

DRAGON SLAYER REED



CREDITS

ST AMIGA

Coding	ARC DEVELOPMENTS
Graphics	ARC DEVELOPMENTS
Music	MARTIN WALKER

COMMODORE 64

Coding	DIGITAL DESIGN
Graphics	DIGITAL DESIGN
Music	MARTIN WALKER

SPECTRUM / AMSTRAD

Coding Spectrum	BOP PAPE
Coding Amstrad	TOM PROSSER
Graphics	FLIGHTS OF FANTASY
Music	PAUL HILEY

Produced by NICK DAWSON

Tested by DAVE CUMMINS/NICK DAWSON

Instruction manual by NICK DAWSON

A SOFTWARE STUDIOS PRODUCTION
IN ASSOCIATION WITH MARJACQ MICROS

DRAGON BREED™ COPYRIGHT 1989
IREM CORPORATION
LICENSED TO ACTIVISION (U.K.) LIMITED

MANUEL D'UTILISATION DRAGON BREED

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

COMMODORE AMIGA & ATARI ST

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette (Amiga 1000 : utilisez d'abord "Kickstart") et réinitialisez votre machine.

DISQUETTE COMMODORE C64

Insérez la disquette. Tapez LOAD"*.8,1 et appuyez sur RETURN.

COMMODORE C128

Tapez G064 et appuyez sur RETURN. A l'invite, tapez Y suivi de RETURN. Suivez ensuite les instructions de C64.

CASSETTE SPECTRUM

Si vous utilisez Spectrum 128k, passez en mode 48k, tapez LOAD"", appuyez sur ENTER. Appuyez sur Play du lecteur. Sinon, tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER, puis sur Play du lecteur.

CASSETTE AMSTRAD

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur Play du lecteur de cassettes.

DISQUETTE AMSTRAD

Insérez la disquette. Tapez RUN "DISC et appuyez sur ENTER.

PROBLEMES DE CHARGEMENT

Nous cherchons à améliorer la qualité de notre gamme de produits et avons fixé des normes élevées pour le contrôle de la qualité afin de vous apporter ce produit. Si vous rencontrez quelques problèmes de chargement, cela provient probablement d'une erreur plutôt que du produit lui-même. Nous vous suggérons donc d'éteindre l'ordinateur et de répétez soigneusement les opérations de chargement, en vérifiant que vous utilisez les instructions correctes pour votre ordinateur et le logiciel. Si vous avez encore des difficultés, consultez le Manuel de l'Utilisateur qui accompagnait l'ordinateur ou demandez conseil à votre distributeur de logiciels. Si les problèmes persistent et si vous avez recherché toutes les défaillances possibles sur le matériel, rappez le jeu A VOTRE POINT DE VENTE.

***SERVICE CLIENTELE/
ASSISTANCE TECHNIQUE (0734) 311666
ACTIVISION (U.K.) LTD.
BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,
READING RG2 0JN***

JEU

Suivant la tradition des grandes salles de jeux, Irem, les créateurs de R-Type et Ninja Spirit, reviennent avec un autre jeu, Dragon Breed.

L'histoire

Kayus est devenu Roi de l'Empire Agamen à l'âge de quinze ans. Ceux que ce couronnement a mécontentés, conspirèrent pour libérer le Roi des Ténèbres, Zambaquous, croupissant dans son cachot et s'emparer du royaume avec cette puissance obscure.

Le jeu

Le personnage principal (Kayus) chevauche un énorme Dragon (Bahamoot). Dans cette position, il doit combattre en descendant du Dragon à des endroits stratégiques pour progresser.

CONTROLES

Le Dragon et Kayus sont contrôlés par joystick ou touches (selon la version du jeu). Comme la plupart des jeux Irem, Dragon Breed comporte des objets à ramasser. Il y a 4 types d'objets et 3 niveaux de puissance pour chacun. Voir le tableau ci-dessous.

ROUGE	- Flammes
ARGENT	- Dragons guidés (comme les missiles guidés mais avec des bébés Dragons)
BLEU	- Rayons lumineux
OR	- Cotte de mailles

Le Dragon commence en vert sans arme spéciale et il prend la couleur correspondant à l'arme qu'il ramasse. Les niveaux de puissance fonctionnent comme suit : Si vous ramassez une gemme rouge, le Dragon se change en flammes, mais avec le niveau de force le plus bas. Si vous ramassez une autre gemme rouge, vous passerez au second niveau de puissance. Cependant, si vous ramassez une gemme de couleur différente, le Dragon se changera en cette arme mais restera au même niveau de puissance. Une fois que vous êtes au niveau le plus élevé, vous y resterez, à moins que vous mouriez.

Outre les armes ramassées, vous en avez deux autres sous votre contrôle. Kayus tire avec une arbalète qui augmente avec la puissance et le Dragon crache un rayon (comme R-Type) que vous activez en enfonçant le bouton de tir et en le relâchant. La puissance du tir dépend de la durée pendant laquelle le bouton de tir reste enfoncé. Elle est représentée par une flamme incandescente sortant de la gueule du Dragon et qui devient plus vive si le bouton de tir reste enfoncé plus longtemps.

Vous avez une dernière arme dans votre panoplie, l'Or/Cotte de mailles. Vous pouvez alors enrouler la queue du Dragon autour de Kayus, le protégeant ainsi complètement (pour peu de temps). Vous y parviendrez en le poussant et tirant rapidement; appuyer sur le bouton de tir vous permet de tirer dans huit directions (selon la puissance). Vous pouvez aussi enrouler le Dragon Bleu/Eclairs. Mais il s'enroule dans le sens opposé, laissant Kayus à l'extérieur! Pour réussir, poussez-le et tirez-le rapidement.

Un dernier détail, le temps est limité pour chaque niveau! Lorsque vous ne chevauchez pas le Dragon, le défilement s'arrête (pour certaines versions seulement) et démarre quand Kayus va vers la droite, il ne faut pas perdre trop de temps à descendre du Dragon!

ST/AMIGA

JOYSTICK

En chevauchant le Dragon (démarrage).

- HAUT - VOLER VERS LE HAUT
- BAS - VOLER VERS LE BAS
- GAUCHE - VOLER A GAUCHE
- DROITE - VOLER A DROITE
- TIR - TIRER AVEC UNE ARME EN COURS ET L'ARBALETE DE KAYUS

Descendu du Dragon (en marchant)

- HAUT - SAUTER
- BAS - PLONGER
- GAUCHE - COURIR A GAUCHE
- DROITE - COURIR A DROITE
- TIR - TIRER FACE A KAYUS ET AVEC LES ARMES EN COURS DU DRAGON

Pour descendre du Dragon, au-dessus d'une plate-forme, poussez vers le bas et appuyez sur le bouton de tir. Peu après, le Dragon prendra place au-dessus de votre tête. Vous pouvez encore

contrôler le Dragon en étant descendu. Tirez le joystick vers le bas pour le rapprocher le Dragon et relâchez-le pour l'éloigner. Pour remonter sur le Dragon, tirez le joystick vers le bas pour rapprocher le Dragon de vous, poussez-le vers le haut pour sauter.

TOUCHES

- P - ARRETER
- ESC - QUITTER LE JEU

Tous les effets musicaux et sonores sont énumérés à la fin de la première page des deux versions.

SPECTRUM / AMSTRAD

JOYSTICK

Spectrum accepte les joysticks de type Kempston Interface 1 et 2, Sinclair et Cursor. Le type Cursor devra être défini en tant que touches. Le programme détectera automatiquement le type de joystick que vous utiliserez.

Comme ST/Amiga, sauf Bas pour remonter sur le Dragon et Tir lorsque le Dragon est appelé vers le bas en direction de Kayus.

TOUCHES

- CAPS SHIFT 1 - ARRETER (Spectrum)
- CAPS SHIFT 2 - UN ARRETER (Spectrum)
- ESC - ARRETER (Amstrad) activer/désactiver

Toutes les touches du jeu sont définies par l'utilisateur. Mais les touches par défaut pour Spectrum et Amiga sont les suivantes :

HAUT	- Q
BAS	- A
GAUCHE	- O
DROITE	- P
TIR	- BARRE D'ESPACEMENT

COMMODORE C64 / C128

C'est parce que le 64 a une palette inhabituelle que les couleurs de la queue du Dragon diffèrent pour deux types d'armes. Ce sont:

ROSE	- FLAMMES
ORANGE	- CUIRASSE

JOYSTICK

Comme ST/AMIGA sauf :

Bas pour remonter sur le Dragon et Tir lorsque le Dragon est appelé vers le bas en direction de Kayus. Utilisez Haut et Tir pour sauter lorsque vous êtes descendu du Dragon. Pour tirer vers le haut ou en diagonale vers le haut, poussez le joystick vers le haut et recentrez-le avant de tirer.

TOUCHES

STOP	- ARRETER
Q	- QUITTER (seulement en position Arrêt)

Lorsque cela vous est demandé, changez la disquette de face.

REMERCIEMENTS

ST AMIGA

Codage ARC DEVELOPMENTS
Graphiques ARC DEVELOPMENTS
Musique MARTIN WALKER

COMMODORE 64

Codage DIGITAL DESIGN
Graphiques DIGITAL DESIGN
Musique MARTIN WALKER

SPECTRUM / AMSTRAD

Codage Spectrum BOP PAPE
Codage Amstrad TOM PROSSER
Graphiques FLIGHTS OF FANTASY
Musique PAUL HILEY

Produit par NICK DAWSON
Testé par DAVE CUMMINS/NICK DAWSON
Manuel d'utilisation par NICK DAWSON

UNE PRODUCTION SOFTWARE STUDIOS
EN ASSOCIATION AVEC MARJACQ MICROS

DRAGON BREED™ COPYRIGHT 1989
IREM CORPORATION
LICENCE ACCORDEE A ACTIVISION (U.K.) LIMITED