

COMMODORE 64/128

The cover art for the game 'Dragon's Lair' features a large, yellow dragon breathing fire. A blonde woman is riding the dragon. The background is a fiery red. The title 'DRAGON'S LAIR' is written in a stylized, outlined font. A red starburst shape contains the text 'MASSIVE No.1 HIT'. At the bottom, the word 'encore' is written in a metallic, 3D font. A small figure of a man is visible at the bottom right of the dragon's body.

# DRAGON'S LAIR

**MASSIVE  
No.1 HIT**

**encore**

**£2.99**  
UK R.S.P.

# DRAGONS LAIR

Long ago, in a magical time, a good King named Aethelred ruled a peaceful kingdom. Now his kingdom has many treasures, but its greatest prize was Princess Daphne, the King's only child. Brave Knights and handsome Princes came from afar just to pay her court, for she was a maiden of exceeding beauty and grace.

But, although they laid vast riches at her feet and pleaded most earnestly for her hand, Princess Daphne refused them all. For her heart had long been given to another... Dirk the Daring, the King's champion and bravest Knight.

Then one dark day, Singe, an evil dragon who ruled over a shadowed land, appeared in Aethelred's kingdom and demanded that the King deliver up his kingdom and people to him. When Aethelred refused Singe's vile demand, the monster kidnapped the beautiful Daphne and imprisoned her in a crystal sphere in the horrible dungeons beneath his enchanted castle. Singe then sent Aethelred this message:

Retain your kingdom before the setting sun or your beloved daughter will perish. Aethelred and all the people of the kingdom were plunged into despair. All except for Dirk who vowed to go to the enchanted castle and free the Princess... if he could survive the dungeon's many perils... if he could reach the Dragon's lair.

## SPECTRUM VERSIONS

Special instructions for Dragons Lair multi-load games

Please note that when prompted to stop tape and turn it over, do not do this, just stop the tape.

Spectrum 48K owners with a separate data cassette, and tape counter, should reset the counter at 000 at this stage. Whilst playing the game.

Spectrum 48K owners with a data cassette and tape counter should rewind to counter position 000 then stop the tape if prompted by the game.

Spectrum +2 owners and users without a tape counter should rewind to the beginning of the tape when prompted by the game.

## LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum

Commodore 64 (Cass)

Commodore 64 (Disc)

Amstrad (Cass)

Amstrad (Disc)

LOAD\*

SHIFT & RUN/STOP

LOAD\*(\*) & I

CONTROL & ENTER

RUN/MENU/ ON SIDE A - DISC 1 ONLY

## SCORING

As you adventure through the enchanted dungeons, you'll earn points for vanquishing foes, overcoming obstacles, finding treasure and conquering dungeon rooms. Watch your score indicator.

You will earn Bonus Disks (extra lives) after completing the weapons room and one Disk for each screen completed. After that up to a maximum of five Disks (you will need them).

To record your high score of the day, just press the spacebar when on the title screen and you will be able to put in your initials.

## DUNGEON LEVEL SCREENS

1	THE FALLING DISK	6	THE TENTACLE ROOM
2	SKULL HALLWAY	7	THE SECOND DISK
3	THE BURNING ROPE	8	THE DEADLY CHECKERBOARD
4	THE WEAPONS ROOM	9	SLAYING THE DRAGON
5	RAMPS AND GIDDY GOONS		

## CONTROLS

### SPECTRUM, COMMODORE 64/128 AND AMSTRAD/SCHNEIDER

Either keyboard or joystick may be used simultaneously

Keyboard Joystick

Z	Left	Move left
X	Right	Move right
K	Up	Move up
M	Down	Move down
L	Fire	Draw Sword/Jump
	Space Bar	Jump on Giddy Goon

## SPECIAL KEYS AND JOYSTICK MOVEMENT

When playing the Ramps and Giddy Goons screen you will need to press SPACEBAR to jump from ramp to ramp. In Skull Hallway, the Weapons Room and the Tentacle Room, the joystick will only accept the correct action at the correct time. The correct action at the wrong time will be ignored. If you hold the joystick in anticipation of a move it will be ignored, resulting in losing a life. So be warned, timing is very important in these rooms.

## COMMODORE 64/128 AND SPECTRUM

To use your sword just press L to draw and slash with the sword (at the correct time). You always have your sword with you, except on the final screen when you will need to collect it from the top of the cliff before slaying the Dragon.

Dragons Lair and Bluth Group Ltd. are Registered Trademarks owned by and used under License from Bluth Group Ltd. © 1983, 1985 & 1987 Bluth Group Ltd. Character Design © 1983 Don Bluth. All Rights Reserved.  
© 1988 Elite Systems Ltd.

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission of Elite Systems Ltd is strictly prohibited.

## GUARANTEE:

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the product is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.  
Elite Systems Limited  
Anchor House  
Anchor Road  
Aldridge  
Walsall W59 8PW  
Telex 336130 ELITE G

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights.

Il y a deux langues, dans les temps anciens, le bon et le mauvais dragon régnait en pair dans son royaume. Ce bon royaume était un paradis, mais au fil du temps, le mal a commencé à se manifester. Les dragons ont commencé à se battre, et le mal a commencé à gagner. Les dragons ont commencé à se battre, et le mal a commencé à gagner. Les dragons ont commencé à se battre, et le mal a commencé à gagner.

**VERSIONS SPECTRUM**  
 nouveaux opérateurs pour les jeux Dragon's Lair, Multi-Load, L'Attaque, "Toto tops and fun it over" mais pas tout à fait correct. Il faut seulement ARRÊTER la bande. Les utilisateurs d'un Spectrum 48K, équipé d'un émulateur, doivent le remettre à zéro. Pendant le jeu, Les utilisateurs d'un Spectrum 48K avec un émulateur doivent le remettre à zéro et arrêter la bande lorsque l'affichage se fait dans le jeu. Les utilisateurs d'un Spectrum 48K avec un émulateur doivent le remettre à zéro et arrêter la bande lorsque l'affichage se fait dans le jeu. Les utilisateurs d'un Spectrum 48K avec un émulateur doivent le remettre à zéro et arrêter la bande lorsque l'affichage se fait dans le jeu.

**INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**  
 Spectrum LOAD  
 Commodore 64 (Cass) SHFT + RUN/STOP  
 Commodore 64 (Disk) LOAD "A"  
 Amstrad (Cass) CONTROL + ENTER  
 Amstrad (Disk) PLAY/PAUSE SUR COTE A DISK 1 SEULEMENT

**LES POINTS** Sur votre chemin, il y a une mine ou deux, pour marquer des points. Il vous faut alors les boîtes à mines, surmontées des obstacles, pour un tirer et récupérer les points du dragon. Observez votre progression sur l'indicateur des résultats. Vous trouverez également des mini-obstacles (Dinos) après avoir passé les épreuves dans le Donjon du Roi Lazare. Insalez vous avec du bon jus par son nez. Le maximum est fixé à 5. (Vous en avez grand besoin.) Pour enregistrer vos meilleurs résultats de la journée, appuyez sur la barre d'espacement des que vous voyez l'écran de sélection d'épée. Vous pouvez alors entrer vos notes.

**ORDER OF SCREENS**  
 1. LE DRAGON TOMBANT 6. LA SALLE AUX TENTACULES  
 2. LES COULOIRS AUX CRANES 7. LE DEUXIEME DISQUE  
 3. LES CHAMER MORTALS 8. LA SALLE D'ARMES  
 4. RAMPES ET CREATURES HURLEUSES 5. LA MISE A MORT DU DRAGON

**COMMANDES**  
**SPECTRUM/COMMODORE 64/28 ET AMSTRAD/SCHNEIDER**  
 Vous devez utiliser soigneusement le clavier ou la manette de jeu TOUCHE CLAVIER/MANETTE DE JEU FONCTION  
 A gauche Déplacement à gauche  
 X A droite Déplacement à droite  
 M Avant Déplacement vers le haut de l'écran  
 L Arrière Déplacement vers le bas de l'écran  
 M Touche d'arrêt/Start Touche d'arrêt/Start  
 L Barre d'espacement Passage à l'écran Giddy Goin

**SPECIAL KEYS AND JOYSTICK MOVEMENT**  
 When playing the Ramps and Giddy Goin screen you will need to press SPACEBAR to jump over ramp to camp. In Bull-Helmy, the Weapons Room, the Tentacle Room, the Jester and only once the correct action at the correct time. The correct action at the wrong time will be ignored. If you hold the joystick in anticipation of a move it will be ignored, resulting in losing. It is essential, thus, to be careful in these rooms.

**COMMODORE 64/28 AND SPECTRUM**  
 To use your second slot in Spectrum 1, to draw and wash with the sword at the correct time. You always have your sword with you except on the last screen when you will need to collect it from the top of the cliff before starting the dragon.  
 Dragon's Lair and Bull Group Ltd. are Registered Trademarks owned by and used under License from Bull Group Ltd. © 1983, 1986 & 1987 Bull Group Ltd. Character Design © 1983 Don Bluth. All Rights Reserved.  
 © 1988 Elite Systems Ltd.

Tous droits réservés dans le monde entier. La reproduction, le prêt, la diffusion et le commerce du produit est strictement interdite sans la préalable le consentement écrit d'Elite Systems Ltd.

**GARANTEE**  
 Ce logiciel a été élaboré et fabriqué pour être d'une qualité extrême. Utilisez attentivement les instructions de chargement incluses. Si vous n'obtenez qu'un résultat médiocre, veuillez retourner le produit à l'adresse suivante:

Customer Services Dept  
 Elite Systems Ltd  
 Anchor Road  
 Alldridge  
 Walsall WS9 8PW  
 Tèlex 336130 ELITE G

Notre service de contrôle de qualité teste le produit et vous le remplacera immédiatement sans charge. Veuillez noter que ceci n'affecte en rien vos droits statutaires.

Il y a deux langues, dans les temps anciens, le bon et le mauvais dragon régnait en pair dans son royaume. Ce bon royaume était un paradis, mais au fil du temps, le mal a commencé à se manifester. Les dragons ont commencé à se battre, et le mal a commencé à gagner. Les dragons ont commencé à se battre, et le mal a commencé à gagner. Les dragons ont commencé à se battre, et le mal a commencé à gagner.

**SPECTRUM VERSIONEN**  
 Speziale Hinweise für die Spiele Dragons Lair, Multi-Load, L'Attaque, "Toto tops and fun it over" sind nicht ganz richtig. Bitte drücken Sie die Kassette nicht ein, sondern stoppen Sie lediglich das Band. Besitzer eines Spectrum 48K mit einem externen Kassettenschreiber sollten diesen auf Null zurücksetzen. Während des Spiels, Besitzer eines Spectrum 48K mit einem Diskette- und Bandlaufwerk sollten den Zähler auf Position 000 zurücksetzen und das Band stoppen, wenn auf dem Bildschirm eine entsprechende Mitteilung erscheint. Besitzer eines Spectrum 48K mit einem externen Kassettenschreiber sollten den Zähler auf Position 000 zurücksetzen und das Band stoppen, wenn auf dem Bildschirm eine entsprechende Mitteilung erscheint.

**LADENANLEITUNG**  
 Spectrum LOAD  
 Commodore 64 (Cass) SHFT + RUN/STOP  
 Commodore 64 (Disk) LOAD "A"  
 Amstrad (Cass) CONTROL + ENTER  
 Amstrad (Disk) PLAY/PAUSE AUF SEITE A NUR DISK 1

**PUNKTEBEWERTUNG**  
 Während Ihrer Abenteuer in den verschiedenen Verläufen werden Sie die Punkte durch Bewältigung von Feinden und Hindernissen, durch Aufheben von Schätzen und durch den Durchgang durch die einzelnen Zimmern. Sie bekommen Bonus-Punkte weitere Lebern nach Vorkommen der Weapons Rooms und einem weiteren Disk für jeden durch vollendeten Bildschirm. Sie für den Disk können Sie erhalten, die werden Sie auch richtig haben. Um Ihren High Score, das höchste Punktergebnis des Tages, anzugeben drücken Sie einfach die Leertaste, wenn Sie auf dem Titelschirm sind, und dann können Sie das Spiel stoppen.

**ORDER OF SCREENS**  
 DIE FALLENE SCHIERE 6 DAS TENTAKELZIMMER  
 2 TOTENKOPFHALLE 7 DIE ZWEIFTE SCHIERE  
 3 DIE BRECHENDE WELLE 8 DAS TÖLICHE SCHACHBRET  
 4 DAS WÄFFERKAMMEL 5 DAS TOTEN DES DRACHENS  
 5 RAMPEN UND KUCHENPINDEL SCHLAGER

**STEUERUNG**  
**SPECTRUM/COMMODORE 64/28 AND AMSTRAD/SCHNEIDER**  
 Tastatur und Joystick können einzeln oder zusammen verwendet werden.  
 Tastat. Funktion  
 Z Links Rechts  
 X Rechts Nachts  
 K Heck Heck  
 M Runter Runter  
 M Feuer Schießen zurückspringen  
 Leertaste Runter bei Giddy Goin Springen

**BESONDERE TASTEN UND JOYSTICKBEWEGUNGEN**  
 Beim Ramps- und Giddy-Goin-Bildschirm müssen Sie die Leertaste drücken, um von einem zu dem nächsten zu springen. Im Bull-Helmy, dem Weapons Room und dem Tentacle Room wird der Joystick die richtige Bewegung für zum nächsten Bildschirm akzeptieren. Die richtige Bewegung zu falschen Zeit wird ignoriert. Wenn Sie den Joystick schon vorher in die gewünschte Position festhalten, wird dies ebenfalls ignoriert und verleiht ein Leben. Zeitliche Koordinierung ist also sehr wichtig in diesen Räumen.

**COMMODORE 64/28 UND SPECTRUM**  
 Wenn Sie in Spectrum Versionen spielen, drücken Sie einfach L, um das Schwert zu ziehen und automatisch L zu halten. Ziehen Sie das Schwert heraus. Sie immer mit sich, außer beim letzten Bildschirm, wo Sie es am Ende der Feasentrate holen müssen. Bevor Sie das den Drachen töten.

Dragon's Lair and Bull Group Ltd. are Registered Trademarks owned by and used under License from Bull Group Ltd. © 1983, 1986 & 1987 Bull Group Ltd. Character Design © 1983 Don Bluth. All Rights Reserved.  
 © 1988 Elite Systems Ltd.

Alle Rechte vorbehalten. Jegliches Kopieren der Verleih, die Verbreitung und der Wiederverkauf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung durch Elite Systems Ltd ist streng untersagt und gesetzswidrig.

**GARANTEE**  
 Dieses Softwareprodukt wurde sorgfältig entwickelt und nach den höchsten Qualitätsanforderungen hergestellt. Bitte halten Sie sich an die Ladeanweisung für Ihr System. Falls Sie beim Betreiben des Programms Schwierigkeiten haben und der Ansicht sind, daß ein Mangel am Produkt vorliegt, dann senden Sie es bitte direkt an uns.

Customer Services Dept  
 Elite Systems Limited  
 Anchor Road  
 Alldridge  
 Walsall WS9 8PW  
 Telex 336130 ELITE G

Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt testen und Ihnen einen sofortigen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Dies beinhaltet in keiner Weise Ihre üblichen Konsumentenrechte.

C'est une très, très longue vie en un temps donné. Un bon évènement nommé Aetheriel qui gouverne un royaume tranquille et il lui offre plus précieuse que la puissance. Suite à une suite, l'ancien l'ancien et le mal a commencé à se manifester. Les dragons ont commencé à se battre, et le mal a commencé à gagner. Les dragons ont commencé à se battre, et le mal a commencé à gagner. Les dragons ont commencé à se battre, et le mal a commencé à gagner.

**ISTRUZIONI DI CARICAMENTO**  
 Spectrum LOAD  
 Commodore 64 (Cass) SHFT + RUN/STOP  
 Commodore 64 (Disk) LOAD "A"  
 Amstrad (Cass) CONTROL + ENTER  
 Amstrad (Disk) PLAY/PAUSE SUL LATO A SOLAMENTE DISK 1

**PUNTEGGIO** - Mentre si avventurano attraverso le prigioni sotterranee minuziosamente guarderanno punti ogniqualvolta avranno sottomesso i nemici, avranno tesori e conquisteranno le stanze delle prigioni. Guardate il vostro indicatore del punteggio. Guadagnerete punti anche (visti entrambi) dopo aver conquistato la sala d'armi ed un segnale per ciascun schermo completo. Dopo il 20, 60, 80 ed un massimo di cinque punteggi non avrete bisogno. Per registrare il vostro alto punteggio della giornata, premete la barra d'espansione quando sarete sullo schermo col titolo e potrete quindi battere sulla tastiera le vostre note.

**ORDER OF SCREENS**  
 1. IL DISCO CADENTE 6. LA SALA DEI TENTACOLI  
 2. IL TROVARE DEL TESORO 7. IL SECONDO DISCO  
 3. LE CORDE IN Fiamme 8. LA SCACCHIERA MORTALE  
 4. LA SALA D'ARMI 5. COME UCCIDERE IL DRAGO  
 6. RAMPPE E SICARI STORDITI

**COMMANDI**  
**SPECTRUM/COMMODORE 64/28 E AMSTRAD/SCHNEIDER**  
 È possibile usare tastiera o joystick separatamente.  
 Tastiera Funzione  
 Z Sinistra Movimento a sinistra  
 X Destra Movimento a destra  
 K Su Movimento in su  
 M Giù Movimento in giù  
 L Fuoco Tira il spada silenzioso  
 M Barra spaziatrice Saltare su Giddy Goin

**TASTI SPECIALI E MOVIMENTO DELLA CROCE**  
 Quando giocare sullo schermo delle Ramps e del Giddy Goin, dovete premere la Barra Spaziatrice per saltare di stanza in stanza. Nell'angolo del Tentacle Room, nella Sala d'Armi e nella Stanza dei Tentacoli la croce accetta soltanto l'azione corretta al momento giusto. L'azione corretta al momento sbagliato verrà ignorata. Se tenete ferma la croce nell'attesa di una mossa, ciò verrà ignorato risultando nella perdita di una vita. Allora avete avvertito il compagno è molto importante in queste stanze.

**COMMODORE 64/28 E SPECTRUM**  
 Per usare lo slotto primario in Spectrum 1, per disegnare e cospicire con lo spada il massimo punto. Avrete sempre lo spada con voi, eccetto sulla schermata del titolo, dove dovete raccogliere dalla cima del drago prima di scendere il drago.  
 Dragon's Lair and Bull Group Ltd. are Registered Trademarks owned by and used under License from Bull Group Ltd. © 1983, 1986 & 1987 Bull Group Ltd. Character Design © 1983 Don Bluth. All Rights Reserved.  
 © 1988 Elite Systems Ltd.

Tutti i diritti riservati dovunque. È assolutamente proibito riprodurre, diffondere, trasmettere o rivendere il prodotto senza previa autorizzazione scritta da parte della Elite Systems Limited.

**GARANZIA**  
 Il presente software è stato elaborato con la massima attenzione osservando i più elevati standard di qualità. Leggere attentamente le istruzioni incluse relative al caricamento. Se per un qualsiasi motivo avete difficoltà a lanciare il programma e pensate che il prodotto sia difettoso, rispeditelo direttamente al seguente indirizzo:

Customer Services Dept  
 Elite Systems Limited  
 Anchor Road  
 Alldridge  
 Walsall WS9 8PW  
 Telex 336130 ELITE G

Il nostro Reparto per il Controllo della Qualità esaminerà il prodotto e vi ne tornerà un altro, in sostituzione senza alcuna spesa di parte vostra. Questo avviso non vuole alcuno dei diritti costituzionali dell'utente.

CBM  
64/128



COMMODORE 64

## GAME FEATURES

- Magical arcade adventure



SPECTRUM

- 9 Spectacular scenes to battle through



AMSTRAD

- Follow Dirk's quest to rescue the princess from the clutches of the evil dragon



# DRAGONS LAIR



Elite Systems Limited,  
Anchor House, Anchor Road, Aldridge,  
Walsall, West Midlands WS9 8PW, England.  
Telex 336130 ELITE G.  
Consumer Hot Line: (0922) 743408