

## SOLUCIÓN DRAGÓN DORADO v.2 (por David Díaz Peña)

**Nota primera:** Con esta guía podrás acabar la segunda versión de Dragón Dorado. No obstante, basándose un poco en ella el jugador puede obtener algunas ideas que le permitan terminar la primera versión.

**Nota segunda:** Esta es una solución rápida en la que se pierde un porcentaje muy grande de lo que es la aventura en si: conversaciones que no tendrás, descripciones que te perderás, localidades que no verás...

**Nota tercera:** Las letras entre paréntesis se corresponden con la frase que se debe elegir en las conversaciones.

**Ex cama, coger palo, e, s, o, coger musgo, e, e, entrar, dar musgo a Zarkon, salir, n, coger piedra, e, s, dar piedra a hobbit, salir, o, o, s, s, s, ex cadáver, coger cota, poner cota, o, poner anillo, coger espada, e, s, e, coger fotoplanta, e, luchar hombre, ex hombre, coger gema, o, o, s, s, dar gema a espíritu, n, n, o, s, s, hablar figura (C), s, coger murciélago, s, ex huesos, dejar anillo, coger petaca, abrir petaca, dejar petaca, n, n, n, n, e, e, e, s, s, o, n, dar oiolosse a elfo, dejar palo, dejar espada, dejar murciélago, coger amuleto, o, s, s, tocar silbato, entrar, dar amuleto a mago, salir, o, n, n, e, e, s, e, hablar caballero (B, B), coger vara, s, s, coger daga, e, coger filo, usar vara con filo, e, poner hacha en agujero, s, s, s, coger cuerno, n, n, n, e, n, n, o, o, o, n, n, o, s, s, s, tocar silbato, entrar, dar cuerno a mago, leer libro, salir, o, n, n, e, dejar silbato, coger murciélago, usar daga con murciélago, dejar trozo, dejar libro, dejar daga, coger palo, coger espada, n, o, n, n, e, leer manuscrito, dar ala a bruja, dar palo a bruja, o, o, s, s, o, s, s, s, s, coger anillo, poner anillo, n, n, n, n, e, n, e, e, luchar dragón.**

<http://ciberia.ya.com/zarkonweb>

**FIN**