

Action-Abenteuer

Spielhallen-HITS



Fehlt die CD?

Dann wenden Sie sich bitte an
Ihren Zeitschriften-Händler.

Aktuelle Informationen
zu unseren Heft-CDs
finden Sie im Internet:
www.trendverlag.de



Original-Vollversion auf CD-ROM

Spiel- Hallen HITS



Ausgabe 6
DM 19,80
Sfr 19,80
öS 158,-
Lfr 398,-
HFL 22,50

Mehr Infos zum
Inhalt auf der
Heftrückseite

Dragon's LairTM in uneingeschränkter PC-Vollversion

**Interaktives
Action-Film-
Abenteuer
für Windows 95**

30 Levels

**Gedruckte
Anleitung**

**Inkl. Tips
und Lösung**

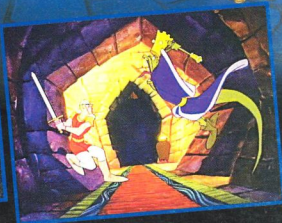
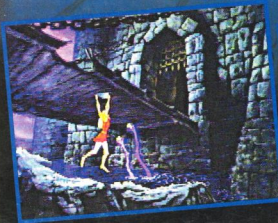
EPICENTER INTERACTIVE PRESENTS
A DIGITAL LEISURE PRODUCTION

DRAGON'S LAIRTM

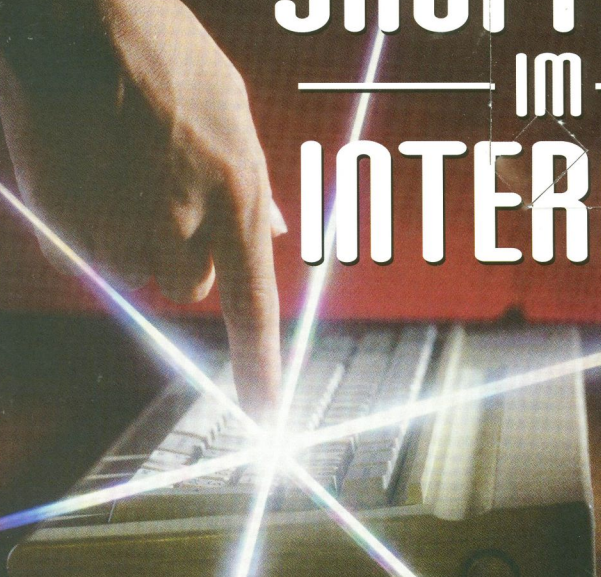
**DIGITAL
Leisure
Inc.**



**Der Spielautomaten-Hit:
interaktives Action-Abenteuer
mit Trickfilm-Grafik**



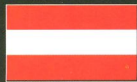
SHOPPING — IM — INTERNET



www.pearl.de

Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für



Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444

Postmoderne Retourkutsche



Ich freue mich, Ihnen diesmal einen optischen Leckerbissen der ganz besonderen Art präsentieren zu dürfen: „Dragon's Lair“. Dieser interaktive Zeichentrickfilm gehört zu den wenigen Software-Errungenschaften, die sich ohne weiteres mit erfolgreichen Produkten aus den Disney-Studios messen dürfen. Eine gesunde Mischung aus Spannung und Humor, gepaart mit grandiosen Zeichentricksequenzen, sorgt für anhaltenden Spielspaß.

Als ich „Dragon's Lair“ zum ersten Mal zu Gesicht bekam, keimte in mir die Hoffnung, einem zukunftsweisenden Vertreter einer neuen Generation von Computerspielen gegenüberzustehen – ein Irrtum, wie sich

herausstellte. Obwohl die heutigen Pentium-Prozessoren über genug Rechenpower verfügen, um Games in hochauflösender Zeichentrickgrafik auf den Bildschirm zu zaubern, gibt es heutzutage nicht mehr als eine Handvoll Spiele dieser Machart. Das Rennen um die Käufergunst haben ganz klar die 3D-Kollegen für sich entschieden. Zwar werden die Texturen immer feiner, die Rendereffekte immer raffinierter und die Szenen zunehmend realistischer, doch tauchen 3D-Effekte auch immer öfter in Genres auf, die sich – meiner Meinung nach – nicht unbedingt dafür eignen.

Ganz klar sind Shooter und Weltraum-Aktion geradezu prädestiniert für die 3D-Darstellung. Unglücklicherweise aber hält die Dreidimensionalität auch zunehmend Einzug in den Adventure-Bereich. Wie sehr vermisse ich doch gut gemachte Abenteuer, in denen hochauflösende, 2D-animierte Charaktere über einen handgemalten Hintergrund flitzen und dabei das Märchenhafte an der Situation noch betonen. In diesem Zusammenhang fallen mir die VGA-Klassiker von Lucas Arts ein, etwa „Monkey Island“ und „Day of the Tentacle“, oder meine persönlichen Favoriten aus der



„Kyrandia“-Trilogie. Mit gerenderten 3D-Figuren wäre es keinem dieser Spiele gelungen, eine so phantastische Stimmung zu erzeugen. Nur „Monkey Island“ hat den Sprung in die Computerspielwelt unserer Tage geschafft, dies aber mit so großem Erfolg, daß einige Hersteller wohl erkennen, daß nicht alles der Realität möglichst nahekommen muß!

In diesem Sinne wünsche ich viel Spaß mit „Dragon's Lair“.

Ihr Carsten Borgmeier

C. Borgmeier

IMPRESSUM

Verlag:

TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH,
PEARL-Straße 1
79426 Buggingen,
Tel.: 07631/360 270
Fax: 07631/360 444

Chefredakteur:

Carsten Borgmeier

Redaktion:

Editorial Services,
Lange Str. 112,
27749 Delmenhorst,
Tel.: 04221/93 45-0,
Fax: 04221/177 89,
Frank Willms,
Waltraud Schmidt,
Jan Zumbold

Redaktions-Koordination:

Ursula Kasubke

Gestaltung, Satz und Belichtung:

Style of the Arts,
Grafische Medien-Produktions-
gesellschaft mbH,
Tel.: 07631/360 950

Art Director:

Michael H. Sichter

Layout:

Dieter Trompeter

Hefproduktion:

Stephan Striegel,

Vernon Warren

Anzeigenleitung:

Carsten Borgmeier

Anzeigenverkauf:

Eric Krankemann

Druck:

Umschlager, Heckel, Nürnberg

Inhalt: Leykam, Graz

Auflage:

35.000 Expl.

Vertrieb:

TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH,
PEARL-Straße 1,
79426 Buggingen

Vertriebsleitung:

Reinhard Jansohn,
PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen
Tel.: 07631/360 503
Fax: 07631/360 599

Erscheinungsweise:

6 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis:

19,80 DM

Abo Preis:

99,95 DM

für 6 Lieferungen / inkl. Porto)

Abo-Betreuung:

Tel.: 07631/360 525

Bankverbindung:

Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Konto-Nr.: 159492

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nimmt der Verlag entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich bei EDITORIAL SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Inhalt

Editorial	3
-----------	---

Installation	5
--------------	---

Dragon's Lair I:

Anleitung	6
-----------	---

Das Spiel	6
-----------	---

Die Levels	7
------------	---

Die Tastenkombinationen	43
-------------------------	----

Charakterstudien	44
------------------	----

Mehr Spass durch 08-15-Tuning

CD-Rom-Laufwerk	45
-----------------	----

Größe des Video-Fensters	45
--------------------------	----

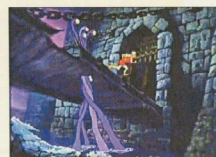
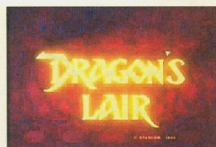
Die Farbpalette	46
-----------------	----

Hardwarebeschleunigung für Grafikkarte	46
--	----

Aufräumarbeiten	46
-----------------	----

Booklet	49
---------	----

Lizenz	50
--------	----



Installation und Programmstart der Spielhallen-Hits 6: Dragon's Lair 1

Systemanforderungen

Um „Dragon's Lair“ spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

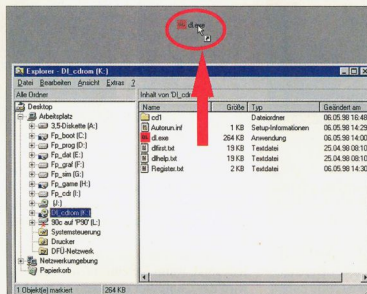
- Pentium mit 60 MHz oder höher
- mind. 16 MB RAM
- Windows 95
- SVGA-Grafikkarte
- mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Windows-95-kompatible Soundkarte

Installation und Programmstart

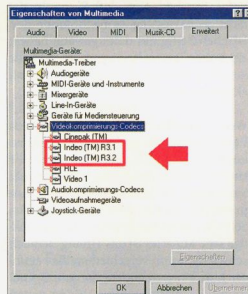
„Dragon's Lair“ wird nicht auf die Festplatte installiert, sondern startet direkt von der CD-ROM. Sofern Sie die „Autostart-Funktion“ nicht deaktiviert haben, startet das Spiel automatisch nach Einlegen der CD-ROM. Haben Sie diese Funktion ausgeschaltet, starten Sie die Datei „DL.EXE“ im Hauptverzeichnis der CD-ROM.

Betrifft: Videodarstellung

„Dragon's Lair“ verwendet zur Darstellung der Spielsequenzen die Indeo-Video-Kompression, die bei einer Standardinstallation von Windows 95 automatisch installiert wird. Können Sie die Videosequenzen nicht abspielen, so überprüfen Sie, ob die Videotreiber korrekt installiert wurden. Wechseln Sie dazu unter Windows 95 unter „Einstellungen“ in die „Systemsteuerung“, und öffnen Sie den Ordner „Multimedia“. In den „Eigenschaften von Multimedia“ finden Sie im Register „Erweitert“ alle installierten Videotreiber. Sollten unter „Videokomprimierungs-Codecs“ keine Indeo-Treiber gelistet sein, installieren Sie diese bitte mit Hilfe Ihrer „Windows 95-CD“ nach.



Eine Verknüpfung auf dem Desktop ermöglicht den komfortablen Spielstart



Achten Sie auf installierte Indeo-Treiber

Betrifft: Demo

Haben Sie das Spiel gestartet und erfolgt eine Zeit lang keine Eingabe, startet ein Demo, welches Sie durch die Wahl eines neuen Spieles abbrechen können.

Verknüpfung auf dem Desktop

Für den tagtäglichen Spieleinsatz empfehlen wir Ihnen, eine Verknüpfung des Startprogrammes von „Dragon's Lair“ auf dem Desktop von Windows 95 abzulegen. Auf diese Weise können Sie das Spiel komfortabel starten, ohne den Explorer aufrufen zu müssen.

Starten Sie hierzu den Explorer, und ändern Sie seine Größe so, daß ein Teil vom Desktop zu sehen ist. Klicken Sie die Datei „DL.EXE“ mit der linken Maustaste an, und halten Sie diese gedrückt. Sobald Sie den Mauszeiger bewegen, „klebt“ das Dateisymbol am Cursor. Bewegen Sie den Mauszeiger jetzt auf das Desktop, und lassen Sie die Taste los. Auf dem Desktop erscheint das Icon mit dem Kommentar „Verknüpfung mit DLEXE“. Von nun an genügt ein Doppelklick auf dieses Symbol, um „Dragon's Lair“ zu starten.

Handbuch und Installation des Acrobat Readers

Im Verzeichnis \HANDBUCH dieser CD-ROM finden Sie die Handbücher zu „Dragon's Lair“ mit der Bezeichnung „DRAGON.PDF“. Es liegt im Adobe-Acrobat-Format vor. Falls Sie den Acrobat Reader bereits auf Ihrem System installiert haben, können Sie diese Dateien direkt laden. Sollten Sie noch nicht über den Acrobat Reader verfügen, installieren Sie ihn von der vorliegenden CD-ROM. Sie finden ihn im Verzeichnis \ADOBE30*. Starten Sie zur Installation Windows, und rufen Sie die Datei „AR32D301.EXE“ im genannten Verzeichnis auf. Das Programm wird daraufhin auf Ihre Festplatte installiert und steht Ihnen künftig für alle Dokumentationen, die im PDF-Format vorliegen, zur Verfügung.

Anleitung zu Dragon's Lair 1



Die Spielsteuerung

Benutzen Sie die Richtungspleile oder die entsprechenden Tasten auf dem Ziffernblock (4, 8, 6 und 2) für die Richtungen links, hoch, rechts und runter. Das Schwert können Sie mit Hilfe der Tasten „0“, „Einfügen“ oder der Leertaste benutzen.

8	oder [Cursor hoch] hoch, vorwärts
2	oder [Cursor runter] runter, zurück
4	oder [Cursor links] links
6	oder [Cursor rechts] rechts
0	oder [Einfüg] oder [Leertaste] Schwert benutzen

Das Spiel

Denken Sie daran, daß Sie bei „Dragon's Lair“ die Bewegungen Dirks des Wagemutigen nicht direkt steuern, sondern vielmehr seine Reaktionen auf die verschiedenen Ereignisse im Spiel kontrollieren. Damit Dirk eine Szene überlebt, müssen Sie zur angemessenen Zeit die korrekten Bewegungen durchführen. Wenn Sie etwa auf „rechts“ drücken, bedeutet das also nicht, daß sich Dirk zwangsläufig auch nach rechts bewegen wird.

Ein Beispiel: Zu Spielbeginn geht Dirk über eine Zugbrücke auf das Schloß zu. Dabei zerbricht einer der Holzbalken, und er stürzt. Während er an der Brücke hängt, drücken Sie die Leertaste (Schwert benutzen), um die Tentakel zu verschrecken und ins Schloß zu laufen. Wenn Sie wiederholt von den Fangarmen ins Wasser gezogen

werden, machen Sie entweder die falsche Bewegung, oder Sie führen sie nicht zum richtigen Zeitpunkt durch. Betätigen Sie am Anfang des Spiels wiederholt die Leertaste. Zunächst werden Sie tiefe Töne hören, die auf eine falsche Bewegung hinweisen. In dem Moment, in dem Sie das Schwert einsetzen müssen, wird sich die Tonlage verändern, und Sie werden hohe Töne vernehmen, die darauf hinweisen, daß die richtige Bewegung gemacht und akzeptiert wurde. Sie sollten jetzt den Tentakeln entgehen und in das Schloß laufen können. Dort angekommen, führen Sie zwei Bewegungen nach rechts durch, um den herunterfallenden Steinen auszuweichen.

Jedesmal, wenn Sie eine Taste drücken, wird der Computer eines von zwei möglichen Geräuschen von sich geben: Ein tiefer Ton bedeutet, daß Sie nicht die richtige Bewegung gemacht oder falschen Zeitpunkt dafür gewählt haben; ein hoher Ton weist darauf hin, daß die korrekte Bewegung durchgeführt und akzeptiert wurde.

Wenn Ihr Held an einem bestimmten Punkt des Spiels wiederholt ums Leben kommt, wissen Sie, daß vor dieser Stelle eine bestimmte Bewegung erfolgen muß. Sie können alle fünf Kombinationen ausprobieren (hoch, runter, links, rechts, Schwert), eine davon wird sicher die richtige sein. Mitunter ist das Timing ziemlich schwierig, wenn verschiedene Bewegungen kurz hintereinander erforderlich sind. Wenn Sie allerdings das Video genau betrachten und aufmerksam nach hohen

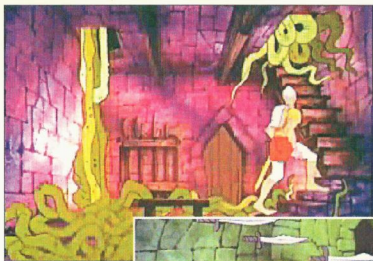


Tönen lauschen, werden Sie feststellen, wann eine Bewegung korrekt war und die nächste zu folgen hat.

Sie verfügen über fünf Leben und können beliebig oft weiterspielen. Haben Sie alle Leben verloren, beginnt nach dem Druck irgendeiner Taste ein Countdown. Sie können jetzt entscheiden, ob Sie fortfahren wollen.

Die Räume sind zu Gruppen zusammengefaßt, die zunehmend schwieriger zu meistern sind. Wenn Sie in einem Raum sterben, werden Sie in einem anderen innerhalb der Gruppe so lange wieder erwachen, bis Sie alle erfolgreich durchwandert haben. Danach gelangen Sie in die nächste, schwierigere Gruppe, bis Sie schließlich die Höhle des Drachen („Dragon's Lair“) erreichen.





Die Levels

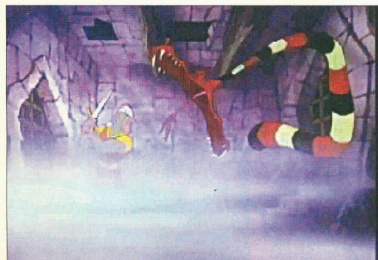
Sie sind Dirk der Wagemutige und wollen die schöne Prinzessin Daphne retten, die Singe, der grausame Drache, verschleppt hat und nun gefangen hält. Dazu müssen Sie eine gefährvolle Reise überleben und alle Ihre Gegner besiegen. Kämpfen Sie sich durch das Schloß und die Höhlen darunter, indem Sie sich mit Hilfe der Tastatur oder eines Joysticks fortbewegen und die Leertaste (oder [0], [Einfüg]) drücken, um Ihr Schwert zu schwingen. Seien Sie auf der Hut vor Ihren Feinden, denn sie sind zahlreich!

Zugbrücke

Dirk wird über die Brücke gehen und durch ein Loch fallen. Daraufhin tauchen mehrere violette Tentakel auf. Betätigen Sie die Leertaste, sobald die Tentakel nach Dirk greifen. Er wird dann sein Schwert ziehen und nach den Tentakeln schlagen. Anschließend klettert er wieder auf der Brücke und läuft ins Schloß.

Das Ende des Korridors

Dirk steht am Ende des Korridors vor drei Türen. Noch während er sich umsieht, beginnt die Decke einzustürzen, und der Boden zu seiner Linken bricht weg. Unser Held muß sich nach rechts bewegen, um durch die verbleibende Tür zu entkommen, bevor die Decke ganz eingestürzt und der Boden vollkommen eingebrochen ist.



Tentakel von der Decke

Wenn er den Raum betritt, wird ein grüner Tentakel von der Decke heruntergleiten. Diesen muß Dirk in zwei Hälften schneiden. Im Raum werden einige Objekte aufleuchten, denen er sich nun nähert.

Schlangenraum

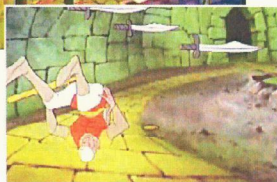
Schlangen gleiten aus der Decke und den Wänden und wollen zerhackt werden. Ein Totenschädel wird von der Decke fallen und aufleuchten. Nehmen Sie den Schädel auf, und verlassen Sie den Raum durch die Decke.

Über die Flammen

Der tapferer Ritter kommt in einen Raum, wo ihm Flammen entgegenschlagen. Die Tür hinter ihm fällt zu, und die schmale, steinerne Plattform, auf der er steht, beginnt in der Wand zu verschwinden. Er muß die schwingenden Türe erreichen, um die Tür auf der anderen Seite zu öffnen.

Der Tümpel

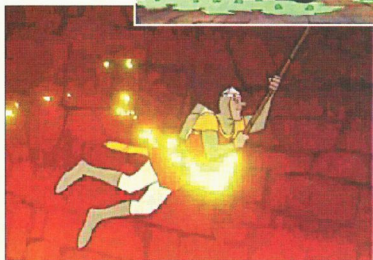
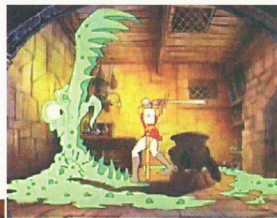
Dirk gelangt zu einem kleinen Tümpel, wo Boden und Decke einzustürzen beginnen. Es gilt jetzt, dem steinernen Pfad zu folgen und nicht in die Näher der Dolche zu kommen, die aus der Wand schießen. Er springt in den Tümpel und weicht den Wasserschlängen aus. Wieder auf dem Trockenen, hat er sich nun vor den einstürzenden



Böden und Decken in acht zu nehmen. Zu allem Überfluß wird eine große haarige Spinne von der Decke fallen. Dirk erschlägt das Vieh und läuft durch die Tür.

Brodelnder Schleim

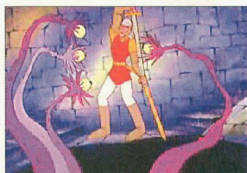
Nachdem er den Raum betreten hat, beginnt brodelnder, grüner Schleim aus dem Kessel hervorzuspringen. Dirk muß das Schleimmonster erschlagen, bevor es versucht, ihn aufzufressen. Anschließend macht ihm das Rauchmonster, das aus dem Kessel hervorsteigt, das Leben schwer. Ein schneller Schlag wird es töten.





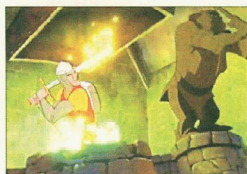
Die fiesen Kerle

In einem Treppenhaus wird Dirk von kleinen, violetten, fiesen Kreaturen angegriffen. Er kann die erste töten, muß aber die Treppe heraufsteigen und zwei weitere vernichten, bevor er diesen Ort verlassen kann.



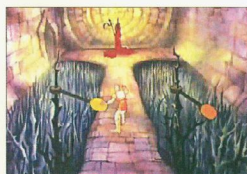
Glitschige Stufen

Wenn er die Treppe hinabgeht, werden die Stufen plötzlich rutschig, und er muß aufpassen, nicht in die Grube zu fallen. Am Fuß der Treppe tauchen violette Tentakel aus der Grube auf. Jetzt heißt es zuschlagen und dann den Tentakeln ausweichen. Eine Kette, die von der Decke herabhängt, wird ihm nicht weiterhelfen. Durch das Loch gelangt er hinaus.



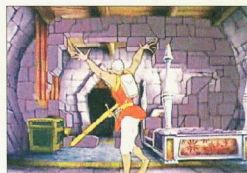
Die Schmiede

Dirk betritt die Schmiede und wird von einem magischen, fliegenden Schwert angegriffen. Zusätzlich attackiert ihn ein fliegender Streitkolben, und als er zur Esse springt, erwacht die steinerne Statue zum Leben. Er läßt das Schwert parieren und springt, um einem hüpfenden Amboß und einem glühenden Schwert auszuweichen. Erst dann kann er den Raum verlassen.



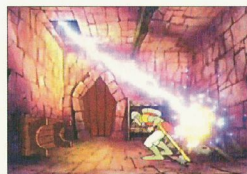
Rotierende Riesenstäbe

Wenn Dirk sich ihnen nähert, muß er den richtigen Moment abpassen, um durch sie hindurchzulaufen. Sobald er an den Stäben vorbei ist, trifft er auf ein verhülltes Gespenst. Er muß es anspringen und sich dann mit seinem Schwert verteidigen. Die neben dem Pfad wachsenden Reben gilt es zu meiden.



Zusammenrückende Wand

Wenn die Wände um den Helden zusammenrücken, leuchtet die Tür vor ihm auf. Auf sie muß er zuspringen.



Raum der Flammen

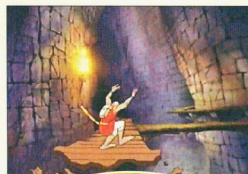
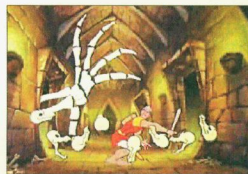
Er muß dem Feuer und den Blitzen, die von allen Seiten auf ihn geschleudert werden, ausweichen. Suchen Sie hinter der Bank nach einem Ausweg.

Das geflügelte Eisenross

Er findet einen Raum, in dessen Mitte sich ein Pferd aus Metall befindet. Um den Edelstein am Kopf des Tiers zu erreichen, setzt er sich in den Sattel und weckt dabei das schlafende Roß auf. Es fliegt hoch und trägt den Ritter in Richtung des Dachfirstes, wo er einigen Stützen und der Wand ausweichen muß.

Der schwarze Ritter

Sobald Dirk den Raum betritt, materialisiert der schwarze Ritter. Er wird mit seinem Schwert gegen den Boden schlagen und so Elektrizität erzeugen, die am Schachbrettmuster der Fliesen entlangläuft.



Kein Grund zu erschrecken, Dirk muß eben auf die Fliesen springen, die nicht unter Strom stehen. Nachdem er durchgekommen ist, kann er den Ritter besiegen und den Raum verlassen.

Der unheimliche Korridor

Unser Held wird von klappernden Totenschädeln und einer riesigen Knochenkralle angegriffen. Schwarzer Schleim strömt aus den Türen auf beiden Seiten, während die zweite Knochenkralle auf ihn zukommt. Außerdem quillt weiterer Schleim aus den Wänden, und er tut gut daran, ihm auszuweichen. Als er durch die Tür in die Gruft springt, wird er von Skeletten angegriffen, die er aber mit einem Schlag töten kann.

Grosse hölzerne Plattformen

Geht er über eine hölzerne Plattform, die hoch über dem dunklen Innern des Schlosses aufgehängt ist, beginnen die Planken wegzubrechen. Er muß auf den verbleibenden Teil der Plattform springen und dann am Seil zurück in den Schloßsturm klettern.

Fledermäuse

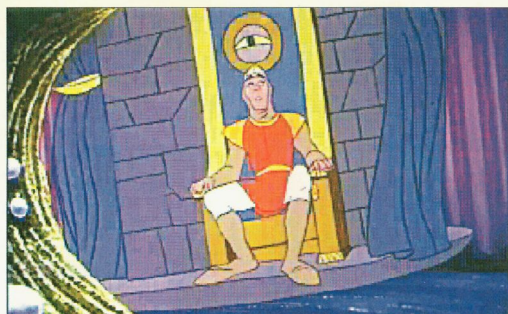
Wenn Dirk die Treppe hinuntersteigt und die Stufen vor ihm einstürzen, wird er von Fledermäusen angegriffen. Er muß den Viechern ausweichen, indem er über das Loch springt. Es gilt hier, der letzten, riesigen Fledermaus zu entkommen.

Der Echsenkönig

Er begegnet einer großen, aufrecht gehenden Eidechse, die in königliche Roben gehüllt ist. Wenn er sein Schwert zieht, um gegen den Echsenkönig zu kämpfen, fliegt ein goldener Topf vorbei und nimmt das Schwert mit sich. Um seine Waffe zurückzuholen und gegen den Echsenkönig anzutreten, muß er dem Topf folgen.

Trink mich

Sobald Dirk den Raum betritt, leuchtet auf der nördlichen Wand ein Schild auf. Kurz danach wird auch die Tür aufleuchten. Den Tank sollte er lieber nicht trinken und den Raum besser verlassen.



Der Schachbrett-Korridor

Der Boden unter seinen Füßen leuchtet auf, und die gemusterten Teile beginnen wegzubrechen. Es bleibt ihm nichts anderes übrig, als auf die verbleibenden Teile des Bodens und dann durch eine der Türen zu springen.

Die metallische Kugel

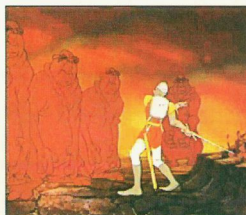
Wenn Dirk sich der Kugel nähert, entreißt ihm der Strom das Schwert und den Helm. Die pulsierende Elektrizität beginnt den Boden zu bedecken, und er muß auf die sicheren Stellen hüpfen, bis er schließlich auf dem Thron landet. Dieser dreht sich in einen anderen Teil des Schlosses, aber die Elektrizität folgt ihm. Dirk muß dem Strom erneut ausweichen.

Strudel und Stromschnellen

Dirk muß in die sichere Strömung und dann direkt durch den Tunnel am Ende des Kanals paddeln.

Strudel

Wenn er sich einem Strudel nähert, empfiehlt es sich, um das wirbelnde Wasser herumzupaddeln. In jedem Fall muß er die Kette ergreifen, wenn das Boot zerbricht, und sich daran durch die Tür schwingen.

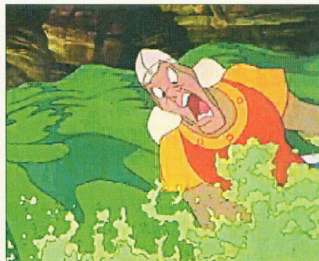
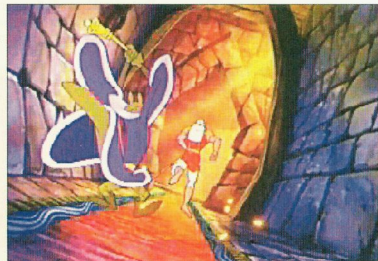


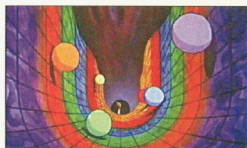
Lavafeld der Schlammänner

Dirk geht über ein Lavafeld und wird von Schlammännern angegriffen. Da das Schwert hier nutzlos ist, muß er über einige Geysire springen, den Schlammännern ausweichen und über eine Steinbrücke laufen, bevor er schließlich durch ein Loch in der Höhlenwand entkommen kann.

Der Phantomritter

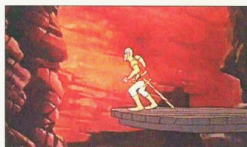
Er muß hier dem angreifenden Ritter entkommen, während er gleichzeitig den riesigen Dornen ausweicht, die aus der Erde hervorbrechen. Um schließlich zu entkommen, springt er am besten in die kleine Höhle.





Rollende Kugeln

Nachdem Dirk den Raum betreten hat, erscheint eine große schwarze Kugel, die von hinten an ihn heranrollt. Gegenüber von ihm, weiter im Tunnel, kullern kleinere Kugeln die Wände hinauf und hinunter. Er muß warten, bis eine kleinere Kugel vorbeirollt, bevor er sich von der größeren, schwarzen entfernen kann.



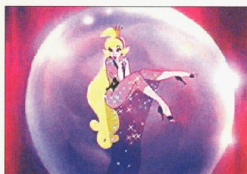
Fallende Plattform

Er betritt eine runde, hölzerne Plattform, die daraufhin durch einen gerundeten Schacht fällt. Sie stoppt zwischendurch an Felsvorsprüngen, und der Ritter kann abspringen. Timing ist dabei alles.



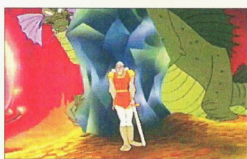
Windraum

Der Wind wirbelt um ihn herum. In der Wand befindet sich ein Loch, in dem ein Diamant steckt. Den sollte man aber ignorieren. Dirk verläßt statt dessen den Raum durch die aufleuchtende Tür.



Der runde Käfig

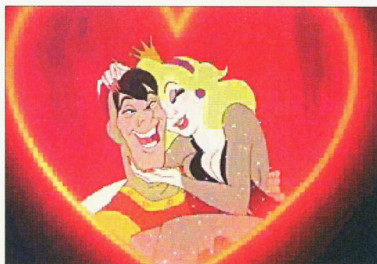
Das Gehäuse des Käfigs umgibt ihn und beginnt zu leuchten. Held Dirk muß durch die berstenden Türen springen, den Stufen nach oben folgen und eine Brücke überqueren. Hierzu hat er der Fontäne auszuweichen, die plötzlich hochschießt.



Die Höhle des Drachen

Er befindet sich nun in der Höhle des Drachen! Singe schläft und sollte nicht aufgeweckt werden, also Vorsicht. Überall im Raum ist übereinander gestapeltes Geschirr verteilt, und einige Teile stehen kurz davor, herunterzufallen. Wenn ein Geschirrstapel aufleuchtet, sollte Dirk ihn auffangen, ansonsten hält er sich vom Geschirr besser fern. Die Prinzessin wird ihm schließlich sagen, was er tun soll. Also genau zuhören und ihren Anweisungen Folge leisten!

Der Drache ist erwacht und weiß, wo sich der Ritter versteckt. Wenn Singe um den Stapel herumgreift, um Dirk zu packen, muß dieser sich ducken und weglaufen.



Singe wird seinen Schwanz schwingen, um ihn umzuwerfen. Der Ritter weicht dem Schwanz aus und sollte nun das magische Schwert aus dem großen Edelstein ziehen. Singe dreht sich herum und legt seinen weichen Bauch bloß. Dirk kann ihn nun töten und die Prinzessin retten.

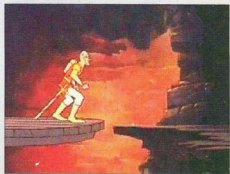
Gehupft wie gesprungen: Die Lösung



Wer ohne störende Zwangspause durch vorzeitiges Ableben in den Zeichentrickgenuß kommen möchte, benötigt das richtige Timing und die korrekte Tastenfolge. Im folgenden Abschnitt finden Sie die zu drückenden Tasten für jede Sequenz. Im Lauf des Spiels werden die Tastenfolgen etwas umfangreicher. Achten Sie deshalb auf Schlüsselszenen, die unschwer zu erkennen sind. Wenn Dirk zum Beispiel mit dem Stahlroß auf einen Pfeiler zugreift, ist es höchste Zeit, ein Ausweichmanöver zu starten.

Achten Sie weiterhin auf die Töne, die nach dem Tastendruck erklingen. Ein dunkler Ton signalisiert die falsche Taste. Erklingt dagegen ein hoher Ton, haben Sie die korrekte Aktion eingeleitet. Eine weitere Hilfestellung bieten die kurzzeitig aufleuchtenden Ausgänge, die Ihnen anzeigen, in welche Richtung Sie die Flucht antreten müssen.

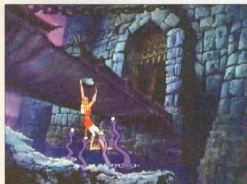
Eine kurze Bemerkung zum Abschluß: Eine Szene wie die auf der Plattform kann auch seitenverkehrt auftreten; es sollte sich von selbst verstehen, daß es angebracht ist, statt der Linkssteuerung nun die Rechtssteuerung zu wählen.





Die Tastenkombinationen

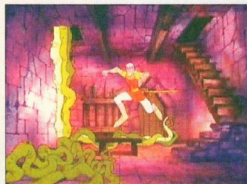
Die Zugbrücke ➡ [Leertaste]



Das Ende des Korridors ➡ [6]-[6]

Tentakel von der Decke

➡ [Leertaste]-[8]-[6]-[2]-[4]-[8]



Schlangenraum

➡ [Leertaste]-[Leertaste]-[Leertaste]-[8]

Über den Flegmen

➡ [6]-[6]-[6]-[6]



Der Tümpel

➡ [4]-[8]-[6]-[8]-[4]-[8]-[Leertaste]-[6]-[8]



Brodelnder Schleim

➡ [8]-[Leertaste]-[2]-[Leertaste]-[6]

Die fiesen Kerle

➡ [Leertaste]-[6]-[Leertaste]-[8]

Gletschige Stufen

➡ [4]-[Leertaste]-[4]-[4]



Die Schmiede

➡ [Leertaste]-[Leertaste]-[4]-[Leertaste]-[Leertaste]

Rotierende Riesenstäbe

➡ [8]-[Leertaste]-[2]-[8]

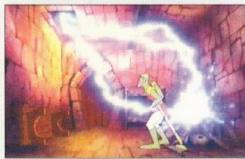


Die zusammenrückende Wand

➡ [8]

Raum in Flammen

➡ [6]-[8]-[4]-[4]



Das geflügelte Eisenroß

➡ [6]-[4]-[6]-[4]-[4]-[4]



Der schwarze Ritter

➡ [6]-[4]-[8]-[4]-[6]-[4]-[6]-[Leertaste]

Der unheimliche Korridor

➡ [8]-[Leertaste]-[8]-[Leertaste]-[4]-[Leertaste]

Große hölzerne Plattformen

➡ [8]-[8]-[Leertaste]-[6]-[6]

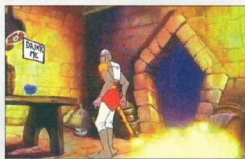
Fledermäuse

➡ [Leertaste]-[4]-[8]-[Leertaste]-[4]

Der Echsenkönig

➡ [4]-[6]-[6]-[6]-[6]-[6]-[8]-[Leertaste]-[Leertaste]-[Leertaste]-[Leertaste]

Trink mich ➡ [6]



Der Schachbrett-Korridor

➡ [2]-[8]-[4]

Die metallische Kugel

➡ [6]-[8]-[6]-[6]

Strudel und Stromschnellen

➡ [4]-[6]-[4]-[6]-[6]-[4]-[6]-[4]-[6]-[4]-[6]-[4]-[6]

Lavafeld der Schlammänner

➡ [Leertaste]-[8]-[8]-[8]-[8]-[8]-[8]-[8]

Der Phantomritter

➡ [4]-[6]-[4]-[6]-[6]-[4]-[6]-[4]-[6]-[4]-[6]-[4]-[6]

Rollende Kugeln

➡ [2]-[2]-[2]-[2]-[2]-[2]-[8]

Fallende Plattform

➡ [4] oder [6] - abhängig davon, auf welcher Seite der Plattform Dirk steht

Windraum ➡ [6]

Der runde Käfig ➡ [8]-[8]-[4]

Die Höhle des Drachen

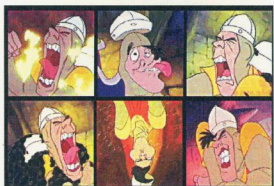
➡ [4]-[4]-[4]-[4]-[8]-[2]-[6]-[8]-[Leertaste]-[Leertaste]-[4]-[Leertaste]



Charakterstudien

Dirk The Daring

Dirk, der kühne Ritter, hat alles, was ein Held braucht. Durch eine gehörige Portion Glück, gepaart mit einem kräftigen Schuß Schusseligkeit, übersteht er auch die größten Gefahren, ohne sich seiner lebensbedrohlichen Lage bewußt zu werden und damit zwangsläufig in Panik auszubrechen. Seine vielfaltigen Talente befähigen ihn dazu, auch die schwierigsten Situationen souverän zu meistern, wie die folgenden Bilder beweisen.



Princess Daphne

Ganz im Gegensatz zu den anderen Prinzessinnen, die sich in der Gewalt von Drachen befinden, fühlt sie sich sichtbar wohl in ihrer Haut. Hat sie doch einen sie über alles vergötternen Fan an ihrer Seite, der zwar nicht sonderlich attraktiv ist, ihr dafür aber die ihr zustehende Aufmerksamkeit schenkt. Erst als Dirk den Schauplatz betritt, ergreift Sie die Gelegenheit. Unter Einsatz eines betörenden Augenaufschlags, unterstützt durch die gekonnte Präsentation ihrer anatomischen Argumente, bagert Sie den potentiellen Nachfolger an – und hat Erfolg!



Giddy Goon

Ursprünglich wurde diese gelungene Kreuzung aus intelligentem Primaten, Laborratte, Milchkuh und Plüschmonster als Triumph der modernen Gentechnik gefeiert. Mit fortschreitender politischer Bildung und nach intensiven Gesprächen mit führenden Tierschützern aus aller Welt mutieren diese Kuscheltiere jedoch zu einem



wahren Alptraum, der sich nur eines zum Ziel gesetzt hat: die Ausrottung der Menschheit und die Befreiung aller Plüschtiere zum Zwecke der Weltherrschaft!

Lizard King

Die unstillbare Gier nach der Anhäufung kostbarer Edelmetalle und die nur äußerst geringe Bereitschaft, sich von den erworbenen Gütern irgendwann einmal zu trennen, skizzieren die hervorsteckendsten Wesenszüge dieser blaublütigen Echse. Wen wundert es da, daß es zu einer nervenzerreißenden Verfolgungsjagd kommt, als sich Dirks Schwert aus einer unglücklichen Fügung heraus in den goldgefüllten Kessel Seiner Majestät verirrt.



Crypt Creeps

Diese armen Kreaturen gehören wohl zu den bemitleidenswertesten Geschöpfen in diesem Abenteuer, seit Jahrhunderten fristen sie bereits ihr monotonen Dasein. Stets dieselben Gesichter, immer die dummen Witze, über die seit Jahrzehnten schon keiner mehr lacht – nicht einmal ein frischer Anstrich der schon arg gebeutelten Särge bringt ein wenig Abwechslung. In all diese Trostlosigkeit platzt nun Dirk. Freudig öffnen die armen Untoten ihre Arme, um den wertigen Besuch willkommen zu heißen, doch unser Held versteht wieder einmal alles falsch und beendet endgültig ihr Dasein.



Smithe

Im Prinzip ist der Schmied ein ganz netter Kerl. Sofern er nicht gerade zu Stein erstarrt ist, verrichtet er fröhlich sein Tagewerk. Mit größter Hingabe produziert er magische Waffen und haucht ihnen Leben ein. Sein grundsätzlich freundlicher Charakterzug kennt aber auch seine Grenzen, und diese hat Dirk klar überschritten. In seiner typischen, sehr unsensiblen Art platzt er in die



Werkstatt und zertrümmert gnadenlos alle Meisterstücke. Daß er auch noch sein Schwert am magischen Feuer upgraden will, ohne dafür zu zahlen, bringt schließlich das Faß zum Überlaufen.

The Mudmen

Eigentlich handelt es sich bei den Schlammännern um einen Zusammenschluß aller Fans der Blues Brothers und der Men in Black. Bestrebt, ihren Idolen auch im Äußeren etwas näherzurücken, versuchen sie mit Hilfe von Fangopackungen, den Faltenwurf ihrer Vorbilder nachzuahmen. Die scheinbare Feindseligkeit Dirk gegenüber resultiert aus dessen unbefugtem Betreten der Saunaaanlage und der Verbreitung hektischer Aktivität in dieser Oase der Erholung.



The Dragon

Wieder einmal soll der böse Drache die Wurzel allen Übels sein. Doch wie sieht die Wirklichkeit aus? Vielleicht hat der von seiner eiteln Tochter völlig entnervte Regent sie für ein Butterbrot an den Feuerspeier verkauft, weil der schon immer einen blonden, vollbusigen Kanarienvogel haben wollte. Weiterhin kann man es dem wohlbetuchten Drachenwesen auch nicht übelnehmen, wenn es auf ungebetene Gäste allergisch reagiert, zumal es einige unter ihnen geben könnte, die sich an seinem prall gefüllten Sparstrumpf vergehen wollen. Muß Dirk dem armen Tierchen denn gleich ans Leben? Vielleicht hätte sich die Situation nach einem klärenden Gespräch etwas entspannt – schließlich gilt auch für Drachen der Rechtsgrundsatz: Jeder gilt so lange als unschuldig, bis seine Schuld nachgewiesen werden kann!



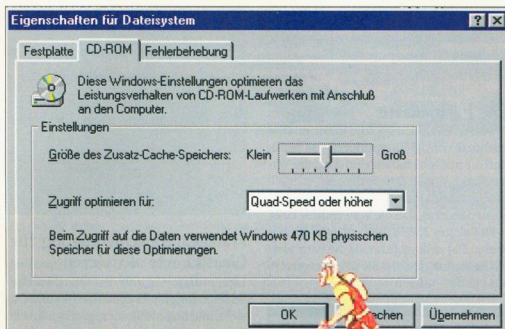
Mehr Spielspass durch 08-15-Tuning

Um die faszinierende Grafik von „Dragon's Lair 1“ ungetrübt genießen zu können, bedarf es schon eines schnellen Pentiums, der in der Lage ist, das Spiel auch im Vollbildmodus möglichst ruckelfrei auf den Bildschirm zu zaubern. Leider ist auch ein leistungsfähiger Rechner kein Garant für einen flüssigen Spielablauf. Aus diesem Grund stellen wir Ihnen einige Tuningmaßnahmen vor, mit denen Sie Dirk einen Hauch mehr Geschwindigkeit verleihen können.

Bei den hier vorgestellten Tips handelt es sich nicht um spektakuläres Tuning, das durch zielgenaue Eingriffe in die Konfiguration von Windows 95 erzielt wird. Vielmehr sind es Ratschläge, die auch bei anderen Spielen ein gewisses Tempo ermöglichen. Sie bedienen sich hier der „normalen“ Temposteigerung mit Hilfe der Windows-Einstellungen, deren Einsatz unter keinen Umständen zu negativen Auswirkungen wie dem gefürchteten Systemabsturz führen kann.

CD-ROM-Laufwerk

Windows 95 verfügt über ein spezielles 32-Bit-Dateisystem, das sich ausschließlich mit dem Zugriff auf das CD-ROM-Laufwerk befaßt. Im Gegensatz zu seinem MS-DOS-Kollegen „MSDEX.EXE“ bietet das „CD-ROM File System“ (CDFS) einen stark verbesserten Cache-Speicher, dessen Größe sich komfortabel in der Systemsteuerung anpassen läßt. Das CDFS arbeitet mit einer gewissen „Intelligenz“: Es lädt bereits im Voraus Informationen, die zwar noch gar nicht angefordert wurden, aber Wahrscheinlichkeit nach aber sehr bald benötigt werden. Dadurch beschleunigt sich der Zugriff auf das CD-ROM-Laufwerk erheblich, und Videos werden um einiges flüssiger dargestellt.



Der CD-ROM-Cache läßt sich unter Windows 95 komfortabel anpassen

Allerdings gibt es keine goldene Regel für die optimale Größe des Cache-Speichers; sein Idealwert hängt unter anderem von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks und der Art der auf der CD-ROM gespeicherten Daten sowie dem zur Verfügung stehenden Speicher ab. Aus diesem Grund empfehlen wir, verschiedene Cache-Einstellungen einmal auszuprobieren – auch das vielzitierte Argument, daß der Cache-Speicher bei Videos möglichst groß sein sollte, stimmt nicht unbedingt. Gerade bei Multimedia-Anwendungen bringt ein großer Cache nur etwas, wenn er wirklich voluminös genug ist, um zum Beispiel ein Video komplett aufnehmen zu können. Nur sind die meisten Videos zu groß für einen normalen Cache-Speicher!

So ändern Sie den CD-ROM-Cache
Wechseln Sie in die Systemsteuerung, und öffnen Sie den Ordner „System“. Wechseln Sie in das Register „Leistungsmerkmale“,

und klicken Sie auf „Dateisystem“. In den „Eigenschaften für Dateisystem“ klicken Sie auf das Register „CD-ROM“. Mit Hilfe des Schiebereglers können Sie nun die Größe des Caches verändern.

Größe des Video-Fensters

Eine einfache, aber sehr effektive Methode, Videosequenzen zu beschleunigen, ist, die Größe des Fensters zu verringern, in dem das Video abläuft. Zwar verhält sich der Augenschmaus umgekehrt proportional zur Fenstergröße, doch freut man sich statt dessen über einen wesentlich flüssigeren Spielablauf.

Der Ritt auf dem eisernen Gaul macht erst richtig Spaß, wenn das Video nicht ruckelt

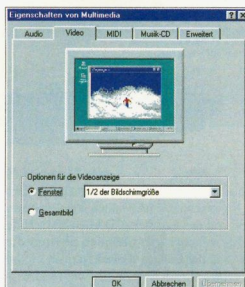


So ändern Sie die Grösse des Video-Fensters

Wechseln Sie in die „Systemsteuerung“, und öffnen Sie den Ordner „Multimedia“. Im Register „Video“ finden Sie die „Optionen für die Videoanzeige“. Wählen Sie hier die Fensterdarstellung, und reduzieren Sie die Fenstergröße.

Die Farbpalette

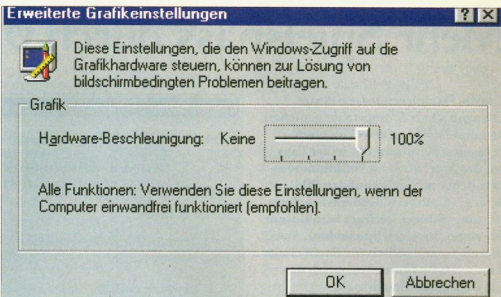
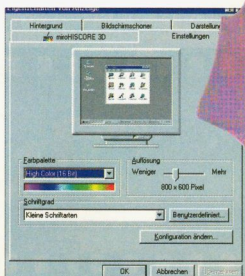
Moderne Grafikkarten sind meist auf eine Farbtiefe von 16 Bit optimiert, das heißt, daß die Bildschirmdarstellung bei der Verwendung von 32.000 Farben am schnellsten erfolgt. Unter Umständen kann es sogar passieren, daß die Verwendung einer 8-Bit-Palette (256 Farben) zu einer langsameren Darstellung führt, da die Farbinformationen zuerst auf 8 Bit heruntergerechnet werden müssen.



In kleineren Fenstern laufen Videos auch auf langsameren PCs ruckelfrei.

So verändern Sie die Farbtiefe

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Desktop. Es erscheinen die „Eigenschaften von Anzeige“. Wählen Sie unter „Farbpalette“ die von Ihnen gewünschte Farbtiefe.



Hardwarebeschleunigung für Grafikkarte aktivieren

Überprüfen Sie, ob die Hardwarebeschleunigung für Ihre Grafikkarte auf 100% steht, und ändern Sie diese gegebenenfalls. Falls Sie auf Probleme bei der Darstellung stoßen, reduzieren Sie den Prozentsatz, bis die Störung behoben ist.

So ändern Sie die Hardwarebeschleunigung

Wählen Sie „Start/Einstellungen/Systemsteuerung“, und klicken Sie auf „System“. Im Register „Leistungsmerkmale“ finden Sie den entsprechenden Button „Grafik“. Um die Hardwarebeschleunigung zu ändern, verschieben Sie den Schieberegler nach links bzw. rechts.

Aufräumarbeiten

Zwar ist der folgende Tip für das Tuning von „Dragon's Lair“ nicht ganz so interessant, da keine Programmdateien auf die Festplatte installiert werden, doch wollen

ScanDisk

ScanDisk ist so etwas wie ein Festplattendoktor, der sich der ehrenwerten Aufgabe verschrieben hat, dem alltäglichen Datenverlust auf der Festplatte den Kampf anzusagen.

Das Vertrauen, das viele Anwender ihrer Harddisk entgegenbringen, ist leider ungeachtet. Daten, die gespeichert werden sollen, wandern gelegentlich nicht an ihren Bestimmungsort oder entziehen sich irgendwann einmal dem Zugriff durch die Festplatte. Schuld daran sind zum einen Fehler in der Dateistruktur der Festplatte, die durch winzige Störungen während des Schreibvorgangs eingetreten sind oder von einem fehlerhaften Programm hervorgerufen wurden. Die zweite und sehr unangenehme Art von Festplattenfehlern sind defekte Bereiche, die zwangsläufig zum Datenverlust führen, wenn in einen solchen Abschnitt Daten geschrieben wurden oder wenn ein Programm versucht, Daten in einem defekten Bereich abzulegen. Mit der

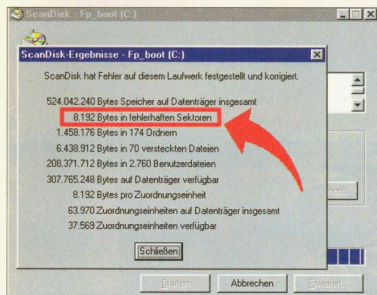
Option „Standard“ bietet „ScanDisk“ die Möglichkeit, einen Schnelltest zu starten, bei dem logische Fehler, das heißt Fehler in der Dateistruktur, aufgespürt und ausgeräumt werden.

Eine etwas langwierigere Methode verbirgt sich hinter „Intensiv“.

Hier überprüft „ScanDisk“ die Oberfläche der Festplatte und führt einige Schreibtests durch. Auf diese Weise lokalisiert das Programm defekte Bereiche und versucht, die dort lagernden Daten in einen Bereich zu verschieben, der noch intakt ist. Gleichzeitig sperrt es den defekten Bereich für weitere Zugriffe, so daß es keinem Programm mehr möglich ist, seine Daten in diesem Abschnitt abzulegen.

wir ihn Ihnen ebenfalls nicht vorenthalten. Starten Sie vor der Installation eines Spiels stets die beiden Windows-eigenen Programme „Scan Disk“ und „Defrag“.





ScanDisk spürt defekte Bereiche der Festplatte auf und sperrt diese für weitere Schreibversuche

So Starten Sie "ScanDisk"

 Klicken Sie auf „Start\Programme\Zubehör\Systemprogramme\ScanDisk“.

Defrag

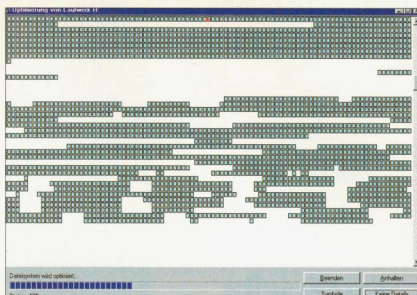
Ein weiteres Programm zur Festplattenpflege ist „Defrag“. Im Gegensatz zu „ScanDisk“ ortet dieses Programm allerdings keine Fehler. Seine Aufgabe besteht vielmehr darin, alle auf der Festplatte gespeicherten Daten fein säuberlich hintereinander anzuordnen, so daß ein großer zusammenhängender Bereich entsteht, der ein neu zu installierendes Programm aufzunehmen vermag.

Beim tagtäglichen Arbeiten mit dem PC werden Daten geschrieben und gelöscht, wobei freie Bereiche unterschiedlicher Größe auf

der Festplatte entstehen. Folgendes Beispiel soll Ihnen verdeutlichen, wie eine fragmentierte Festplatte zustande kommt und weshalb sich diese Unordnung auf die Spielgeschwindigkeit auswirken kann.

Nach einer erfolgreichen Shopping-Tour in der City sind Sie zum stolzen Besitzer eines Top-Spiels avanciert. Ungeduldig werfen Sie die CD ins Laufwerk und starten die Installation. Kurz darauf folgt der Frust. Das Installationsprogramm teilt Ihnen hämisch mit, daß Sie über zuwenig freien Festplattenspeicher verfügen. Kein Problem, denn Sie erinnern sich noch dunkel an die Installation eines ziemlich enttäuschenden, aber speicherfressenden Games und entschließen sich, dieses von der Platte zu werfen.

Nach dem Löschen der Dateien entsteht an dieser Stelle ein freier Speicherbereich. Sie überprüfen die Konfiguration und stellen



„Defrag“ verwandelt das Dateien-Chaos auf der Festplatte ...

fest, daß Sie jetzt endlich über genügend Speicherplatz verfügen. Eilig installieren Sie das neue Spiel. Beim Kopieren werden die Dateien nun zum Teil in den Bereich geschrieben, der durch das zuvor gelöschte Spiel frei wurde. Da dieser Platz aber nicht ausreicht, wird der Rest der Dateien auf verschiedene Stellen auf der Platte verteilt – eben da, wo gerade noch genügend freier Speicher anzutreffen ist.

Nach der Installation des Spiels folgt der obligatorische Erststart. Mit Erstaunen stellen Sie fest, daß die Festplatte beim Spielstart in hektische Aktivität verfällt. Ihr Schreib-/Lesekopf rast hin und her, um die weiträumig verteilten Daten zusammenzusuchen – ein Vorgang, er sich bei langsameren oder stark fragmentierten Festplatten auch auf die Geschwindigkeit auswirken kann.

Um diesen Daten-Kuddelmuddel wieder zu beheben, steht dem Windows-95-Anwender „Defrag“ zur Seite. Generell gilt: Vor jeder Installation eines größeren Programms sollte die Festplatte defragmentiert werden. „Defrag“ ordnet die Dateien neu an, so daß ein großer freier Bereich auf der Platte entsteht, der das zu installierende Spiel aufnimmt. In diesem Fall findet der Schreib-/Lesekopf alle benötigten Daten in unmittelbarer Nachbarschaft, was zwangsläufig dazu führt, daß sie schneller zu Verfügung stehen.

So Starten Sie "Defrag"

 Defragmentierung
Klicken Sie auf „Start\Programme\Zubehör\Systemprogramme\Defragmentierung“.



„In eine Schreib-/Lesekopf-freundliche Form!“

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



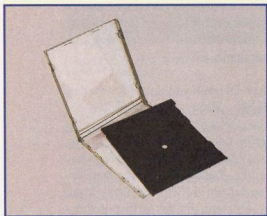
Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- ◆ Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus
- ◆ Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien
- ◆ Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln
- ◆ Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



Rückseite

CD-ROM

9

Spielhallen-Hits



SPIELHALLEN-HITS 6 • DRAGON'S LAIR 1

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise finden Sie im Abschnitt „Wichtige Infos zu allen Spielen“ des Installationsprogramms.

Systemanforderungen:

Um „Dragon's Lair“ spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:

- Pentium mit 60 MHz oder höher
- mind. 16 MB RAM
- Windows 95
- SVGA-Grafikkarte
- mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- Windows-95-kompatible Soundkarte

Installation und Programmstart

„Dragon's Lair“ braucht nicht auf der Festplatte installiert zu werden. Sofern das Spiel nicht automatisch nach dem Einlegen der CD-ROM startet, wechseln Sie in das Hauptverzeichnis und führen die Datei

DL.EXE



CD-Inhalt

Volversion: „Dragon's Lair 1“

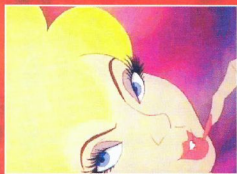
- Handbuch im Adobe-Acrobat-Format
- Adobe-Acrobat Reader für Windows 95
- Konfigurationsstool „BOOTME“
- Packprogramme ARJ, PKZIP, RAR, LHA und WINZIP
- Thunderbyte Anti-Virus-Utilities

SPIELHALLEN-HITS 6 • DRAGON'S LAIR 1

(Telefon – Angabe freigestellt)

Dragon's Lair

Das interaktive Action-Filmabenteuer



Die schöne Prinzessin Daphne wurde verschleppt und befindet sich in den Klauen des bösen Drachens Singe. Ganz klar ein Fall für **Dirk den Wagemutigen**: Bewaffnet mit seinem Schwert macht er sich auf die Suche, um die entführte Prinzessin zu finden und zu retten. Auf seiner gefährlichen Reise durch das Schloss und die darin liegenden Höhlen stehen ihm die haarsträubendsten Abenteuer bevor.



Fürchterliche Monster, Giftschlangen, violette Tentakel, brodelnde Lavamassen, Wasserstrudel, einstürzende Holzplateaus oder Feuerwälle - alles stellt sich ihm in den Weg. Innerhalb weniger Sekunden **entscheiden Sie** jeweils, wie Dirk sich verhalten soll, damit er brenzlichen Situationen entkommen kann oder die Hindernisse meistert.

Die brillant animierte Cartoon-Grafik verleiht Dragon's Lair den Charakter eines echten Zeichentrickfilms, dessen Handlungsablauf Sie **interaktiv steuern können!**



Systemanforderungen:

PC mit Pentium® oder kompatibelem Prozessor ab 90 MHz, mind. 16 MB RAM, SVGA, Festplatte, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Windows 95.

Spiel-HITS Hallen

**Inhalt von
Heft und CD**

Dragon's Lair

Vollversion auf der Heft-CD

- Uneingeschränkte **Original-Version** für Windows 95
- Ausführliche **bebilderte Spielanleitung** im Heft
- Inklusive **Tips und Spiellösung**
- **Interaktiver Trickfilm** mit beeindruckender Cartoon-Grafik
- Über 6 Jahre Entwicklungsdauer
- Komplexe, verzweigte Handlung
- **30 fesselnde Levels**
- Einfachste Steuerung per Tastatur oder Joystick
- **Brillante, fließend animierte SVGA-Grafik** wie auf einer Spielkonsole
- Wahlweise 256, 32.000 oder **16 Mio. Farben**
- Video-Darstellung im Vollbild oder Fenster

Dragon's Lair and Space Ace are registered trademarks of Bally Entertainment. Copyright 1989, Cinematronics Design Corporation. All Rights Reserved. Copyright 1998, Bally Entertainment Inc. All Rights Reserved. Copyright 1998, Bally Entertainment Inc. All Rights Reserved.