

CURIA

218

BRACONS



Opracowanie tekstu i mapy  
Arkadiusz Świdorski  
i Marek Włodarz

Przy tworzeniu mapy wykorzystano oryginalną grafikę  
autorstwa Michaela Owensa.

Specjalne podziękowania dla P.

(wymiary mapy ok. 140 \* 45 cm).

(c) M. Włodarz, Warszawa '89

# DRACONUS

Program - Ian Copeland

Grafika i projekt gry - Michael Owens

Muzyka i efekty specjalne - Adam Gilmore

Program Michaela Owensa i Iana Copelanda wprowadza nas w fantastyczny świat. Rządzą 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 straszliwą bestią. Obalony władca krainy, najodważniejszy 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 śmiałkowi, 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 posiada ten sekret, zawsze już będzie mógł użyć go przeciw swym wrogom. Jeżeli tylko zdoła go odnaleźć. . .

Podziemia starego zamku tworzą zawiły 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 porzucanych po podziemiach. Magiczne trójnogi błyskawicznie odnowią jego wyczerpane siły. Puchary z ognistym likworem zwiększą 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 - dzięki niej Draconus może przemienić się w Draconewta - postać wodną i dostać do dalszych części labiryntu.
2. Dragon' s Eve - Oko Smoka - dzięki niemu otworzą się przejścia zamknięte mistycznymi murami.
3. Shield of Grom - Tarcza Groma, demona-wojownika z piekła rodem - pozwoli Draconusowi spadać z dowolnej wysokości bez obawy o życie, a także ograniczy utratę sił przy starciach ze strażnikami podziemi, tworamii czarnej magii Serekosa.
4. Staff of Findol - Laska Findola Necromancera - tylko dzięki niej można osiąść władzę nad kulami żywego ognia . Rozsiane tu i ówdzie po labiryncie, stanowią jedyną broń, którą można dobrać się do skóry Serekosa

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

## Ł A D O W A N I E     P R O G R A M U

### A T A R I :

Kaseta: Włącz komputer wciskając klawisze OPTION i START. Po usłyszeniu brzęczyka wciśnij 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.

### C O M M O D O R E :

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

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

Dysk: Włóż dysk z programem do stacji i napisz LOAD"\*",8,1  
Po zgłoszeniu READY napisz RUN.



(c) M. Włodarz  
Warszawa '89

A

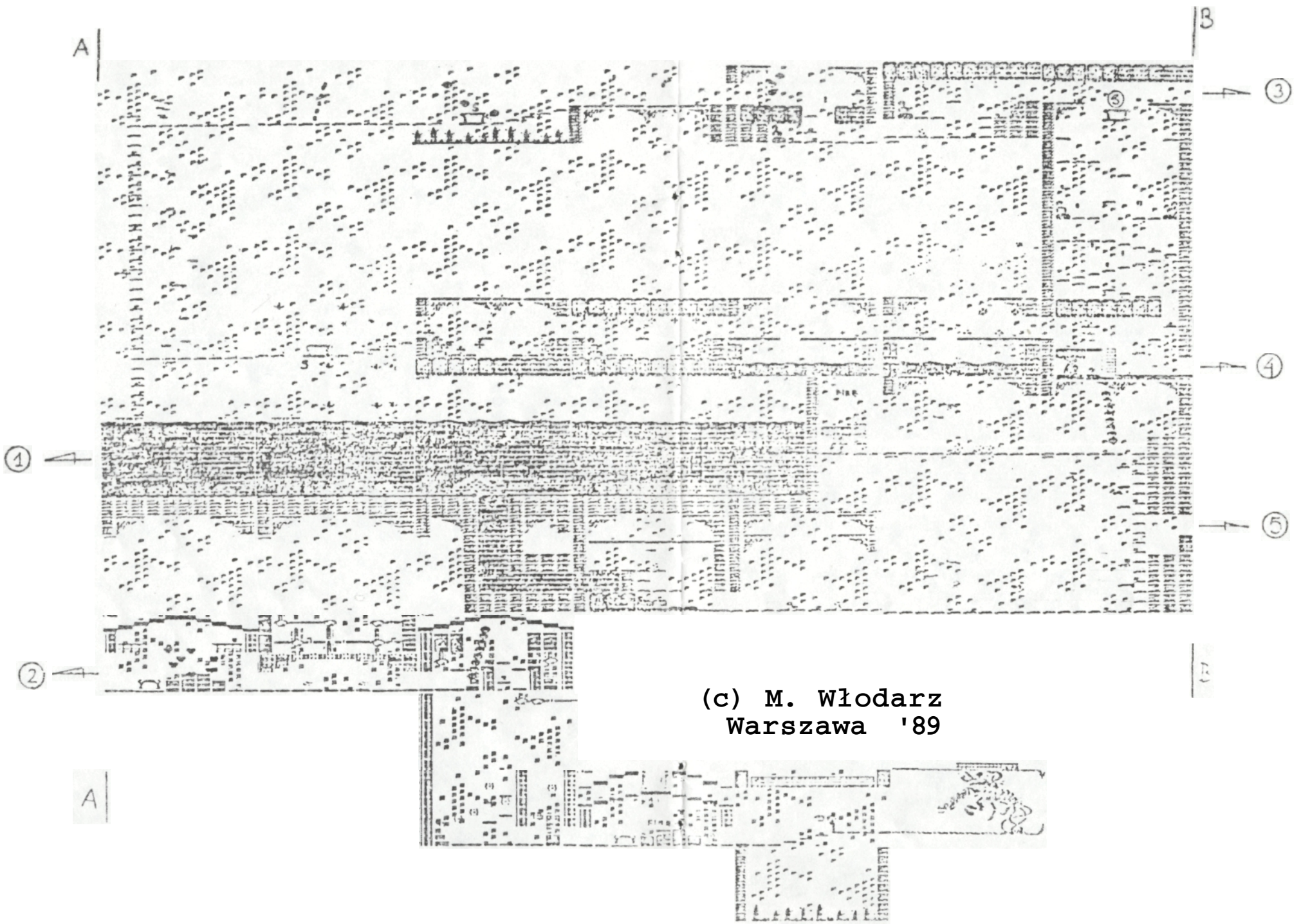
A

①

A

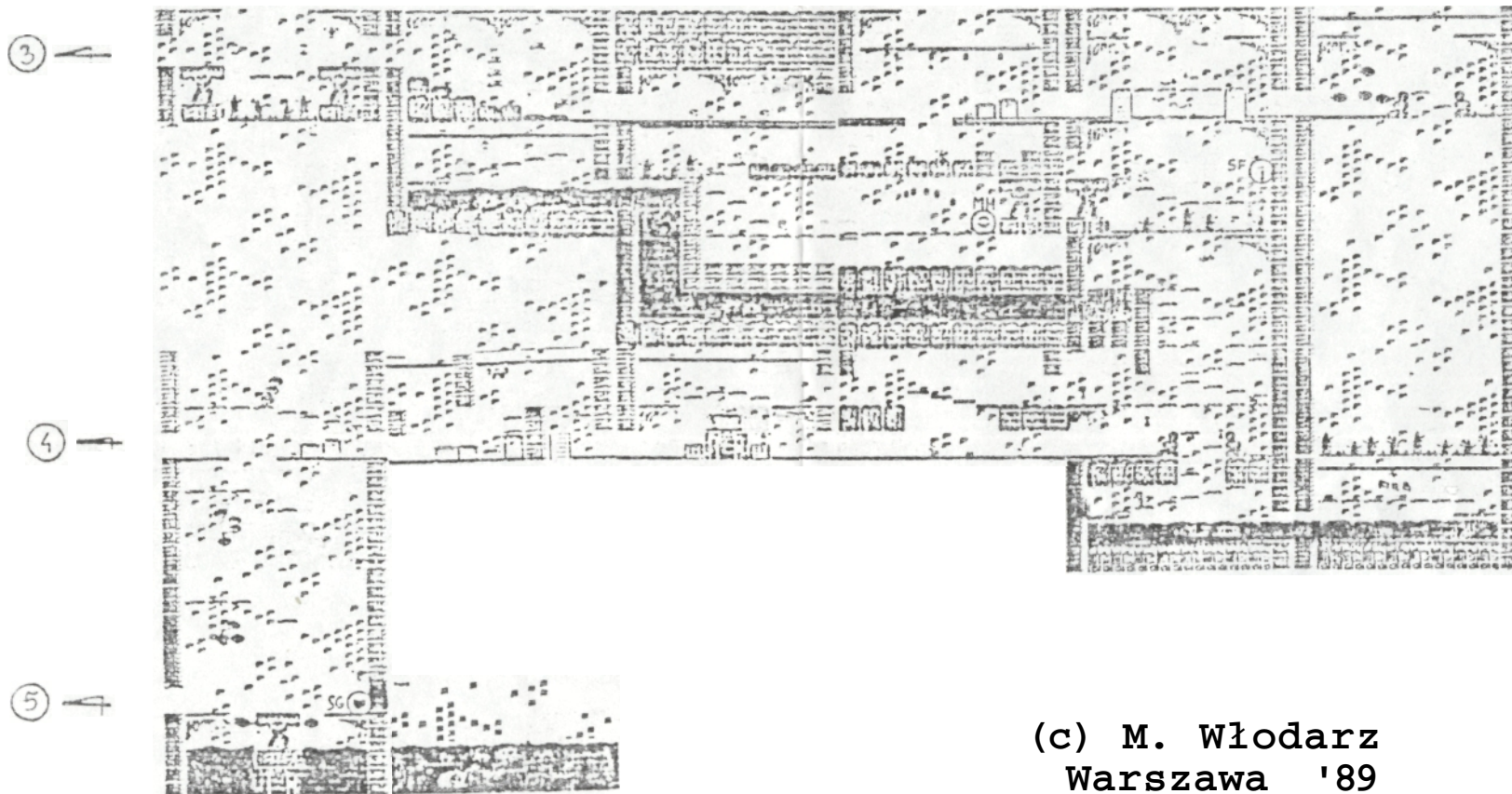
②

A



(c) M. Włodarz  
Warszawa '89

B |



(c) M. Włodarz  
Warszawa '89

B |

## 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 miotane są pociski (na wprost. pod kątem w dół lub do góry).

### KILKA DOBRYCH 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 rzucają 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. Załączona mapa powinna umożliwić graczowi odnalezienie optymalnej drogi.



## DLA MNIEJ AMBITNYCH - GWARANTOWANY SPOSÓB UKOŃCZENIA GRY:

Grę zaczynasz stojąc na podeście o szczególnym kształcie. Zapamiętaj go! Jest to miejsce materializacji kolejnych (maksymalnie trzech) wcieleń Draconusa. Jeżeli w swych wędrówkach po labiryncie przytrafi Ci się nieszczęście, kolejne wcielenie pojawi się na tym podeście, 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 obydwie ptaki i dołem wrócić po przedmiot.

Po zdobyciu Spirali wróć tą samą drogą do sceny początkowej. 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 przejdiesz je sam. Trzecią z kolei musisz szybko opuścić bo ... (sprawdź, co się stanie!). Kolejna plansza jest trudniejsza. Poczekaj, 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 kładzie nad wodą. Ustaw się pośrodku niej i rusz joystickiem w dół - przeobrazisz się w Draconewta - wodnego jaszczura, który potrafi pływać.

Następnych kilka sal przebędziesz w wodzie. Popłyn w lewo unicestwiając 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 niszcząc 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-

mień się w Draconewta i popłyn w dół , niszcząc ryby. Płynąc w prawo w pobliżu dna dopłyniesz do studni prowadzącej w dół. Skieruj się do niej. zniszcz ryby i popłyn w prawo. ') Tam wyjdź z wody i idź w prawo nie pozostawiając nic żywego aż dojdiesz do muru. Przy murze znajdziesz rodzaj stopni . Skacz po nich do góry. lecz tylko do stropu tej sali i idź dalej w prawo. Dotarłeś 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 rzucają się na Ciebie. Musisz teraz. idąc cały czas w prawo dojść do komnaty początkowej.

Znana już drogą 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 czwarty. 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 (spośród znanych autowari) prowadzi następująco:

Z sali startowej idź cały czas w dół . potem w prawo jedną salę niszcząc wahadło. a następnie skocz w dół. Przejdź do komnaty po Iewej i wspinaj się do góry. Następnie idź w lewo niszcząc wszystko po drodze. W ostatniej sali jest broń - migocząca 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. wylądujesz na wąskim występie nad wodą. Teraz musisz skakać zawsze z końca występu, aby trafić na następny. Przejdź w prawo i stań na podeście. Następnie idź cały czas w lewo. aż spadniesz na wąską platformę.

Skocz w prawo - po długim locie przejdź do końca sali. w której wylądowałeś. 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. "Zamelduj się" na podeście i idź

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

W ten sposób dotarłeś do przedsionka 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 zionąć ogniem, ale powinieneś robić to z za niego - tak więc musisz przejść obok niego. Uważaj, 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 niesłychanie żywotny - ginie jeżeli trafisz go celnie ok. 10 razy. Jeśli w czasie walki zechcesz wyjść z tej komnaty. stań z jej lewej strony i wyskocz. próba wyjścia w tradycyjny sposób skończy się tragicznie.

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

)- 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 znaczącego zwiększenia odporności bohatera. Należy w tym celu stanąć w tej właśnie sali na kładce prowadzącej do wody (nie niszcząc uprzednio latającego po sali ptaka!). Ptak będzie stopniowo pozbawiał Draconusa sił. W momencie, gdy nasz bohater ginie należy pociągnąć joystick do siebie - w tym momencie przemieni się w Draconewta i będzie żył dalej). ale prawie całkowicie odporny na zetknięcie ze strażnikami labiryntu dotyczy to również postaciładowej (po jej odtworzeniu na kolejnej kładce), stan ten trwa do chwili, w której nie znajdziesz jakiegoś przedmiotu odnawiającego siły (trójnogu lub któregoś z magicznych talizmanów. Jedyne kontakty 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

PDF VERSION by STRYKER

2003-10-25

Thx. Dracon/TQA