

DRAGON FREED



DRAGON BREED INSTRUCTION MANUAL

LOADING INSTRUCTIONS

COMMODORE AMIGA & ATARI ST

Switch on computer and insert disc (Amiga 1000 the 'Kickstart' disc must first be used) and reset your machine.

COMMODORE C64 DISC

Insert disc in drive. Type LOAD "*",8,1 and press RETURN.

COMMODORE C128

Type G064 and press RETURN. When prompted, type Y followed by RETURN. Now follow C64 instructions.

SPECTRUM CASSETTE

If using 128k Spectrum enter 48k mode and type LOAD"" and press ENTER. Press play on tape recorder. Else just type LOAD"" and press ENTER. Press play on tape recorder.

AMSTRAD CASSETTE

Press CTRL and the small ENTER key. Press play on tape recorder.

AMSTRAD DISC

Insert disc in drive. Type RUN "DISC and press ENTER.

LOADING DIFFICULTIES

We are seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you do experience any difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch the computer off and repeat the loading instructions carefully, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User Handbook that accompanied the computer or consult your Software Dealer for advice. In case of continued difficulty, if you have checked all the hardware for possible faults, please return the game to THE PLACE OF PURCHASE.

**CUSTOMER ENQUIRIES/
TECHNICAL SUPPORT (0734) 311666
ACTIVISION (U.K.) LTD.
BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,
READING RG2 0JN**

GAMEPLAY

Following on in the tradition of great arcades, Irem, the creators of R-Type and Ninja Spirit, have come up with another, Dragon Breed.

The Story

Kayus became the King of Agamen Empire when he was just fifteen years old. Those who were dissatisfied with his enthronement conspired to break the seal confining the King of Darkness, Zambaquous, to seize the kingdom with the black power.

The Game

The main character (Kayus) sits astride a large Dragon (Bahamoot). From this position, he must fight dismounting the Dragon at strategic place to aid progress.

CONTROLS

The control of both the Dragon and Kayus is controlled by joystick or keys (depending on the version of the game). Like most Irem games, Dragon Breed has collectables. There are four types of collectables and three power levels for each. See table below.

RED	- Flames
SILVER	- Homing Dragons (like homing missiles but with baby Dragons)
BLUE	- Lightning bolts
GOLD	- Scales

The Dragon starts off green with no special weapons, and will change to the relevant colour for the weapon picked up. The power levels work as follows; If you pick up a red gem, the Dragon changes to the flames weapon, but on the lowest strength. If you then pick up another red gem, you will move up to the second power level. However, if you pick up a different coloured gem, the Dragon will move up to the second power level. However, if you pick up a different coloured gem, the Dragon will change to that weapon but will stay at the same power level as before. So once on the top power level, unless you die you will stay there.

Apart from the pick up weapons, you have at your control two other weapons. Kayus is firing a cross bow which increases in power with the power ups, and the Dragons head fires a beam up (like R-Type). This is operated by holding down the fire button and releasing. The power is determined by how long you hold the fire button for. This is visually indicated by a progressive glow from the Dragons mouth, getting brighter the longer you hold the fire button depressed.

You have one last weapon in your armoury. If you have the Gold/ Scales weapon then you have the ability to coil the tail of the Dragon around Kayus, completely protecting him (for a short period only). This is achieved by pushing up and pulling down quickly; pressing fire when coiled gives eight way fire (depending on power up). You can also coil the Blue/Lighting bolt Dragon. But it coils in the opposite direction, leaving Kayus on the outside! To achieve this push down and pull up quickly.

One last point, there is a time limit for each level! When not riding

the Dragon the scroll stops and (only certain versions) will start as Kayus walks to the right, so it is advantageous not to spend too much time off the Dragon!

ST/AMIGA

JOYSTICK

When riding the Dragon (at the start).

- UP - FLY UP
- DOWN - FLY DOWN
- LEFT - FLY LEFT
- RIGHT - FLY RIGHT
- FIRE - FIRES ANY CURRENT WEAPON AND KAYUS' CROSS BOW

When off the Dragon (walking)

- UP - JUMP
- DOWN - DUCK
- LEFT - RUN LEFT
- RIGHT - RUN RIGHT
- FIRE - FIRES IN DIRECTION KAYUS' FACING AND ANY CURRENT DRAGON WEAPONS

To dismount the Dragon, while over a platform, push down and press fire. After a short delay the Dragon will take his place above your head. You can still control the Dragon while you are off it. This can be achieved by pulling down to bring him down closer

and by releasing the joystick to send it away. To re-mount the Dragon, pull down on the joystick to bring him close to you, then push up to jump.

KEYS

P - PAUSE
ESC - QUILTS GAME

All music and sound effects options are listed on the front end of both versions.

SPECTRUM / AMSTRAD

JOYSTICK

The Spectrum supports Kempston Interface 1 and 2, Sinclair and Cursor type joysticks. The Cursor type will have to be defined as keys. The program will auto-detect which ever type of joystick you press fire to start with.

As ST/Amiga apart from re-mounting the Dragon which is Down and Fire when the Dragon is called down towards Kayus.

KEYS

CAPS SHIFT 1 - PAUSE (Spectrum)
CAPS SHIFT 2 - UN PAUSE (Spectrum)
ESC - PAUSE (Amstrad) toggle

All in game keys are user definable. But the defaults for both

Spectrum and Amstrad are;

UP	- Q
DOWN	- A
LEFT	- O
RIGHT	- P
FIRE	- SPACE BAR

COMMODORE C64 / C128

Because the 64 has an unusual palette, the colours for the Dragons tail will differ for two types of weapon. They are as follows;

PINK	- FLAMES
ORANGE	- SCALES

JOYSTICK

As ST/AMIGA apart from;

Re-mounting the Dragon which is Down and Fire when Dragon is called down towards Kayus. To jump when off the Dragon is Up and Fire. To fire up or a diagonal up, push up and re-centre joystick before firing.

KEYS

RUNSTOP	- PAUSE
Q	- QUIT (Only when paused)

When prompted please turn disc over to second side.

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

DRAGON BREED ANLEITUNG

LADEN DES PROGRAMMS

COMMODORE AMIGA & ATARI ST

Computer einschalten und Diskette einlegen (Amiga 1000: zuerst Kickstart verwenden). System in Grundzustand versetzen.

COMMODORE C64 DISKETTE

Diskette einlegen. LOAD "*" ,8,1 <RETURN> eingeben.

COMMODORE C128

G064 <RETURN> eingeben. Auf die Frage mit Y <RETURN> antworten, dann wie unter C64 beschrieben vorgehen.

SPECTRUM KASSETTE

128k Spectrum auf 48k-Modus umschalten, LOAD "" <ENTER> eingeben. PLAY-Taste auf dem Rekorder betätigen; andernfalls LOAD "" <ENTER> eingeben und PLAY drücken.

AMSTRAD KASSETTE

CTRL und kleine ENTER-Taste drücken, dann die PLAY-Taste des Kassettenrekorders.

AMSTRAD DISKETTE

Diskette einlegen. RUN "DISC <ENTER> eingeben.

SCHWIERIGKEITEN BEIM LADEN

Wir sind um eine laufende Verbesserung unserer Produkte bemüht und unterziehen sie den strengsten Qualitätskontrollen, um sicherzustellen, daß sie den Kunden in einwandfreiem Zustand erreichen. Probleme beim Laden sind daher eher woanders als beim Programm selbst zu suchen, weshalb wir Ihnen empfehlen, bei Auftreten eines Problems den Computer aus- und wieder einzuschalten und dann die Ladeprozedur sorgfältig zu wiederholen. Achten Sie darauf, die richtige Ladeanleitung (Computermodell, Kassetten- oder Diskettenversion) zu benutzen. Sollte das Problem weiter andauern, ziehen Sie das Handbuch zu Ihrem Computer zu Rate oder bitten Sie Ihren Fachhändler um Rat. Wenn alles nichts nützt und sämtliche Hardware auf mögliche Fehlerquellen überprüft wurde, bringen Sie das Produkt an die Verkaufsstelle zurück.

**CUSTOMER ENQUIRIES/
TECHNICAL SUPPORT + 44 734 311666
ACTIVISION (U.K.) LTD.
BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,
READING RG2 0JN**

SPIELABLAUF

Als würdigen Nachfolger einer Reihe großartiger Arkaden-Games, haben Irem, die Autoren von R-Type und Ninja Spirit, ein neues Spiel herausgebracht: Dragon Breed (Drachenbrut).

Die Geschichte

Kayus wurde mit 15 König des Agamen Reiches. Die Untertanen, denen seine Thronnachfolge ein Dorn im Auge war, organisierten eine Verschwörung, um den König der Finsternis, Zambaqueous, zu befreien und das Reich in die Gewalt der schwarzen Mächte zu bringen.

Das Spiel

Die Hauptfigur (Kayus) reitet auf einem großen Drachen (Bahamoot). Aus dieser Position muß er kämpfen und von seinem Reittier nur absteigen, wenn es die Situation erfordert.

STEUERUNG

Beide, Kayus und der Drache, werden mit dem Jouystick oder über die Tastatur gesteuert (je nach Version). Wie die meisten Irem Games, gibt es auch in Dragon Breed Objekte, die man sammeln muß, in diesem Fall vier Kategorien mit je drei Kraftebenen — siehe die nachstehende Tabelle.

ROT - Flammen

SILBER - Automatisch auf ein Ziel ausgerichtete kleine Drachen (wie man es von Raketen kennt)

- BLAU - Feuerblitze
- GOLD - Panzerung

Zu Anfang ist der Drache grün und hat keinerlei spezielle Waffen. Er wechselt seine Farbe je nach Objekt. Mit der Kraftebene hat es diese Bewandnis: bei Aufnahme eines roten Juwels wechselt der Drache auf die Flammenwaffe (geringste Kraft). Wird nochmal ein rotes Objekt aufgenommen, erhöht sich die Kraftebene um 1, wird jedoch eine andere Farbe aufgenommen, dann ändert sich der Drache auf die betreffende Waffe, ohne jedoch die Kraftebene zu wechseln. Einmal auf der obersten Ebene, bleiben Sie so lange dort, bis Sie das Leben verlieren.

Neben diesen "Sammler"-Waffen gibt es noch zwei andere. Kayus besitzt einen Bogen, der mit den "Power-ups" stärker wird, und das Drachenhaupt feuert einen Strahl nach oben (wie ein R-Typ). Dieser wird mit dem Feuerknopf bedient, wobei die Energie davon abhängt, wie lang man den Knopf gedrückt hält. Optisch wird dies durch ein Glühen aus dem Maul des Drachens dargestellt, das ständig heller wird, je länger der Knopf gedrückt wird.

Schließlich haben Sie noch eine Waffe: wenn Sie das Gold/Panzer-Objekt besitzen, kann sich der Drachenschwanz um Kayus legen und ihn so (für kurze Zeit) beschützen. Man erreicht dies durch schnelles nach-vorn-Drücken und nach-hinten-Ziehen und Drücken des Feuerknopfes, sobald der Schwanz Feuer in 8 Richtungen abgibt (je nach Power-up). Auch der blaue Drache kann in dieser Weise "gerollt" werden, doch rollt er sich in der umgekehrten Richtung, so daß Kayus auf der Außenseite bleibt.

Zu diesem Zweck schnell zurückziehen und nach vorn drücken.

Aufgepaßt: jede Ebene hat ein Zeitlimit. Wenn der Drache nicht geritten wird, stoppt das Scrolling (nur bei gewissen Versionen) und beginnt, wenn Kayus nach rechts geht. Deshalb sollte man nicht zuviel Zeit zu Fuß unterwegs sein!

ST/AMIGA

JOYSTICK

Auf dem Drachen reitend (zu Anfang)

- HOCH - HOCHFLIEGEN
- RUNTER - SINKFLUG
- LINKS - NACH LINKS FLIEGEN
- RECHTS - NACH RECHTS FLIEGEN
- FEUER - ZUM ABFEUERN DER AKTUELLEN WAFFE UND SCHIESSEN MIT KAYUS' BOGEN

Zu Fuß (abgestiegen vom Drachen)

- HOCH - SPRUNG
- RUNTER - DUCKEN
- LINKS - NACH LINKS GEHEN
- RECHTS - NACH RECHTS GEHEN
- FEUER - IN KAYUS' BLICKRICHTUNG — JEDE WAFFE

Wenn Sie auf einer Plattform sind und absteigen wollen, drücken Sie nach unten und geben Feuer. Nach einer kurzen Pause nimmt

der Drache einen Platz über Ihrem Kopf ein. Er kann jedoch nach wie vor gesteuert werden: Herunterdrücken des Hebels holt ihn heran, Loslassen schickt ihn in die Ferne. Um sich wieder auf den Drachen zu schwingen, drücken Sie den Hebel, um den Drachen in die Nähe zu bringen und führen dann einen Sprung aus.

Tasten

- P - PAUSE
- ESC - BEENDEN DES SPIELS

Alle Musik- und Soundeffekte werden am Bildschirm angezeigt.

SPECTRUM / AMSTRAD

JOYSTICK

Auf dem Spectrum kann mit Kempston Interface 1 und 2, Sinclair und Cursor Joysticks gespielt werden. Der Cursor muß als Tasten definiert werden. Das Programm ermittelt selbst, welcher Typ benutzt wird, sobald Sie es mit Feuer starten.

Die Steuerung ist wie auf ST/Amiga, ausgenommen das Besteigen des Drachen: Abwärtstaste und Feuer, wenn der Drache in der Nähe ist.

TASTEN

- CAPS SHIFT 1 - PAUSE (Spectrum)
- CAPS SHIFT 2 - WEITERSPIELEN (Spectrum)
- ESC - PAUSE (Amstrad) ein/aus

Alle Tasten können neu definiert werden, doch die Standardbelegung für Spectrum und Amstrad ist:

HOCH	- Q
RUNTER	- A
LINKS	- O
RECHTS	- P
FEUER	- LEERTASTE

COMMODORE C64 / C128

Infolge der ungewöhnlichen Farbpalette des C64 sieht der Drachenschwanz in zwei Fällen anders aus:

ROSA	- FLAMEN
ORANGE	- PANZER

JOYSTICK

Wie ST/Amiga, mit Ausnahme des Besteigens des Drachen: Abwärtstaste und Feuer, wenn der Drache in der Nähe ist. Zum Springen aus dem Stand: Aufwärtstaste und Feuer. Feuer nach oben (oder diagonal nach oben): Joystick hochdrücken und zentrieren, bevor man feuert.

TASTEN

RUNSTOP	- PAUSE
Q	- BEENDEN (nur im Pausenzustand)

Wenn die entsprechende Aufforderung erscheint, bitte die Diskette auf die andere Seite drehen.

DIE MITWIRKENDEN

ST AMIGA

Programm ARC DEVELOPMENTS
Grafik ARC DEVELOPMENTS
Musik MARTIN WALKER

COMMODORE 64

Programm DIGITAL DESIGN
Grafik DIGITAL DESIGN
Musik MARTIN WALKER

SPECTRUM / AMSTRAD

Spectrum-Kode BOP PAPE
Amstrad-Kode TOM PROSSER
Grafik FLIGHTS OF FANTASY
Musik PAUL HILEY

Produzent: NICK DAWSON
Testperson: DAVE CUMMINS/NICK DAWSON
Anleitung: NICK DAWSON

A SOFTWARE STUDIOS PRODUCTION
IN ZUSAMMENARBEIT MIT MARJACQ MICROS

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

DRAGON BREED

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

COMMODORE AMIGA & ATARI ST

Accendere il computer, inserire il disco (nell'Amiga 1000 inserire prima il disco 'kickstart') e resettare.

COMMODORE C64 DISCO

Inserire il dischetto. Digitare LOAD "*" ,8,1 e <RETURN>

COMMODORE C128

Digitare G064 e <RETURN>. Alla domanda rispondere Y e <RETURN>, poi seguire le istruzioni per C64.

SPECTRUM CASSETTE

Usando lo Spectrum 128k con 48k digitare LOAD"" e <ENTER> . Premere il tasto PLAY sul registratore.

AMSTRAD CASSETTE

Premere CTRL e il tasto ENTER piccolo, poi premere PLAY sul registratore.

AMSTRAD DISCO

Inserire il dischetto. Digitare RUN "DISC e premere <ENTER> .

PROBLEMI NEL CARICAMENTO

Facciamo del nostro meglio per migliorare la qualità dei nostri prodotti che vengono attentamente controllati prima di giungere a voi. Se quindi vi capita di incontrare difficoltà nel caricamento può darsi non dipenda dal prodotto; suggeriamo di spegnere il computer e seguire attentamente le istruzioni per il caricamento, controllando che siano adatte al vostro sistema (computer e software). Se il problema persiste consultate il manuale del computer o il vostro rivenditore. Dopo aver escluso tutte le possibili cause di difetto dell'hardware, potete restituire il gioco al rivenditore PRESSO CUI LO AVETE ACQUISTATO.

**CUSTOMER ENQUIRIES/
TECHNICAL SUPPORT (0734) 311666
ACTIVISION (U.K.) LTD.
BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,
READING RG2 0JN**

IL GIOCO

Seguendo la grande tradizione Irem, il creatore di R-Type e Ninja Spirit, ha prodotto Dragon Breed.

La storia

Kayus divenne re dell'impero di Agamen all'età di quindici anni. Alcuni, amareggiati dalla sua incoronazione, cospiravano per rompere il sigillo al confine con il Re dell'Oscurità, Zambaqueous, e conquistare il regno con il potere oscuro.

Il gioco

Il protagonista (Kayus) cavalca un drago enorme (Bahamoot). Da questa posizione deve combattere, smontando dal drago solo in alcuni punti strategici.

CONTROLLI

Sia Kayus che il drago sono controllati dal joystick o dai tasti (dipende dalla versione del gioco). Come molti altri giochi di Irem anche Dragon Breed ha diverse varianti. Ci sono quattro varianti e tre livelli di energia per ognuna. Vedi tavola seguente.

ROSSO - Fiamme

ARGENTO - Draghi telecomandati (come i missili telecomandati ma fatto con draghetti)

BLU - Fulmini

ORO - Armatura

All'inizio il drago è verde e non ha armi particolari; in seguito cambia colore a seconda delle armi che raccoglie. Il livello di energia funziona in questo modo: se raccogliete una gemma rossa, il drago diventa un'arma fiammeggiante, ma con il minimo di forza. Se raccogliete una seconda gemma rossa passate al secondo livello di energia. Se invece raccogliete una gemma di diverso colore il drago diventa un'arma differente, ma rimane allo stesso livello di energia. Quindi una volta che avete raggiunto il livello massimo lo manterrete, a meno che non moriate.

Oltre alle armi raccolte ne avete a disposizione altre due. Kayus spara con una balestra che aumenta di potenza con l'aumentare dell'energia, e la testa del drago spara un raggio (come R-Type). Viene attivato premendo il pulsante del fuoco e rilasciandolo. La potenza è determinata a seconda di quanto tempo tenete premuto il pulsante. Viene indicato da una luce crescente nella bocca del drago, che diventa sempre più luminosa man mano che premete il pulsante.

Avete ancora un'altra arma. Se avete l'arma Oro/armatura, potete arrotolare la coda del drago intorno a Kayus proteggendolo completamente (ma solo per poco). Si attiva premendo e tirando velocemente; premendo il fuoco mentre la coda è arrotolata si ha un fuoco a otto raggi (dipende dall'energia). Potete arrotolare anche il drago Blu/fulmine, ma si arrotola nella direzione opposta, lasciando Kayus scoperto! Per farlo spingete e tirate velocemente.

Infine, c'è un tempo limite per ogni livello! Quando smontate dal drago lo scorrere si ferma e (solo per certe versioni) inizia di nuovo quando Kayus si sposta a destra, quindi è meglio non stare

troppo tempo senza cavalcare il drago!

ST/AMIGA

JOYSTICK

Cavalcando il drago (all'inizio).

- SU - VOLA IN ALTO
- GIU' - VOLA IN BASSO
- SINISTRA - VOLA A SINISTRA
- DESTRA - VOLA A DESTRA
- FUOCO - SPARA CON L'ARMA ATTIVATA E CON LA BALESTRA DI KAYUS.

Camminando

- SU - SALTA
- GIU' - SI ABBASSA
- SINISTRA - VA A SINISTRA
- DESTRA - VA A DESTRA
- FUOCO - SPARA NELLA DIREZIONE IN CUI SI DIRIGE KAYUS E CON L'ARMA ATTIVATA DEL DRAGO.

Quando vi trovate su una piattaforma per scendere dal drago spingete in basso e premete fuoco. Dopo un po' il drago si troverà al di sopra di voi, ma potete ancora controllarlo tirando giù il joystick in modo da avvicinarlo e lasciandolo per allontanarlo. Per risalire sul drago tirate il joystick per avvicinarlo e poi premete per saltare.

TASTI

- P - PAUSA
ESC - ABBANDONA IL GIOCO

Tutte le opzioni per gli effetti sonori sono elencate all'inizio di tutte le versioni.

SPECTRUM / AMSTRAD

JOYSTICK

Sullo Spectrum è possibile montare l'interfaccia 1 e 2 e i cursori di tipo Sinclair e Cursor. Il tipo Cursor sarà descritto come tasti. Il programma capirà da solo quale joystick avete installato quando premete il pulsante del fuoco.

Funziona come St/AMIGA tranne che per risalire sul drago che è GIU' e FUOCO per richiamarlo verso Kayus.

TASTI

- CAPS SHIFT 1 - PAUSA(Spectrum)
CAPS SHIFT 2 - RIPRENDE(Spectrum)
ESC - PAUSA (Amstrad) inserita/esclusa

Tutti i tasti possono essere ridefiniti, ma i default per Spectrum ed Amstrad sono:

- SU - Q
GIU' - A

- SINISTRA - O
- DESTRA - P
- FUOCO - BARRA SPAZIATRICE

COMMODORE C64 / C128

Il C64 ha una tavolozza differente per cui i colori della coda del dragone risulteranno differenti per due tipi di armi:

- ROSA - FIAMME
- ARANCIO - ARMATURA

JOYSTICK

Come ST/AMIGA tranne;

risalire sul drago che è GIU' e FUOCO quando volete richiamare il drago verso Kayus. Per saltare quando non cavalcate premete SU e FUOCO. Per sparare in diagonale in altro premete SU e riportate il joystick in posizione centrale prima di sparare.

TASTI

- RUNSTOP - PAUSA
- Q - ABBANDONA (solo se in pausa)

Alla richiesta voltate il dischetto ed inserite la seconda parte.

RINGRAZIAMENTI

ST AMIGA

Programma ARC DEVELOPMENTS
Grafica ARC DEVELOPMENTS
Musica MARTIN WALKER

COMMODORE 64

Programma DIGITAL DESIGN
Grafica DIGITAL DESIGN
Musica MARTIN WALKER

SPECTRUM / AMSTRAD

Programma per Spectrum BOP PAPE
Programma per Amstrad TOM PROSSER
Grafica FLIGHTS OF FANTASY
Musica PAUL HILEY

Produttore: NICK DAWSON
Verificatore: DAVE CUMMINS/NICK DAWSON
Manuale di istruzioni: NICK DAWSON

UNA PRODUZIONE SOFTWARE STUDIOS
IN COLLABORAZIONE CON MARJACQ MICROS

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

INGRAZIAMENTI

ST. AMIGA

Programma ARC DEVELOPMENTS

Grfica ARC DEVELOPMENTS

Musica MARTIN WALKER

COMMODORE 64

Programma DIGITAL DESIGN

Grfica DIGITAL DESIGN

Musica MARTIN WALKER

SPECTRUM / AMSTRAD

Programma per Spectrum BOB PAPER

Programma per Amstrad TOM PROSSER

Grfica FLIGHTS OF FANTASY

Musica PAUL HILEY

Produzione NICK DAWSON

Verificatore DAVE CUMMINS/NICK DAWSON

Mantenitore istruzioni NICK DAWSON

UNA PER
IN COLLABORAZIONE CON
ACTIVISION
STUDIOS
MICROS

© 1989 IREM Corporation

Licensed to Activision (UK) Ltd

Marketed & Distributed by Activision (UK) Ltd