

Escape from Singe's Castle

INSTRUCCION

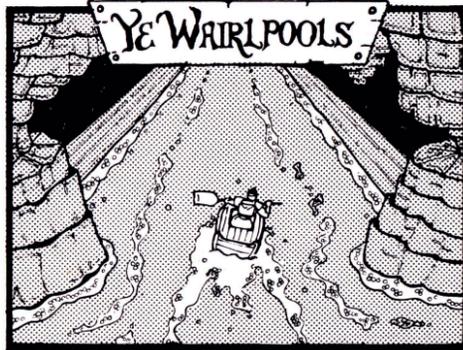
Hace un tiempo nuestro héroe, Dirk el Atrevido, rescató a la hermosa Princesa Daphne y la retornó a su padre el Rey Aethelred...

El Reino se regocijó al regreso de su Princess y a la paz que se había asegurada para el Reino. Dirk siendo implacable decidió regresar al Dragon's Lair® en busca de su fortuna en el dominio del Rey Lagarto que se encuentra muy dentro de las profundidades del castillo.

Se rumorea que hay una marmita llena de monedas de oro para ser recogida por cualquiera y que proporcionará más riquezas que las que uno pudiera soñar. Sin embargo se encuentran inconvenientes, el Rey Lagarto no se complace en recibir visitas en sus dominios y ha encantado a la marmita de oro con un hechizo. Si Dirk logra recoger el oro, tendrá, pues que encarar muchos peligros antes de encontrarse con los monstruos de lodo. Si los derrota, la libertad y la mano de la linda Daphne serán tuyas

Adelante Aventurero...

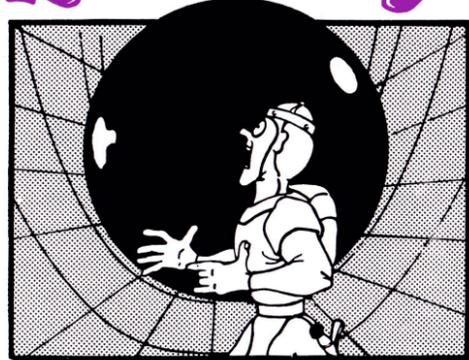
CUEVAS DEL RIO



Grandes cataratas, rocas sumergidas y fuertes remolinos esperan agazapados para destruir tu fragil embarcación según intentas bajar por el río subterráneo que fluye debajo del reino de Singes.

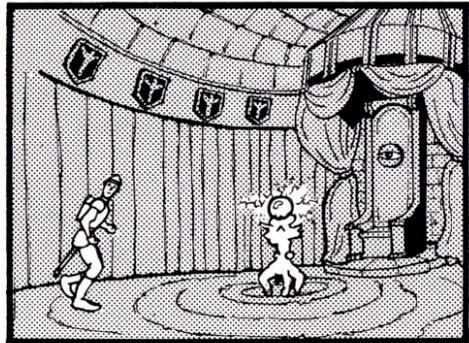
Avanza hacia los destellos (empuja hacia adelante para llegar al destello central de la pantalla) para evitar ser lanzado contra las rocas en la cueva de las piedras; en las otras cuevas, para evitar los remolinos.

CAÑÓN DE ROCAS



Ha habido una gran sacudía, y estás corriendo por un estrecho cañón, perseguido por una enorme roca. Debes correr a toda prisa, ya que los resbaladizos bordes del cañón te impiden quitarte del medio. Pero tienes que saltar y esquivar los obstáculos que se te interponen en el camino. Sobre todo no dejes que la roca te alcance!

SALA DEL TRONO



En la sala del trono del malvado Rey de los Lagartos, han puesto trampas para pillar a cualquier despistado que pudiera llegar hasta aquí. Ten cuidado de no morir abrasado por las bolas de fuego, o quemado por la mano ardiente. Un solo roce con el círculo de la sospecha llevará a la muerte instantánea.

INSTRUCCIONES

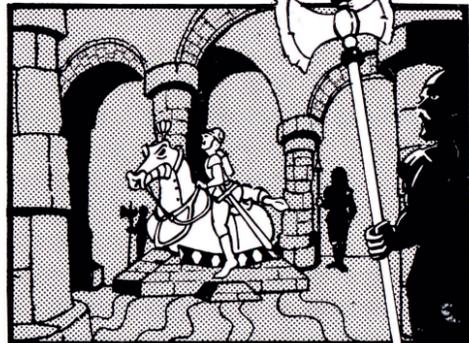
MAZMORRAS DEL REY DE LOS LAGARTOS



Al morir el dragón, el poder y el dinero pasaron a manos de las restantes criaturas del castillo. Una de estas criaturas es el horrible Rey de los Lagartos, que ha cogido la mayor parte del botín. Te han robado la espada, y la han colocado en un gran caldero lleno de oro, pero ten cuidado: es una trampa para que caigas en las manos del Rey. Se han diseñado misteriosas líneas de fuerza para arrinconarte y para evitar que to puedas mover libremente por el castillo. Tendrás que moverte con mucho cuidado mientras buscas tu espada y el oro.

Cuando hayas recuperado la espada, y cogido el oro, mata al rey, y escapa por la salida mas próxima.

MAGICO CABALLO VOLADOR



Una misteriosa estatua de un caballo cobra vida repentinamente, y te encuentras bajando a toda velocidad por largos pasillos, mientras te caen encima bolas de roca y hielo, que deberás evitar para no perder energía. Si tocas una de las

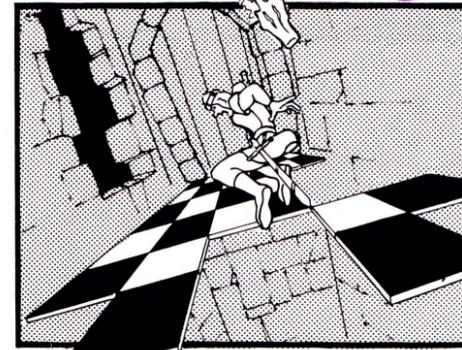
paredes, quedarás inmediatamente aplastado por efecto de la enorme velocidad que llevas.

MAZMORRA PELIGROSA



Entras en una habitación aparentemente normal, pero repentinamente se cierra la puerta de golpe, y la habitación se llena de peligro. Rayos incendian el mismísimo suelo; las salidas evidentes están llenas de trampas, y malvadas criaturas aparecerán para intentar destruirte.

MOSAICO MISTICO



Busca un camino a través de este sitio tan peligroso. Aparecerán y desaparecerán formas cuadradas, pero hay una sola ruta segura que te permitirá llegar con vida a la única puerta por la que podrás salir. Un paso en falso, y caerás hacia una muerte segura en una fangosa piscina en los fondos del reino.

MONSTRUOS DE BARRO



La clave que te permitirá escapar se encuentra en una botella en el otro extremo de esta cueva caliente y llena de peligros. Horrendos monstruos que salen de la mismísima tierra harán un último intento de detenerte. Elige tu camino con cuidado, encuentra una manera de salvar el obstáculo, salta por encima del cañón, y podrás salir de allí con éxito.

PUNTUACION

Consigue para Dirk una gran puntuación, superando los obstáculos que te impiden escapar. Obtendrás puntos por cada enemigo que mates. Puntos adicionales serán tuyos cuando consigas evitar las trampas puestas para evitar que entres en la guarida del dragón.

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 ©
Copyright 1987
Software Projects Ltd.

