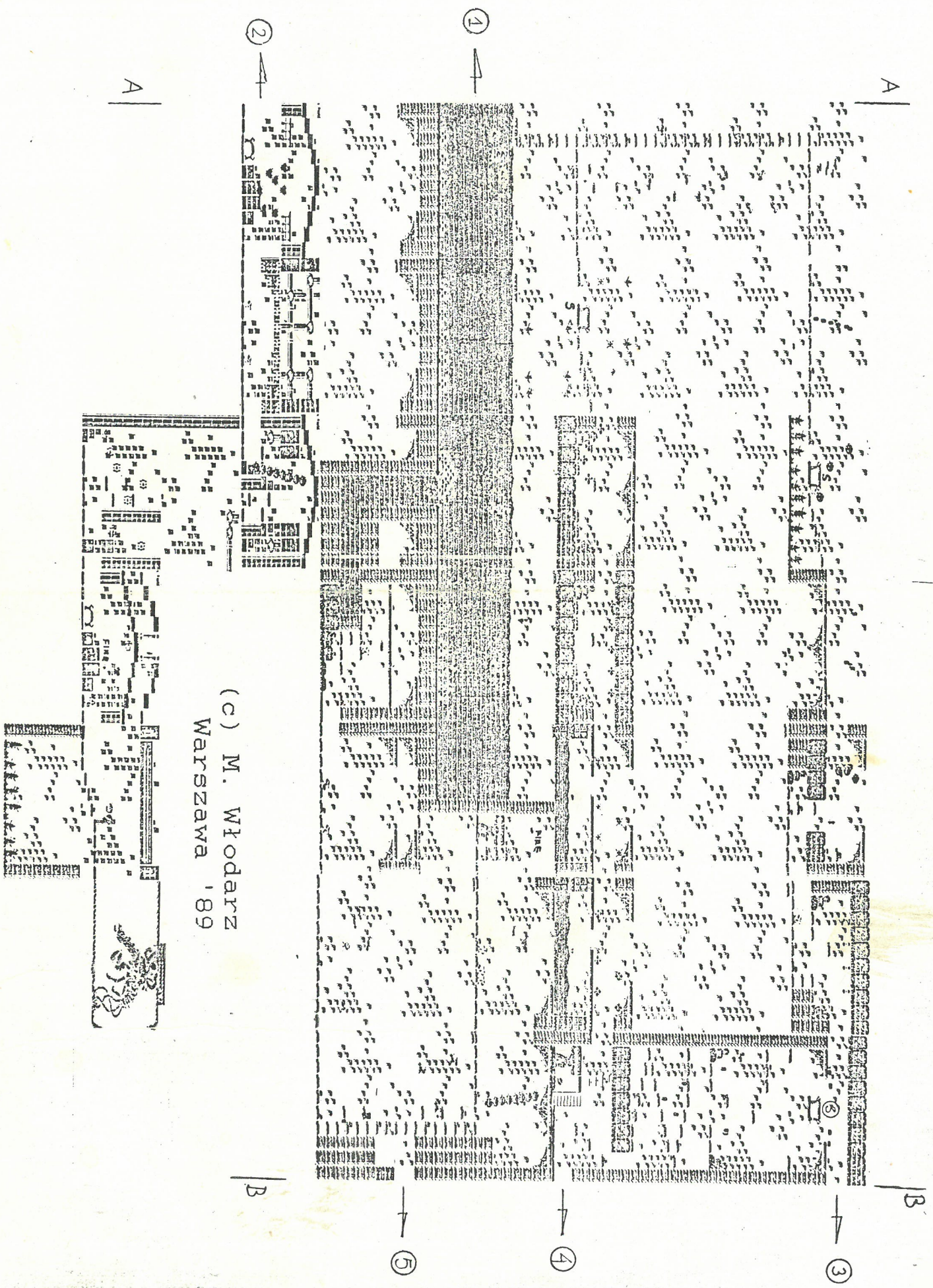
DLA AMBITNYCH TO JUŻ KONIEC INSTRUKCJI

B |

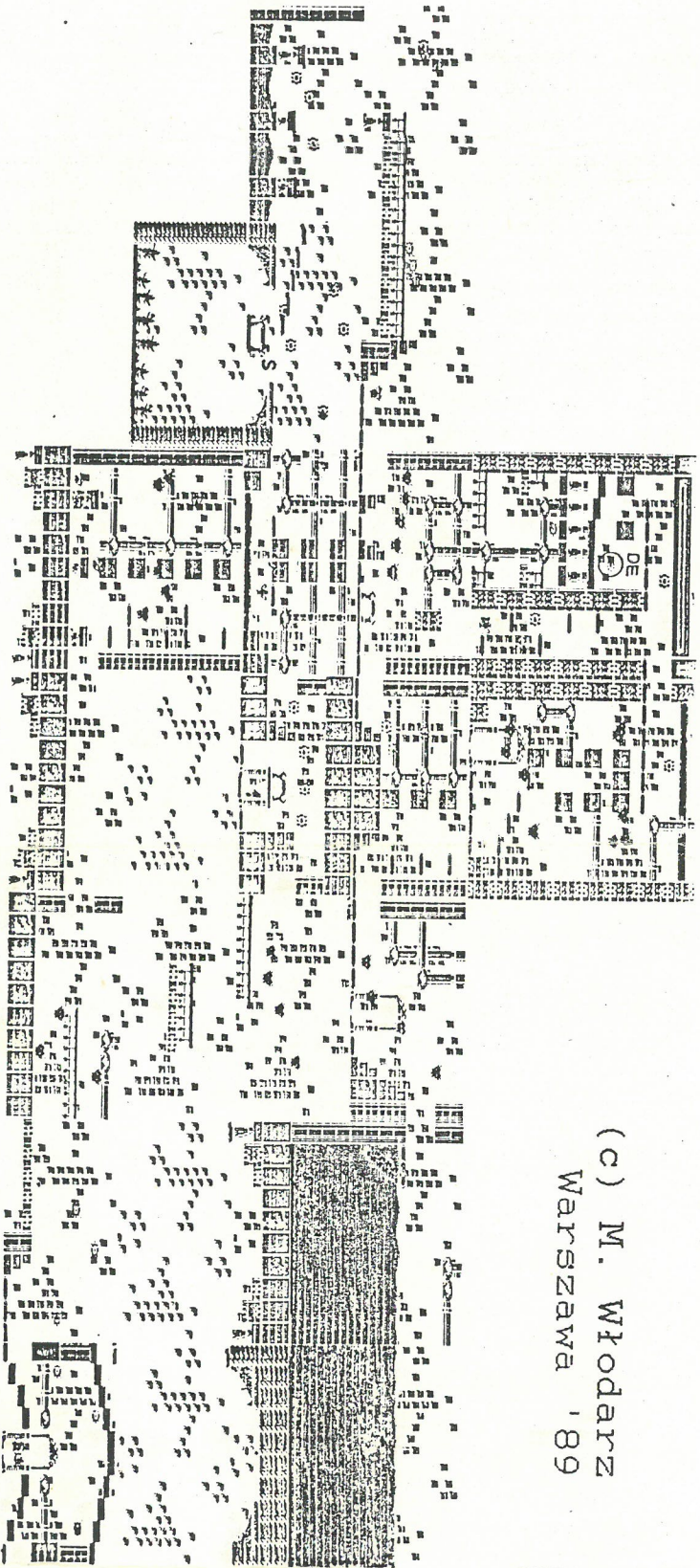


B |

(c) M. Włodarz
Warszawa '89



(c) M. Włodarz
Warszawa 1899



(c) M. Włodarz
Warszawa '89

A



②



①

A