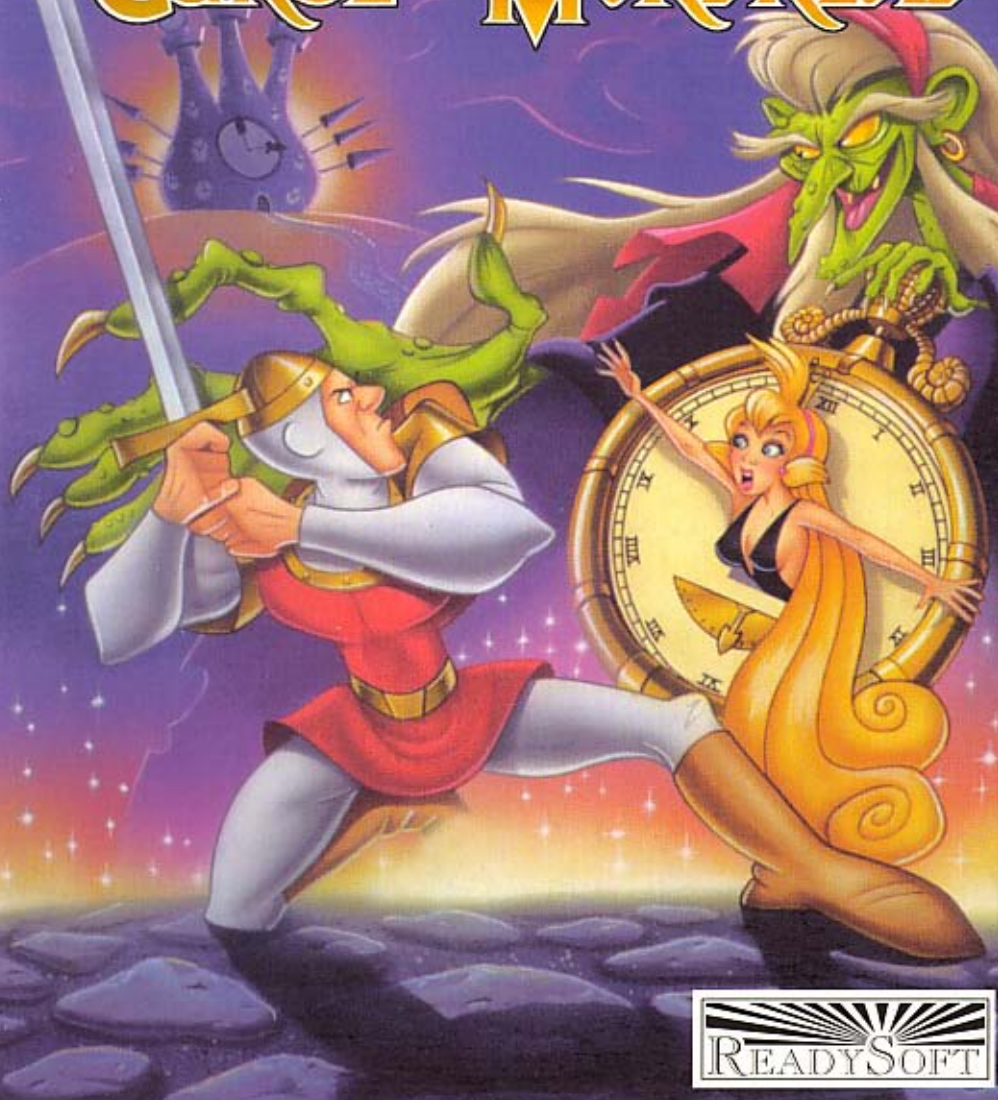


Don Bluth Multimedia Presents

DRAGON'S LAIR III: THE CURSE OF MORDREAD



READYSOFT

"Dragon's Lair" est une marque déposée de Bluth Group Ltd. - (c) 1989. Dragon's Lair III: The Curse of Mordread" (c) 1992 Don Bluth Multimedia, Inc.; Conception et réalisation des personnages (c) 1983 Don Bluth, (c) 1989, tous systèmes audio, visuels et concept - Don Bluth Multimedia, Inc; TOUS DROITS RESERVES; programmation (c) 1992 ReadySoft Incorporated.

ReadySoft Incorporated est certain que le programme effectuera toutes les fonctions décrites dans ce manuel. Le programme est néanmoins livré "en tant que tel", il n'y a aucune garantie de performance d'aucune sorte, qu'elle soit implicite ou explicite et, entre autres, aucune garantie implicite portant sur la qualité loyale et marchande ou sur l'adéquation du produit à une fin particulière. ReadySoft Incorporated décline toute responsabilité quant à la qualité et à la performance de ce programme.

LA GARANTIE LIMITEE

ReadySoft garantit le support magnétique contre les vices de fabrication pendant une période de 90 jours à partir de la date d'achat. Si, dans des conditions normales d'utilisation, la disquette s'avère être défectueuse, ReadySoft remplacera gratuitement le(s) disquette(s). L'acheteur doit supporter les frais d'envoi à ReadySoft. Il doit joindre à son envoi une preuve de la date d'achat pour que ReadySoft puisse constater que le produit est encore couvert par la garantie de 90 jours.

SI VOS DISQUETTES NE SONT PLUS COUVERTES PAR LA GARANTIE

Si la/les disquettes ne sont plus couverte(s) par la garantie de 90 jours, elles pourront cependant être recopiées/remplacées pour un coût de US \$13 (frais de port y compris). Si vous envoyez des produits à ReadySoft et si vous n'habitez pas au Canada, écrivez la mention suivante bien en évidence sur l'emballage : "Defective Canadian goods being returned for repair."



INTRODUCTION

Une année s'est écoulée depuis que Mordroc a péri sous les coups de Dirk l'audacieux. Après avoir poursuivi le sorcier maléfique jusque dans les profondeurs du temps, Dirk avait affronté Mordroc dans la pièce où reposait Daphné que le sorcier avait plongée dans un profond sommeil magique. En employant la propre magie du sorcier contre lui-même, Dirk avait réussi à dérober à Mordroc l'Anneau de la Mort. Mordroc s'était mis à gonfler comme un ballon

en caoutchouc flottant. D'un puissant coup d'épée, Dirk s'était débarrassé du sorcier boursoufflé. D'un baiser, il avait sorti Daphné de son profond sommeil. Dirk et la princesse étaient revenus ensemble chez eux, dans la forêt enchantée, s'apprêtant à couler des jours heureux et paisibles jusqu'à la fin des temps. C'est du moins ce qu'ils espéraient.

Des volutes de fumées s'échappaient de l'énorme chaudron en cuivre placé au centre de la chambre de la tour du château. La soeur de Mordroc, la sorcière Mordread accomplit des gestes précis et l'épais nuage de fumée se mit à tourbillonner violemment, des éclairs de couleur projetaient des ombres démoniaques et tremblotantes sur le mur. Vêtue de sa robe noire, Mordread tendit les bras et laissa tomber une poudre bleue dans le liquide bouillonnant, ce qui arrêta net l'émission de fumée. Un vent fort et surnaturel se leva soudainement dans la pièce. Les volutes de fumée s'amincissaient de plus en plus, il ne restait plus qu'une légère brume scintillante, qui devenait tour à tour rouge, bleue et verte. Elle continuait à flotter au-dessus du chaudron malgré la violence du vent.

Les imprécations de la sorcière couvraient les rafales de vent "Bing, bang, boum". Des décharges électriques transperçèrent la brume légère, comme si des éclairs griffus essayaient désespérément d'attraper quelque chose d'indéfini.

"Zing, Zang, Zoum!" La voix rauque de Mordread s'amplifia, le plancher et les murs se mirent à trembler. Une nouvelle onde d'énergie s'éleva comme un serpent de l'intérieur du chaudron et se heurta aux décharges électriques qui sillonnaient la brume. Au point de rencontre de ces deux forces mystérieuses, une sphère rayonnante apparut, elle tournait sur elle-même aussi sauvagement que le vent soufflait. A l'intérieur de cette sphère dorée, une image prit lentement forme.

Des arbres verts et des fleurs jaunes apparurent sous un clair soleil de midi, bercés par une brise d'été. Il y avait un toit de chaume, une maison blanche au centre d'une clairière verdoyante, une fumée légère s'échappait d'une petite

cheminée. Tout près de la maison, un héros souriant maniait une hache et taillait un tronc d'arbre pour en faire des bûches. La porte d'entrée s'ouvrit et une belle princesse sortit sur le pas de la porte en rappelant au héros qu'il serait bientôt l'heure de souper. Dirk l'audacieux s'avança vers la princesse Daphné et ils s'embrassèrent avec fougue.

Mordread ricana d'un air méprisant, les lueurs rouges, bleues et vertes se réfléchissaient sur la peau grise et brillante de la sorcière, "les deux amoureux, le héros et la princesse, les horribles vermineux qui ont détruit mon frère !" La sorcière rejeta la tête vers l'arrière et commença à entonner des incantations d'une voix basse et à peine audible. Le contenu du chaudron se remit à bouillonner et à émettre une nouvelle décharge d'énergie. La brume s'épaissit à nouveau, les deux visages devenaient de plus en plus flous. La brume s'assombrissait pendant qu'une autre image se matérialisait à l'intérieur de la sphère. On y voyait un étrange pays et doré, où des centaines d'horloges différentes égrenaient le temps. Un château en or étincelant s'élançait vers ciel, ses tours chargées d'horloge disparaissaient dans les nues.

"Le tourbillon de l'Eternité vous fera payer très cher votre acte méprisable. Une malédiction inéluctable. Sans jamais vieillir, sans jamais mourir, vous serez piégé par l'éternité." Mordread prit sur la table sa baguette magique. Une large bulle de verre au sommet d'une longue tige de fer. Elle brandit sa baguette magique à plusieurs reprises au dessus de sa tête tout en marmonnant des formules magiques puis elle plongea l'extrémité en verre dans le chaudron. Le vent retomba aussi soudainement qu'il s'était levé, comme s'il était aspiré par le chaudron. Et lorsque Mordread releva sa baguette magique, le brouillard sombre se glissa dans la bulle de verre, des étincelles jaillirent de tous les côtés.

"Cette baguette magique tissera autour de vous et de votre maison une prison ensorcelée et vous transportera dans le tourbillon des temps." La sorcière éleva les bras et partit d'un rire démoniaque pendant que le vent et la brume surgissaient à nouveau de la baguette magique. Traçant des cercles fous dans toute la pièce, la fumée s'enroula autour de Mordread et la déroba à la vue humaine. Un violent coup de tonnerre retentit, la sorcière, la baguette magique et le vent disparurent, ne laissant derrière eux qu'un sinistre écho du rire de Mordread.



Dragon's Lair III

Pour charger Dragon's Lair III : The Curse Of Mordread

Sur PC

Avant de charger Dragon's Lair III, faites une copie de sauvegarde de vos disquettes et mettez les en lieu sûr au cas où vous endommageriez l'une de vos disquettes originales.

Pour charger Dragon's Lair III, insérez la disquette 1 dans votre lecteur. Spécifiez la lettre désignant votre lecteur, suivie de deux-points (par exemple A:), tapez ensuite DL3 puis appuyez sur la touche Entrée. Un certain nombre d'options s'afficheront.

Vous sélectionnerez en premier le mode Vidéo en tapant C (CGA), E (EGA) ou V (VGA). Vous sélectionnerez ensuite le support sonore en tapant: A (Adlib), S (Sound Blaster), T (Tandy), P (Pro Audio Spectrum ou N (sans le son). Le haut-parleur interne n'est pas accepté, vous ne pouvez sélectionner que l'une des quatre cartes sonores mentionnées.

On vous demandera ensuite si vous voulez utiliser un joystick. Appuyez sur la lettre Y (Oui) ou sur la lettre N (Non). Si vous utilisez un joystick, lisez le paragraphe ci-dessous.

Vous pourrez continuer à utiliser le clavier même si vous avez sélectionné le joystick. Si vous utilisez le joystick sans réussir à effectuer correctement les mouvements (après avoir vérifié que vous effectuez les mouvements corrects au clavier, l'option joystick n'étant pas sélectionnée), cela peut signifier que votre joystick est mal calibré. Pour centrer le joystick, insérez la disquette 1 dans un lecteur, spécifiez la lettre désignant votre lecteur, suivie de deux-points (par exemple A:) puis appuyez sur la touche Entrée. Tapez ensuite CENTERJS puis appuyez sur Entrée. Après le chargement, on vous demandera d'appuyer sur le bouton de tir du joystick. Une grande croix s'affichera à l'écran, en même temps qu'un astérisque. Ajustez la manette verticalement et horizontalement et amenez l'astérisque le plus près possible du centre de la croix.

La dernière question que l'on vous posera concernera l'installation de Dragon's Lair sur disque dur. Une fois de plus, vous pourrez répondre par Oui ou par Non. Si vous répondez par non, le jeu commencera aussitôt. Si vous répondez par oui, on vous demandera de spécifier la lettre désignant votre disque dur (en général C:). Tapez cette lettre puis appuyez sur la touche Entrée. Le programme sera copié à partir de la disquette 1 sur le disque dur. Une fois que la disquette 1 sera copiée, on vous demandera d'insérer la disquette 2. Insérez la disquette 2 puis appuyez sur une touche. Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les disquettes soient copiées sur disque dur. Le programme reviendra ensuite au DOS.

Dragon's Lair III

Pour charger Dragon's Lair III une fois que le jeu a été installé, tapez la lettre désignant votre disque dur, suivie de deux-points (en général C:) puis appuyez sur la touche Entrée. Tapez ensuite: CD\DL3 (Entrée), puis DL3 (Entrée). Vous procéderez ensuite comme expliqué ci-dessus, mais vous répondrez par Non lorsque l'on vous demandera si vous voulez installer le jeu.

REMARQUE A L'ATTENTION DES UTILISATEURS DU MODE CGA

Les graphismes des disquettes Dragon's Lair sont au format EGA/VGA. Si vous sélectionnez le mode CGA, chaque scène sera chargée puis convertie en CGA avant que puissiez y jouer. Il vous faudra donc patienter quelques instants entre chaque scène.

Si vous installez Dragon's Lair III sur disque dur et si vous sélectionnez le mode CGA, les données seront converties au mode CGA puis le programme sera installé sur disque dur. L'installation sera un peu plus longue et le programme prendra plus de mémoire sur disque dur. Le chargement sera par contre plus rapide puisqu'il n'y aura aucune conversion en cours de jeu.

MACINTOSH

Avant de charger Dragon's Lair III, faites une copie de sauvegarde des disques et mettez les en lieu sûr au cas où l'une de vos disquettes soit endommagée ultérieurement.

Après avoir lancé le système d'exploitation de votre ordinateur Macintosh avec un disque-système ou à partir du disque dur, insérez la disquette 1 de Dragon's Lair III dans l'un des lecteurs puis double-cliquez sur l'icône de Dragon's Lair III pour lancer le jeu.

Pour installer Dragon's Lair III sur disque dur, double-cliquez sur l'icône "INSTALL". Lorsque le questionnaire s'affiche, spécifiez le nom du disque dur puis appuyez sur la touche Entrée. On vous demandera d'insérer un à un les disques de Dragon's Lair pour copier tout le jeu.

Pour lancer Dragon's Lair à partir du disque dur, double-cliquez sur l'icône du dossier "DL3" sur disque dur puis double-cliquez sur l'icône "Dragon's Lair III".

AMIGA

Si vous avez un Amiga 1000, insérez le Kickstart 1.2 ou plus lorsque l'on vous le demande. Sur tous les autres modèles, insérez la disquette de jeu N°1 dans le lecteur lorsque le Workbench apparaît à l'écran.

ATARI ST

Insérez le disque de jeu N°1 dans le lecteur puis allumez l'ordinateur. Le jeu chargera rapidement.

Dragon's Lair III

Le lancement du jeu

La démo commencera dès que le jeu sera chargé. Cette scène de démo est chargée à partir de la disquette 1, l'écran-titre s'affichera aussitôt après. Pour commencer véritablement à jouer, appuyez sur la touche zéro (0) du pavé numérique ou sur le premier bouton du joystick. L'écran des scores s'affichera dès que le jeu commencera, cet écran vous indiquera également votre nombre de vie. La première scène chargera ensuite automatiquement.

A un moment précis du jeu, sur PC et sur Macintosh, on vous demandera de répondre à une question. La réponse se trouvera sur une feuille de papier livrée avec le jeu. Si vous ne répondez pas correctement à cette question, le programme s'interrompra aussitôt.

LE JEU

Vous ne contrôlez pas directement toutes les actions de Dirk, disons plutôt que vous contrôlerez ses réactions par rapport à ce qui se passe autour de lui. Lorsque vous regarderez une animation, vous devrez décider de la direction à prendre et du moment précis où Dirk devra bouger. Pour réussir une scène, vous devrez déplacer Dirk ou bien appuyer sur le bouton de tir (touche zéro - 0 - du pavé numérique) dès que Dirk se trouvera dans une situation dangereuse. Le choix du moment est délicat. Vous effectuerez très souvent le mouvement correct mais à un moment inapproprié. Dans la plupart des scènes, vous devrez effectuer plus d'un mouvement. Si vous hésitez, regardez attentivement l'animation et déplacez Dirk dans la direction la plus sûre. Si aucun déplacement ne peut le mettre à l'abri du danger, appuyez sur le bouton de tir pour qu'il tire son épée.

Si vous êtes certain d'avoir effectué le bon mouvement, réessayez le à un autre moment, un petit peu plus tôt ou un petit peu plus tard. Ne soyez pas étonné si Dirk ne se déplace pas dès que vous avez choisi une action; vous devrez attendre la fin de l'animation et si vous avez effectué le(s) mouvement(s) correct(s), vous accéderez à la scène suivante.

Vous disposez de trois vies, le jeu s'achèvera lorsque vous aurez épuisé toutes vos vies ou bien si vous avez réussi toutes les scènes du jeu.

Il faudra de temps à autre insérer une nouvelle disquette dans le lecteur. Une fois que vous aurez réussi toutes les animations d'une disquette, on vous demandera d'insérer la disquette suivante pour continuer à jouer. N'éjectez jamais une disquette en cours de jeu, à moins qu'on ne vous le demande. Vous risqueriez d'endommager le disque.

LES CONTROLES

Il y a deux modes de contrôle: le joystick, si cette option est présente sur votre ordinateur ou le pavé numérique de votre clavier. Vous utiliserez les touches et

Dragon's Lair III

les directions suivantes du pavé numérique: vers le haut (8), vers le bas (2), vers la gauche (4) et vers la droite (6). Pour utiliser l'épée de Dirk, appuyez sur le bouton de tir du joystick ou sur la touche "0" du pavé numérique.

LA FIN DU JEU

Le jeu prendra fin lorsque vous aurez épuisé vos trois vies. Pour arrêter de jouer, il vous suffira de réinitialiser votre ordinateur. Sur un IBM PC, appuyez sur la touche Echap à n'importe quel moment du jeu pour revenir au DOS. Sur un Macintosh, vous pouvez cliquer sur "Quit". Vous pourrez ensuite retirer le disque du lecteur.

LA SAUVEGARDE

Pour sauvegarder une partie en cours, appuyez sur la touche "S" au cours d'une scène. Une fois que vous aurez réussi cette scène, on vous demandera d'insérer la disquette de sauvegarde des jeux. Retirez votre disquette de jeu du lecteur interne et insérez votre disque de sauvegarde. Votre position sera sauvegardée et on vous demandera de réinsérer la disquette de jeu. Si vous jouez à partir du disque dur, votre position sera sauvegardée sur disque dur.

LE CHARGEMENT D'UN JEU DE SAUVEGARDE

Pour charger un jeu de sauvegarde, appuyez sur la touche "L" au cours d'une scène, on vous demandera alors de retirer la disquette de jeu et de la remplacer par la disquette de sauvegarde du jeu. La position sauvegardée en dernier sera chargée et on vous demandera d'insérer la disquette de jeu correspondante. Si vous jouez à partir du disque dur, votre position sera automatiquement chargée à partir de ce dernier.

POUR EFFECTUER UNE PAUSE

Pour effectuer une pause en cours de jeu, appuyez sur la touche "P" du clavier.

POUR ACTIVER / DESACTIVER LE SYSTEME AUDIO

Vous pourrez activer et désactiver le système audio en appuyant sur la touche A du clavier.

ASTUCES

Scène 1 - l'apparition de la sorcière

Surgissant de nulle part, la sorcière Mordread utilise sa baguette magique pour tisser une force mystérieuse autour de Daphné et de sa maison.

Scène 2 - Mordread attaque

En élevant une main, Mordread envoie un éclair sur Dirk alors qu'il court sur le sentier conduisant jusqu'à sa maison. Dirk doit tout d'abord éviter cette décharge d'énergie puis détruire les créatures qui apparaîtront.

Dragon's Lair III



Scène 3- Le début de la "chasse aux sorcières"

Après avoir emprisonné Daphné et sa maison à l'intérieur de la bulle de verre de sa baguette magique, Mordread se précipite sur la machine à remonter le temps de Dirk. Elle a l'intention de l'utiliser pour se téléporter dans le tourbillon des temps. Dirk doit se glisser derrière elle et s'agripper à la machine avant qu'elle ne disparaisse.

Scène 4 - Suspendu à la machine à remonter le temps

Au cours du voyage, Mordread découvre que Dirk s'est accroché sur l'un des bords de la machine à remonter le temps. Dirk doit éviter les coups de la sorcière qui veut se débarrasser de lui.

Scène 5 - En route pour le pays des Merveilles

Après que Mordread ait touché la machine à remonter le temps avec sa baguette magique, la machine se duplique et dévie de sa trajectoire. La sorcière atterrit dans une pièce étrange et s'enfuit vers un large miroir suspendu au mur. Dirk arrive quelques instants plus tard à bord de la seconde machine à remonter le temps, Dirk doit dissiper les forces magiques qui sont restées en suspens dans l'atmosphère avant de poursuivre la sorcière.

Scène 6 - De l'autre côté du miroir

Dirk atterrit au pays des merveilles et devient sans le vouloir une Alice très héroïque. Tweedle Dee et Tweedle Dum lui nouent un tablier autour de la taille et lui enfoncent un chapeau sur la tête. Dirk doit éviter les attaques des Tweedles lors du passage de la Reine de Coeur.

Scène 7 - Les Tweedles

Tweedle Dee et Tweedle Dum, munis de leurs bâtons attaquent un Dirk étrangement costumé. Le héros doit sauter légèrement en arrière et s'éloigner d'eux le plus possible.

Scène 8 - la Reine demande que l'on coupe la tête de Dirk

Quelques instants plus tard, la Reine de coeur réapparaît. Elle demande à Tweedle Dee et à Tweedle Dum de chasser Dirk. Dirk esquive une fois de plus leurs coups, avant d'échapper au sceptre de la Reine en forme de coeur. Emplie d'une colère souveraine, la Reine demande à ses gardes de couper la tête blonde de Dirk.

Scène 9 - Les cartes à jouer / le Cavalier

Pendant que Dirk essaie de s'échapper, plusieurs cartes à jouer harcèlent le héros. Dirk doit esquiver leurs coups et couper les cartes en deux, avant de sauter sur le dos du cavalier d'un jeu d'échecs. Une fois installé sur cette

Dragon's Lair III



étrange monture, Dirk doit la guider de façon à ce qu'elle s'éloigne de la Reine de Coeur qui est elle-même installée sur un autre cavalier. Pendant son échappée, Dirk se fait attaquer par d'autres cartes à jouer. Sa seule chance de survie est de découper ces gardes en papier avant qu'ils ne le découpent.

Scène 10 - Le goûter

En faisant des bonds vers l'avant et vers l'arrière, Dirk bouscule le Chapelier Fou et le Lièvre de Mars qui assistaient à un goûter.

Mécontent de cette interruption, le Chapelier menace notre héros avec un maillet géant. Si Dirk ne réussit pas à esquiver ces coups, il sera transformé en gâteau. Dirk descend de sa monture, Dirk plonge et atterrit près d'une porte jaune.

Scène 11 - Le dragon jaune Jabberwocky

La petite porte jaune s'ouvre et un minuscule Jabberwocky apparaît. Il envoie des ronds de fumée toxiques que Dirk ne doit pas respirer. Le petit dragon devient de plus en plus grand, notre héros est obligé de s'enfuir.

Scène 12 - Une échappée enfumée

Bien qu'il ait perdu son épée, Dirk doit continuer à éviter le souffle empoisonné de Jabberwocky. Après avoir échappé à des nuages de fumée, Dirk est acculé à la lisière du Pays des Merveilles, il doit sauter sur le dos du grand dragon jaune.

Scène 13 - L'entrée du miroir

Le Jabberwocky prend son envol et essaie de se débarrasser de Dirk en battant des ailes. Prises dans un tourbillon provoqué par les mouvements du dragon, plusieurs cartes à jouer flottent et Dirk doit sauter sur la carte la plus proche. La carte emmène notre héros de l'autre côté du miroir et bute contre la machine à remonter le temps.

Scène 14 - La Cinquième Symphonie de Beethoven

Dirk voyage dans le temps sans savoir où il va et se retrouve assis sur un piano, à côté d'un Ludwig von Beethoven absolument démesuré. La sorcière Mordread est arrivée là peu de temps auparavant. Elle lève les mains et envoie une onde d'énergie en direction de la clef sur laquelle se trouve Dirk. Notre héros doit sauter prestement de la clef avant d'être détruit par cette énergie.

Scène 15 - Ludwig von Beethoven et son chat

Dirk traverse le piano géant en titubant et se jette dans les pattes du chat de Beethoven. Pour ce chat, notre héros ne ressemble qu'à un en-cas très

Dragon's Lair III

appétissant. Dirk doit sauter pour échapper aux deux pattes géantes qui essaient de l'attraper. Le chat poursuit Dirk jusqu'en haut du piano, notre héros a à peine le temps de sauter au moment où le chat géant bondit.

Scène 16 - Le plongeon dans la chope

Dirk trouve provisoirement refuge sous un énorme chandelier. Le chat le rejoint hélas aussitôt. Notre héros n'a pas d'autre choix que de sauter dans la chope à moitié pleine de Beethoven. Mais une fois à l'intérieur, Dirk n'est même pas en sûreté, car le chat essaie de le repêcher avec sa patte. Comme il ne dispose d'aucune autre issue, notre héros doit casser et traverser un panneau de verre.

Scène 17 - De la poêle à frire dans la gueule du chat

Projeté dans les airs, Dirk atterrit dans la gueule du chat. Dirk doit se libérer, sauter de nouveau sur le piano et se frayer un chemin jusqu'à la machine à remonter le temps.

Scène 18 - L'emblème des corsaires

Dirk se matérialise quelques instants après Mordread et se retrouve dans un poste d'observation d'un vaisseau-pirate. La sorcière s'est hissée sur un espar et elle tend sa baguette magique vers le héros. Dirk doit esquiver la baguette magique sans perdre un équilibre très instable.

Scène 19 - Sur le pont

Assénant un coup d'épée à la voile principale, Dirk se faufile vers la plate-forme et laisse un trou béant dans la voile puis atterrit dans un tonneau en bois. Les pirates envoient des rafales de tir sur notre héros. Dirk doit garder la tête baissée, car les balles le frôlent avant de se balancer depuis le pont sur une corde dansante.

Scène 20 - Ça sent le poisson

Dirk atterrit à l'extrémité du passage, à une vingtaine de mètres au-dessus de l'océan d'un bleu profond. Traçant des cercles sous le passage, un requin observe attentivement cet en-cas héroïque. Le sabre en avant, le chef des pirates se précipite sur Dirk et notre héros doit sauter. Il faut qu'il s'accroche à un coude qui le projettera dans les airs et le fera atterrir sur un gréement. Plusieurs pirates se lancent à la poursuite de Dirk. Dirk doit atteindre la machine à remonter le temps et suivre Mordread qui disparaît dans le cours du temps.

Scène 21 - le Pays du Temps

Mordread se matérialise dans le Pays du Temps, car sa machine à remonter le temps s'est écrasée contre une horloge. La sorcière saute de la machine à remonter le temps et se



Dragon's Lair III

précipite vers le Château du Tourbillon des Temps, tout en or. Dirk atterrit quelques instants plus tard au même endroit, mais les habitants de l'horloge se rebellent et attaquent notre héros. Il faut que Dirk détruise les habitants de l'horloge avant qu'ils puissent saisir une occasion de le frapper.

Scène 22 - la poursuite dans les tourbillons des Temps

Dirk poursuit Mordread jusqu'à l'intérieur du Château. Le Château se trouve au centre d'un grand cadran. Plusieurs réveils, armés de lances, gardent le château. Dirk doit esquiver les attaques des gardes qui s'approchent de lui, pour entrer dans le château.

Scène 23 - A l'intérieur de l'horloge

Le réveil de garde poursuit Dirk jusqu'au socle d'une énorme horloge de grand-père. Dirk doit sauter sur le contrepoids de l'horloge et monter sur la chaîne reliée à la partie frontale de l'horloge. Lorsque le poids sera proche du sommet de l'horloge, une petite porte s'ouvrira, un grand oiseau posé sur une planche sortira de cette porte. Dirk doit sauter sur cette planche avant que la chaîne ne disparaisse à l'intérieur de l'horloge. Lorsqu'il sera dans l'horloge, le héros se retrouvera au milieu de ressorts et de mécanismes qui bougeront lentement au fur et à mesure que les aiguilles avanceront. La seule sortie se trouve sur la paroi la plus éloignée. Pour l'atteindre, Dirk doit passer par des mécanismes dangereux. Une fois sorti de l'horloge, Dirk se retrouvera en face d'une porte en bois menant à la chambre jusqu'à la Chambre du Tourbillon des temps. Un garde s'avancera, Dirk devra courir et sortir par cette porte pour s'enfuir.

Scène 24 - La Chambre du Tourbillon des Temps

Dirk pénètre dans la Chambre du Tourbillon des Temps, dominé par un grand cadran solaire qui sert de trône à deux incarnations du Temps : un vieil homme à la barbe blanche et un petit enfant. Notre héros continue à courir pour échapper au réveil de garde qui s'approche dangereusement de lui. Lorsqu'il passera au pied du trône, Dirk devra sauter et se mettre en sûreté car le vieil homme et l'enfant lui enverront des décharges électriques.

Scène 25 - réapparaître Mordread

En continuant sa course autour de la chambre, Dirk aperçoit la sorcière Mordread dans l'un des angles de la Chambre. Mordread glousse méchamment tout en montrant la bulle de verre contenant Daphné et la maison. Le Dieu du Temps continue à darder Dirk de ses éclairs magiques. Dirk doit esquiver la première attaque du Temps, puis attraper une horloge murale pour réfléchir les éclairs d'énergie vers la sorcière Mordread qui s'apprete à laisser tomber la bulle de verre dans le Tourbillon des temps. Deux éclairs s'abattent sur Mordread, dont il ne reste plus qu'un petit tas de cendre. La bulle de verre reste en suspension dans les airs.

Scène 26 - Comment secourir la princesse

Pendant que Dirk reste au bord du Tourbillon, en équilibre précaire, la bulle commence à tomber. Si elle est aspirée par le Tourbillon du Temps, elle sera perdue pour toujours. Dirk prend son élan pour traverser le vide et prendre la bulle qui tombe. Portant la bulle de verre dans la main, notre héros doit continuer à esquiver les éclairs du Dieu du Temps et se mettre en lieu sûr en sautant à travers une porte ouverte. Dès qu'il sera à l'extérieur du château en or, Dirk sautera sur la machine à remonter le temps et disparaîtra à nouveau dans le cours du temps.

Scène 27 - Enfin de retour

Dès qu'il arrive dans la Forêt enchantée, Dirk descend de la machine à remonter le temps et se dirige vers la clairière, il casse la bulle de verre avec son épée et salue la princesse Daphné lorsqu'elle réapparaît en même temps que la maison.

INTRODUZIONE

Un anno è passato da quando Mordroc fu ucciso per mano di Dirk il Valoroso. Dopo aver inseguito il perfido mago attraverso gli abissi del tempo, Dirk si trovò faccia a faccia con Mordroc nella stanza dove Daphne giaceva addormentata in un sonno incantato.

Riuscendo a sfruttare la stessa magia del mago, Dirk riuscì ad impadronirsi dell'Anello della Morte sfilandolo dal dito di Mordroc. Gonfiandosi come un pallone, Mordroc cominciò a fluttuare nell'aria dove Dirk lo fece scoppiare vibrando un potente colpo con la sua spada. Un caloroso bacio risvegliò Daphne dalla sua trance e insieme, l'eroe e la principessa ritornarono alla loro casa nella foresta incantata, per vivere il resto della loro vita nella pace e nella felicità.

Spirali di fumo cominciarono a salire dall'enorme calderone di bronzo nel centro della stanza della torre. Facendo ondeggiare le mani nell'aria con movimenti decisi, la sorella di Mordroc, Mordread la strega, cominciò a lanciare i suoi incantesimi. La spessa nube cominciò a roteare e lampi di luce multicolore crearono misteriose ombre lampeggianti sui muri della stanza. Dopo averla presa dalla sua veste nera, la strega versò una polvere blu nel liquido che bolliva nel calderone. Il fumo che si riversava dal liquido bollente si fermò, ed un forte ed innaturale vento cominciò a fischiare nella stanza soffiando sulle vesti della maga e sui suoi sinistri capelli bianchi che fluttuavano sulle sue spalle. La vorticoso nube cominciò ad affievolirsi lasciando una incandescente foschia aleggiante nell'aria, che pulsando ora rossa, ora blu e poi verde, sfidava la ferocia del vento rimanendo sospesa sul calderone.

La strega urlava nella continua tempesta, "Bing, bang, boom!". Scariche elettriche esplodevano nell'esile foschia, lampi prendevano forme di artiglierie che cercavano disperatamente di afferrare qualsiasi cosa capitasse alla loro portata.

"Zing, zang, zoom!" La roca voce di Mordread esplodeva facendo tremare i muri. Dal calderone, scaturì un'altra esplosione di energia che serpeggiando nell'aria si scontrò con la magica forza che balenava nella foschia. Dove le due forze mistiche si unirono, apparve un globo incandescente che vorticava selvaggiamente come la furia del vento, e all'interno del globo dorato una immagine cominciò a prendere forma.

Alberi verdi e fiori gialli comparvero sotto un luminoso sole di mezzogiorno, oscillando in una tiepida brezza estiva. Una casa bianca nel mezzo di una verdeggianti radura, il fumo di un focolare che sale dal piccolo camino. Ad un lato della casa, un eroe sorridendo spacca con l'ascia un albero caduto per farne legna per il fuoco. La porta di ingresso della casa si apre ed una

Dragon's Lair III

Note per i possessori di scheda CGA

Le grafiche di Dragon's Lair III sono nel formato EGA/VGA. Se selezioni CGA, ogni scena deve essere caricata e poi convertita da EGA/VGA nel formato CGA prima di essere visualizzata. Questo genera un ritardo tra una scena e l'altra.

Se installi Dragon's Lair III su Hard Disk e poi scegli il formato CGA, i dati verranno convertiti in modo CGA prima di essere installati su Hard Disk. Questo impiegherà un po' più di spazio sull'Hard Disk e un po' più di tempo per installarlo, ma velocizzerà in modo significativo le operazioni di caricamento durante il gioco, dato che non sarà più necessaria nessuna conversione.

Possessori Macintosh

Prima di caricare Dragon's Lair III, fai una copia di sicurezza dei dischetti e tienili al sicuro nel caso che qualche cosa possa capitare ai dischetti originali.

Dopo aver fatto il "boot" del tuo Macintosh con un disco di sistema o dopo aver fatto "l'autoboot" da Hard Disk, inserisci il Disco 1 di Dragon's Lair III nel disk drive e clicca due volte sull'icona di Dragon's Lair III per cominciare a giocare.

Per installare Dragon's Lair III sull'Hard Disk clicca due volte sull'icona "Install". Quando ti verrà chiesto, inserisci il nome del tuo Hard Disk e premi RETURN. Di volta in volta ti verrà chiesto di inserire i dischi di Dragon's Lair III, fino a che tutta l'installazione sarà completata.

Per far partire Dragon's Lair III dall'Hard Disk clicca due volte sull'icona della directory "DL3" e poi clicca due volte sull'icona "Dragon's Lair III".

Possessori Amiga

Per i possessori di Amiga-1000, al prompt inserisci il KICKSTART 1.2 o superiore. Per tutti i modelli Amiga, quando compare la richiesta per il disco del WORKBENCH, inserisci il disco 1 di Dragon's Lair III nel disk drive interno.

Possessori di Atari ST

Inserisci il disco 1 di Dragon's Lair III nel disk drive e poi accendi il computer. Il gioco verrà rapidamente caricato in memoria.

Cominciamo a giocare

Dopo che il gioco è stato caricato, partirà automaticamente una dimostrazione del gioco rappresentante uno scenario preso dal primo disco, per poi tornare allo schermo dei titoli. Per cominciare a giocare premi semplicemente zero (0) sul tastierino numerico o il primo pulsante del joystick in qualsiasi momento. Vedrai che il gioco partirà da uno schermo rappresentante il punteggio e le vite che ti rimangono a disposizione. La prima scena verrà poi caricata automaticamente.

Dragon's Lair III

Ad un certo punto del gioco, i possessori di PC e Macintosh dovranno rispondere ad una domanda basata sulle informazioni fornite con un foglietto all'interno della confezione. Se non saprai rispondere in modo corretto alla domanda il gioco si interromperà.

Come giocare a Dragon's Lair III

Non controlli direttamente le azioni di Dirk, ma piuttosto le sue reazioni agli eventi che capiteranno intorno a lui. Guardando le animazioni dovrai decidere in quali direzioni Dirk si dovrà muovere e in che momento. Per superare con successo una scena, devi fare una mossa o premere il pulsante di fuoco (zero (0) sul tastierino numerico) quando Dirk si trova in pericolo. Il tempismo è fondamentale e spesso ti potrà capitare di fare la giusta mossa ma nel momento sbagliato. Oltretutto molte scene richiedono più di una mossa per essere risolte. Se trovi delle difficoltà osserva attentamente le animazioni e muovi Dirk verso la zona più sicura, e se non esiste un posto sicuro prova a premere il pulsante di fuoco sul joystick per usare la spada.

Se sei sicuro di avere fatto la giusta mossa, riprova con un maggiore tempismo, provando ad anticipare il movimento o a ritardarlo. Non sorprenderti se Dirk non reagirà immediatamente alla mossa scelta; devi aspettare che l'animazione venga completata e poi, se hai fatto la mossa o le mosse giuste, potrai continuare con la scena successiva.

Hai tre vite ed il gioco finirà quando avrai esaurito tutte le vite a disposizione o se riuscirai a superare tutte le scene del gioco.

Man mano che il gioco progredisce, sarà necessario cambiare il dischetto nel drive. Dopo che avrai superato tutte le scene presenti su un dischetto, ti verrà chiesto di inserire il dischetto successivo, ed il gioco potrà continuare. Non estrarre MAI un dischetto dal disk drive mentre il gioco sta girando, a meno che non ti venga chiesto di farlo, o potresti danneggiarlo.

Comandi

Ci sono due modi per controllare Dirk: tramite joystick, se questa opzione è disponibile sul tuo computer, o tramite il tastierino numerico sulla tastiera. Usando il tastierino numerico potrai scegliere le mosse nel seguente modo: SU (8), GIÙ (2), SINISTRA (4), DESTRA (6). Per usare la spada premi il pulsante di fuoco sul joystick o lo zero (0) sul tastierino numerico.

La fine del gioco

Il gioco finisce quando perdi tre vite. Per interrompere il gioco premi il tasto di reset del computer. Su un IBM PC, puoi premere il tasto ESC durante il gioco per tornare al DOS. I possessori di Macintosh dovranno cliccare su "Quit". Poi potrai tranquillamente estrarre il dischetto dal disk drive.

Dragon's Lair III

Come salvare la posizione

Per salvare la posizione premi il tasto "S" durante l'azione e dopo che avrai superato la scena ti verrà chiesto di inserire un dischetto di salvataggio. Togli il dischetto del gioco dal disk-drive ed inserisci il dischetto di salvataggio. La tua posizione verrà salvata sul disco e poi ti verrà chiesto di reinserire il dischetto del gioco. Se stai giocando con un Hard Disk la posizione verrà salvata automaticamente sull'Hard Disk.

Come caricare una posizione salvata in precedenza

Per caricare una posizione premi il tasto "L" durante l'azione di gioco e ti verrà chiesto di inserire il dischetto contenente la posizione da caricare. Togli il dischetto di gioco dal disk-drive ed inserisci il dischetto di salvataggio. L'ultima posizione salvata verrà caricata e ti verrà poi chiesto di reinserire il disco di gioco. Se stai giocando con un Hard Disk, l'ultima posizione salvata verrà caricata automaticamente dall'Hard Disk.

Pausa durante il gioco

Per sospendere momentaneamente il gioco devi premere il tasto "P" sulla tastiera.

Attivare e disattivare l'audio

Puoi attivare e disattivare l'audio premendo il tasto "A" sulla tastiera.

Suggerimenti

Scena 1 - La comparsa della strega

Apparendo dal nulla, la strega Mordread sprigiona dalla sua bacchetta magica una forza mistica attorno a Daphne e alla casa.

Scena 2 - La strega attacca

Agitando la sua bacchetta magica, Mordread lancia un fulmine a Dirk mentre corre lungo il sentiero di pietra che conduce alla sua casa. Dirk deve prima evitare la magica energia e poi distruggere le creature che compaiono dall'esplosione.

Scena 3 - L'inseguimento

Dopo aver intrappolato Daphne e la casa all'interno della sfera incastonata all'estremità della bacchetta magica, Mordread cerca di fuggire nel Vortice del Tempo usando la macchina del tempo di Dirk. Dirk deve inseguirla e raggiungerla nella macchina prima che la strega scompaia.

Scena 4 - Aggrappato alla macchina del tempo

Viaggiando attraverso il tempo, Mordread scopre Dirk aggrappato alla sommità della macchina. Dirk deve resistere ai tentativi della strega di farlo precipitare.

Dragon's Lair III



Scena 5 - Il Paese Delle Meraviglie

La macchina del tempo, colpita dalla bacchetta magica di Mordread, si duplica e finisce fuori rotta. Atterrata in una strana stanza, Mordread fugge attraverso un grande specchio. Arrivando un momento più tardi sul doppiante della macchina del tempo, Dirk dovrà disperdere le forze magiche che scendono nell'aria per poi riprendere l'inseguimento.

Scena 6 - Attraverso lo specchio

Dirk si trova nel Paese delle Meraviglie diventando inconsapevolmente una specie di eroica "Alice". Saltando attorno a lui Tweedle Dee e Tweedle Dum si aggrappano alla sua cintola e gli tirano un cappello sulla testa. Dirk deve evitare l'attacco dei Tweedle mentre la Regina di Cuori si avvicina a grandi passi.

Scena 7 - I due Gemelli

Tweedle Dee e Tweedle Dum attaccano Dirk con i loro bastoni. Dirk deve raggiungere la salvezza, il più lontano possibile dai due Tweedle.

Scena 8 - Fuori di testa

Un momento dopo, la Regina di Cuori ricompare mandando i due Twiddle a sbarazzarsi di Dirk. Dirk riesce ancora una volta a scansarsi dall'attacco, per poi dover evitare il tagliente bastone a forma di cuore della regina. Colpita nella sua dignità regale, la Regina di Cuori ordina alle sue guardie di portarle la bionda testa di Dirk.

Scena 9 - Le Guardie della Regina

Mentre Dirk cerca di fuggire, diverse guardie a forma di carte da gioco inseguono il nostro eroe. Dirk dovrà cercare di evitare le loro armi e tagliare in due i loro corpi di carta, per poi saltare sulla schiena di un cavallo che in realtà è una pedina degli scacchi. Fuggendo in groppa a questo strano cavallo, Dirk deve confrontarsi con numero ancora maggiore di guardie, cercando di tagliarle in due prima che loro facciano lo stesso con lui.

Scena 10 - Té Party

Rimbalsando sulla groppa del suo strano destriero, Dirk piomba sul Cappellaio Matto e March Hare, nel bel mezzo di un té party. Il Cappellaio Matto, arrabbiato per essere stato disturbato, con una mazza smisurata cerca di ridurre Dirk ad una focaccina da aggiungere ai dolci della festa. Saltando dalla groppa del cavallo, Dirk raggiunge il bordo del tavolo atterrando vicino ad una porticina gialla.

Scena 11 - Jabberwocky

La piccola porticina gialla si apre e compare il giallo Jabberwocky. Tossendo fumo velenoso a pieni polmoni, che Dirk non deve respirare, il piccolo drago comincia a crescere e crescere, fino a che l'eroe è costretto a fuggire.

Scena 12 - Una fuga nuvolosa

Avendo perso la sua spada, Dirk deve continuare ad evitare il fumo velenoso di Jabberwocky. Dopo esser fuggito da nubi di fumo malsano, Dirk si trova chiuso in un angolo al confine del Paese delle Meraviglie, e deve balzare sulla schiena del grosso drago giallo.

Scena 13 - Ritorno attraverso lo specchio

Jabberwocky sbattendo le possenti ali nel tentativo di sbarazzarsi di Dirk, comincia a prendere il volo. Diverse carte da gioco vengono catturate dalla furia del vento generato dalle ali del drago, e Dirk deve cercare di balzare su quella più vicina. La carta trasporta l'eroe fino a schiantarsi contro lo specchio che delimita l'ingresso del Paese delle Meraviglie, facendolo ruzzolare nella macchina del tempo.

Scena 14 - La Quinta di Beethoven

Perso nel flusso del tempo, Dirk compare sul pianoforte di un gigantesco Ludwig Von Beethoven, appena dopo la comparsa della malefica strega Mordread. La maga muove le sue mani e lancia un fulmine magico sul tasto dove si trovava Dirk. L'eroe deve saltare via dal tasto prima che l'energia riesca a distruggerlo.

Scena 15 - Ludwig Von e Il Suo Gatto

Inciampano sul pianoforte gigante, Dirk corre fino a trovarsi tra le grinfie del gattino di Beethoven, il quale lo scambia per un gustoso bocconcino. Dirk deve riuscire a balzare via, mentre due enormi zampe piombano minacciosamente verso di lui. Inseguito dal gatto sulla sommità del pianoforte, Dirk ha giusto il poco tempo necessario per saltar via quando il gatto si avventa contro di lui.

Scena 16 - Dentro il Boccale

Dirk cerca rifugio temporaneo sotto un gigantesco candeliere, ma sfortunatamente il gatto ha avuto la stessa idea. L'eroe si trova costretto a tuffarsi nel boccale mezzo pieno di Beethoven. Ma Dirk non si trova al sicuro neanche dentro il boccale, infatti il gatto cerca di pescarlo con una delle sue zampe. Non avendo nessun'altra cosa da fare Dirk deve passare attraverso un pannello di vetro al lato del boccale.

Scena 17 - Dalla Padella Alla Bocca

Volando fuori dal boccale, Dirk atterra nella bocca del gatto. L'eroe deve riuscire a salvarsi saltando sul pianoforte e farsi strada verso la macchina del tempo.



Scena 18 - Teschio ed Ossa Incrociate

Qualche attimo dopo Mordread, Dirk si ritrova materializzato in un nido di corvi su una nave pirata. La malefica strega, strisciando sul longherone, cerca di colpire il nostro eroe con la sua bacchetta magica, il quale deve cercare di non perdere il suo precario equilibrio.

Scena 19 - Sul Ponte della Nave

Affondando la spada nella vela principale, Dirk scivola verso il ponte di poppa causando un grosso buco nella vela, e precipita, infine, in una botte di legno. Dirk deve rimanere a testa bassa mentre i pirati gli scaricano addosso una

raffica di proiettili, poi deve fuggire dal ponte aggrappato ad una fune penzolante.

Scena 20 - Qualcosa Puzza Di Pesce

Dirk atterra all'estremità di una passerella ad una dozzina di piedi dall'acqua. Sotto la passerella un enorme pescecane guarda con occhi sgranati l'eroico spuntino. Il capitano della nave pirata si avvicina minacciosamente all'eroe con la spada in pugno facendolo cadere dalla passerella. Dirk si deve aggrappare all'asse che lo farà catapultare nell'aria fino alla vela. Diversi pirati si arrampicano sulla vela per inseguire Dirk. L'eroe deve riuscire a raggiungere la macchina del tempo e inseguire Mordread mentre scompare nel flusso temporale.

Scena 21 - La Terra Del Tempo

Mordread si materializza nella Terra del Tempo distruggendo una casa orologio con la macchina temporale. La strega balza fuori dalla macchina e corre verso l'altissimo e dorato Castello del Vortice. Dirk compare alcuni momenti dopo atterrando nello stesso punto, ma i padroni della casa distrutta da Mordread non sono molto di buon umore e attaccano l'eroe. Dirk deve distruggere gli uomini orologio prima che loro abbiano la possibilità di colpirlo.

Scena 22 - Inseguimento Nel Vortice Del Tempo

Dirk insegue Mordread nel Castello del Vortice. Il castello si trova nel centro di una grande meridiana, una seconda lancetta gira attorno all'esterno. A guardia del castello ci sono molti orologi con l'allarme, armati di lance. Dirk deve evitare l'attacco delle guardie che sciamano intorno a lui ed entrare nel castello.

Scena 23 - Dentro l'Orologio

Le guardie inseguono Dirk fino alla base di un grande orologio a pendolo. Dirk deve saltare sul pendolo ed aggrapparsi al peso che sale verso la faccia dell'orologio. Mentre si avvicina alla sommità, si apre una piccola porta e

compare un grosso uccello appoggiato su una grande asse di legno. Dirk deve lanciarsi dal pendolo cercando di sostenersi sulla passerella prima che la catena scompaia all'interno dell'orologio. Una volta all'interno, l'eroe si trova nel bel mezzo di molle ed ingranaggi che si muovono lentamente al ritmo delle lancette. L'unica uscita si trova sul muro opposto, e Dirk la deve raggiungere passando attraverso i pericolosissimi meccanismi. Una volta raggiunta l'uscita, Dirk compare di fronte ad una porta di legno che conduce nella Camera del Vortice. Una guardia si avventa contro di lui che si trova costretto a precipitarsi dentro la stanza per fuggire.

Scena 24 - La Camera Del Vortice

Dirk entra nella Camera del Vortice, dominata da un grande trono a forma di meridiana. Seduti sul trono stanno le due incarnazioni di Padre Tempo, un vecchio uomo con una barba bianca ed il figlio anno nuovo. Dirk è costretto a fuggire dalle guardie che lo tallonano ed evitare i fulmini magici lanciati sia dal vecchio uomo che dal bambino.

Scena 25 - Mordread Ricompare

Continuando a correre attorno alla stanza, Dirk vede la malvagia strega Mordread sull'orlo del Vortice del Tempo. Sollevando la sfera magica contenente Daphne e la casa, Mordread emette uno schiamazzo racapricciante. Il vecchio uomo, nel frattempo, continua a lanciare i suoi fulmini verso Dirk. L'eroe deve evitare il primo colpo, poi prendendo un quadrante di un orologio dal muro deve riflettere i colpi successivi contro la strega Mordread che nel frattempo si preparava a lanciare la sfera all'interno del Vortice del Tempo. Due fulmini colpiscono Mordread che viene ridotta in cenere, lasciando la sfera magica sospesa nell'aria.

Scena 26 - La Liberazione Della Principessa

Mentre Dirk si trova sull'orlo del Vortice del Tempo, la sfera di cristallo comincia a cadere. Se finisce nel Vortice verrà persa per sempre. Dirk deve balzare attraverso il nulla ed afferrare la sfera che sta precipitando. Con la sfera nelle mani, l'eroe deve continuare a schivare i fulmini lanciati dal vecchio, saltando attraverso una porta aperta verso la salvezza. Una volta giunto all'esterno del castello d'oro, Dirk salta sulla macchina del tempo e ancora una volta scompare nel flusso temporale.

Scena 27 - Finalmente a Casa

Giungendo nella foresta incantata, Dirk scende dalla macchina del tempo, si dirige alla radura, distrugge la sfera con la sua spada, e finalmente la Principessa Daphne e la sua casa ricompaiono.

Copyright

"Dragon's Lair" ist ein eingetragenes Warenzeichen der Bluth Group Ltd. - © 1989. "Dragon's Lair III: The Curse of Mordread" © 1992 Don Bluth Multimedia, Inc.; Figurendesign © 1983 Don Bluth; © 1989 gesamter Ton, Bild und Konzept - Don Bluth Multimedia, Inc.; ALLE RECHTE VORBEHALTEN; Programmierung © 1992 ReadySoft Incorporated.

Vorbehalt

Obwohl ReadySoft Incorporated überzeugt ist, daß dieses Programm die in diesem Handbuch beschriebenen Funktionen ausführt, wird dieses Programm ausgeliefert "wie es ist", ohne Leistungsgarantien jeglicher Art, weder explizit noch implizit, einschließlich, jedoch nicht beschränkt auf die implizierte Garantie der Marktgängigkeit und der Eignung für einen bestimmten Zweck. Das gesamte Risiko hinsichtlich Qualität und Leistung dieses Programms liegt bei Ihnen.

Beschränkte Garantie

ReadySoft Incorporated garantiert die magnetischen Medien gegen Herstellungsdefekte für einen Zeitraum von 90 Tagen nach dem Kaufdatum. Sollte irgendeine Diskette während dieser Zeit von 90 Tagen bei normalem Gebrauch Fehler aufweisen, ersetzt ReadySoft die Diskette(n). Der Käufer ist verantwortlich für die Übernahme der Versandkosten an ReadySoft und für den Beweis, daß der Kauf innerhalb der 90-tägigen Garantiezeit erfolgt ist.

Nach Ablauf der Garantie

Wenn die Diskette(n) nach abgelaufener Garantiezeit Fehler aufweisen, werden sie für \$13 US neukopiert/ersetzt (einschließlich Versandkosten). Wenn Sie Güter von außerhalb Kanadas zu ReadySoft zur Reparatur einsenden, schreiben Sie bitte außen auf die Verpackung "Defective Canadian goods being returned for repair".

EINFÜHRUNG



Ein Jahr ist seit Mordrocs Tod durch die Hand Dirks des Wagemutigen vergangen. Nachdem er den bösen Zauberer durch die Tiefen der Zeit verfolgt hatte, trat Dirk Mordroc in der Kammer entgegen, in der Daphne in tiefem, magischem Schlaf lag. Indem er des Zauberers eigene Hexerei gegen ihn verwendete, schaffte es Dirk, den Ring des Todes an Mordrocs Finger zu stecken. Aufgeblasen wie ein Ballon schwebte Mordroc in die Luft, wo Dirk den aufgeblähten Zauberer mit einem mächtigen Streich seines Schwertes zerplatzen ließ. Der Kuß des

Liebenden brachte Daphne aus ihrer Trance heraus, und zusammen kehrten Dirk und die Prinzessin in ihr Heim im Zaubewald zurück, um den Rest ihres Lebens in Frieden und Glück zu leben. So dachten sie wenigstens.

Rauchschwaden begannen aus dem enormen Kupferkessel aufzusteigen, der die Mitte des Turmzimmers einnahm. Indem sie ihre Hände entschlossen durch die Luft schwang, ließ Mordrocs Schwester, die Hexe Mordread, die immer dicker werdende Wolke wild wirbeln, und Blitze vielfarbigen Lichts zeichneten gespenstische, flackernde Schatten auf die Wände. Mordread griff in ihr schwarzes Kleid und warf ein blaues Pulver in die brodelnde Flüssigkeit im Kessel. Kein Rauch kam nun mehr aus dem Kessel, und ein starker, unnatürlicher Wind piffte durch den Raum und blies Mordreads Kleid und ihr völlig weißes Haar nach hinten. Die wirbelnde Wolke verdünnte sich langsam und ließ einen glühenden Dunst in der Luft zurück, der langsam rot, blau und grün pulsierte und trotz des starken Windes über dem Kessel schweben blieb.

Die Hexe schrie über den fortwährenden Orkan weg: "Bim, bam, bum!" Elektrische Ladungen explodierten durch den dünnen Nebel, klauengleiche Blitze versuchten verzweifelt, alles zu greifen, was nur irgendwie in Reichweite war.

"Zim, zam, zum!" Mordreads rauhe Stimme dröhnte durch den Raum und ließ Boden und Wände erzittern. Aus dem Kessel heraus schlängelte sich ein weiterer Energieausbruch in die Luft hinauf und stieß mit der magischen Elektrizität zusammen, die immer noch im Dunst herumgrapschte. Wo die beiden geheimnisvollen Kräfte sich trafen, erschien ein glühender Ball, der sich so wild drehte wie der Wind blies, und in der goldenen Kugel begann ein Bild, Form anzunehmen.

Grüne Bäume und gelbe Blumen erschienen unter einer strahlenden Mittagssonne und wiegten sich langsam in einer warmen Sommerbrise. Ein weißes Haus mit riedgedecktem Dach stand in der Mitte einer

grasbewachsenen Lichtung, der Rauch eines Herdfeuers stieg aus seinem kleinen Kamin. Neben dem Haus schwingt ein lächelnder Held seine Axt und zerhackt einen gefällten Baum zu Brennholz. Die Vordertür des Hauses öffnet sich, und eine wunderschöne Prinzessin tritt hinaus und ruft dem Helden zu, daß das Essen fast fertig ist. Dirk der Wagemutige geht zu Prinzessin Daphne hinüber und sie umarmen sich in einem leidenschaftlichen Kuß.

Mordread lachte höhnisch auf, blaues und rotes Licht spiegelte sich auf ihrer glänzenden grauen Haut. "Die beiden Liebenden, Held und Prinzessin. Die beiden Übeltäter, die meinen Bruder gemordet haben!" Die Hexe lehnte ihren Kopf zurück und begann mit leiser, kaum hörbarer Stimme zu singen. Der Inhalt des Kessels begann wieder aufzuschäumen und spie einen weiteren Energiestoß aus, der den Dunst dichter werden und die beiden Gesichter im Innern der Kugel wabern ließ. Wie der Nebel dunkler wurde, entstand ein anderes Bild in der Kugel, ein fremdartiges, goldenes Land, gefüllt mit den sich drehenden Zeigern Hunderter verschieden gehender Uhren. In der Mitte des Bildes stand ein hohes, glänzendes, goldenes Schloß mit hoch in den Himmel ragenden, uhrengekrönten Türmen.

"Der Malstrom der Ewigkeit ist die Belohnung für Eure abscheuliche Tat. Ein ewiger Fluch, aus dem es kein Entrinnen gibt. Niemals älter werden, niemals sterben, für ewig in der Falle!" Mordread nahm ihren Zauberstab von einem nahegelegenen Tisch, ein große Glasblase an der Spitze eines langen eisernen Stabes. Zuerst schwang sie den Stab mehrmals über ihren Kopf, während sie sang, dann tauchte sie das gläserne Ende in den Kessel. Abrupt hörte der Wind auf zu wehen, er wurde augenblicklich in den Kessel zurückgesaugt, und als Mordread ihren Zauberstab erhob, sprang der dunkle Nebel in die glühende Glasblase, in alle Richtungen Funken versprühend.

"Und mit diesem verhexten Zauberstab werde ich Euch, Euer Haus und alles gefangen nehmen, damit es zum Malstrom gebracht werde." Mit hoch erhobenen Armen gackerte die Hexe Mordread ein böses Gelächter, als Wind und Rauch, dem Zauberstab entweichend, zurückkehrten. Durch den Rauch wirbelnd, mit der Mitte dort, wo die Hexe stand, kreiste der Rauch enger und enger, bis Mordread dem Blick verborgen war. Mit einem lauten Donnerschlag verschwanden Hexe, Zauberstab, Rauch und Wind und ließen nur das Echo von Mordreads unheimlichem Lachen im zitternden Turm zurück.

SPIELANWEISUNGEN

Laden von Dragon's Lair III: The Curse of Mordread

PC-Besitzer

Bevor Sie Dragon's Lair III laden, erstellen Sie eine Sicherheitskopie Ihrer

Dragon's Lair III

Disketten und legen Sie sie zur Seite, falls einmal etwas mit Ihren Originaldisketten schiefgehen sollte.

Zum Laden von Dragon's Lair III legen Sie die Diskette 1 in das Laufwerk Ihres Computers. Tippen Sie den Buchstaben des Laufwerks ein, gefolgt von einem Doppelpunkt (zum Beispiel A: für das erste Diskettenlaufwerk), dann tippen Sie DL3 und drücken RETURN. Eine Anzahl von Optionen wird angezeigt.

Zuerst wählen Sie den Videomodus, indem Sie C (CGA), E (EGA) oder V (VGA) eingeben. Als nächstes wählen Sie den Soundausgang, indem Sie A (Adlib), S (SoundBlaster), T (Tandy), P (Pro Audio Spectrum) oder N (No Sound [kein Sound]) eingeben. Bemerken Sie bitte, daß der eingebaute Sound nicht unterstützt wird; nur die vier oben angeführten Soundkarten werden angesprochen.

Danach werden Sie gefragt, ob Sie einen Joystick verwenden wollen. Geben Sie entweder Y (Yes [Ja]) oder N (No [Nein]) ein. Wenn Sie Yes wählen, lesen Sie bitte auch die folgenden Anweisungen.

Es ist wichtig festzuhalten, daß Sie auch weiterhin die Tastatur verwenden können, wenn Sie den Joystick gewählt haben. Wenn Sie bei der Verwendung des Joysticks feststellen, daß es Ihnen unmöglich ist, die korrekten Bewegungen zu machen (nachdem Sie sich davon überzeugt haben, daß Sie mit der Tastatur und abgewählter Joystick-Option die richtigen Bewegungen zu machen in der Lage sind), kann es sein, daß Ihr Joystick nicht richtig auf Ihre Spielsteuerkarte eingestellt ist. Um Ihren Joystick zu zentrieren, legen Sie Diskette 1 in ein Laufwerk ein, tippen den Buchstaben des Laufwerks gefolgt von einem Doppelpunkt (normalerweise A:), dann drücken Sie RETURN. Als nächstes tippen Sie CENTERJS und drücken RETURN. Nachdem das Programm geladen ist, werden Sie aufgefordert, den Feuerknopf Ihres Joysticks zu drücken. Der Bildschirm zeigt nun ein großes Kreuz mit einem Sternchen irgendwo in der Nähe des Kreuzes. Verwenden Sie die horizontalen und vertikalen Trimmer des Joysticks, um das Sternchen in die Mitte des Kreuzes zu bringen, oder so nah daran wie irgend möglich. Ihr Joystick ist nun zentriert.

Die letzte Frage, die Ihnen gestellt wird, ist ob Sie Dragon's Lair III auf Ihrer Festplatte installieren wollen oder nicht. Wieder antworten Sie mit Y oder N. Wenn Sie mit N antworten, beginnt das Spiel. Antworten Sie mit Y, werden Sie um Angabe des Laufwerkbuchstabens Ihrer Festplatte gebeten (normalerweise C:). Tippen Sie diesen Buchstaben ein, dann drücken Sie RETURN. Dragon's Lair III beginnt, von Diskette 1 auf die Festplatte hinüberzukopieren. Wenn Diskette 1 mit dem Kopieren fertig ist, wird Diskette 2 angefordert. Legen Sie die Diskette 2 ein und drücken Sie eine beliebige Taste. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis alle Disketten auf die Festplatte kopiert sind. Das Programm geht dann zu DOS zurück.

Dragon's Lair III

In Zukunft können Sie nun Dragon's Lair III laden, indem Sie das Folgende tun: tippen Sie den Buchstaben Ihrer Festplatte, gefolgt von einem Doppelpunkt (normalerweise C:), dann drücken Sie RETURN. Als nächstes tippen Sie CD\DL3, drücken RETURN, dann tippen Sie DL3 und drücken wieder RETURN. Nun folgen Sie derselben Prozedur wie oben; außer wenn Sie gefragt werden, ob Sie installieren wollen, sollten Sie N (No [Nein]) antworten.

Hinweis für CGA-Benutzer

Die Grafik, die auf den Disketten von Dragon's Lair III geliefert wird, ist in EGA/VGA-Format. Wenn Sie CGA wählen, muß jede Szene geladen und von EGA/VGA in CGA umgewandelt werden, bevor sie gespielt werden kann. Dies führt zu Verzögerungen zwischen den Szenen.

Wenn Sie Dragon's Lair III auf einer Festplatte installieren und CGA als Ihren Farbmodus wählen, werden die Daten in CGA umgesetzt, bevor sie auf der Festplatte installiert werden. Dies erfordert etwas mehr Platz auf der Platte und mehr Zeit zur Installation, doch es beschleunigt die Ladezeit ganz bedeutend, da keine Umwandlung notwendig wird, während Sie das Spiel spielen.

Macintosh-Besitzer

Bevor Sie Dragon's Lair III laden, erstellen Sie eine Sicherheitskopie aller Ihrer Disketten und legen Sie sie zur Seite, falls einmal etwas mit Ihren Originaldisketten schiefgehen sollte.

Nachdem Sie Ihren Macintosh mit einer Systemdiskette oder von der Festplatte aus gestartet haben, legen Sie die Diskette 1 von Dragon's Lair III in das Laufwerk ein und doppelklicken auf das "Dragon's Lair III"-Icon, um das Spiel zu beginnen.

Um Dragon's Lair III auf einer Festplatte zu installieren, doppelklicken Sie auf das "Install"-Icon. Wenn eine Dialogaufforderung erscheint, tippen Sie den Namen Ihrer Festplatte und drücken RETURN. Sie werden dann aufgefordert, die Dragon's Lair III Disketten nacheinander einzulegen, bis das ganze Spiel auf die Festplatte kopiert ist.

Um Dragon's Lair III von Ihrer Festplatte laufen zu lassen, doppelklicken Sie auf das "DL3" Ordner-Icon auf Ihrer Festplatte, dann doppelklicken Sie auf das "Dragon's Lair III"-Icon.

Amiga-Besitzer

A-1000-Besitzer sollten bei der Systemaufforderung KICKSTART 1.2 oder höher einlegen. Bei allen Amiga-Modellen, wenn Sie zum Einlegen der WORKBENCH-Diskette aufgefordert werden, sollten Sie die Diskette 1 von Dragon's Lair III in das interne Laufwerk einlegen.

Dragon's Lair III



Atari ST-Besitzer

Legen Sie die Diskette 1 von Dragon's Lair III in das Diskettenlaufwerk und schalten Sie Ihren Computer ein. Das Spiel lädt dann ziemlich schnell.

Starten des Spiels

Nachdem das Spiel geladen ist, beginnt automatisch die Demo. Die Demo führt durch eine Szene von der ersten Diskette und geht dann zum Titelschirm zurück. Um das Spiel zu starten, drücken Sie jederzeit einfach Null (0) auf dem numerischen Tastenfeld oder den ersten Knopf auf Ihrem Joystick. Sie sehen,

daß das Spiel gestartet hat, wenn der Spielerpunktzahl-Bildschirm erscheint. Dieser Bildschirm zeigt Ihnen Ihre Punktzahl und die Anzahl von Ihnen noch verbleibenden Leben. Danach lädt automatisch die erste Szene.

An irgendeinem Punkt während des Spiels werden PC- und Macintosh-Besitzer gebeten, eine Frage zu beantworten, und zwar auf der Basis der Informationen, die auf einem Stück Papier stehen, das mit dem Spiel mitgeliefert wurde. Wenn Sie die Frage nicht korrekt beantworten, beendet sich das Spiel selbst.

Spiele von Dragon's Lair III

Sie steuern nicht direkt alle Aktionen von Dirk, sondern eher seine Reaktionen auf Ereignisse, die um ihn herum geschehen. Während Sie die Animation anschauen, müssen Sie entscheiden, in welche Richtung auf dem Bildschirm sich Dirk bewegen sollte und wann. Um eine Szene erfolgreich zu beenden, müssen Sie eine Bewegung machen oder den Feuerknopf drücken (oder Null (0) auf dem numerischen Tastenfeld), wenn Dirk sich in Gefahr befindet. Das Timing ist sehr kritisch, und oft machen Sie die richtige Bewegung, aber zur falschen Zeit. Auch erfordern manche Szenen mehr als eine Bewegung. Wenn Sie Probleme haben, schauen Sie sich die Animation sorgfältig an und bewegen Sie Dirk in die sicherste Richtung, oder falls keine Richtung sicher ist, drücken Sie den Feuerknopf, um Dirks Schwert zu benutzen.

Wenn Sie sicher sind, daß Sie die richtige Bewegung haben, versuchen Sie, den Zeitpunkt zu variieren, an dem Sie sie machen, ein klein wenig früher oder ein klein wenig später. Seien Sie nicht überrascht, wenn Dirk sich nicht sofort bewegt, nachdem Sie eine Bewegung gemacht haben; Sie müssen darauf warten, daß die Animation zu Ende geht, und wenn Sie die richtige(n) Bewegung(en) gemacht haben, fahren Sie mit der nächsten Szene fort.

Sie haben drei Leben, und das Spiel endet, wenn Sie alle Ihre Leben verloren oder alle Szenen auf allen Disketten vollendet haben.

Dragon's Lair III

Von Zeit zu Zeit wird es notwendig werden, die Diskette im Laufwerk zu wechseln. Nachdem Sie alle Animationen auf einer Diskette vollendet haben, werden Sie aufgefordert, die nächste Diskette einzulegen, damit das Spiel fortgesetzt werden kann. Werfen Sie NIE und nimmer eine der Spieldisketten aus, während Sie spielen, außer wenn Sie dazu ausdrücklich aufgefordert werden, oder Sie könnten die Diskette beschädigen!

Steuerung

Es gibt zwei Methoden, Dirk zu steuern, zum einen mit Hilfe des Joysticks, falls diese Option auf Ihrem Computer verfügbar ist, zum anderen mittels des numerischen Tastenfelds auf Ihrer Tastatur. Die Richtungen, die Sie benötigen, wenn Sie Ihr numerisches Tastenfeld benutzen, sind UP ($\neq$ 8), DOWN ($\emptyset$ 2), LEFT ('' 4) und RIGHT ('' 6). Um Dirks Schwert zu benutzen, drücken Sie den Feuerknopf auf dem Joystick oder die "0" auf dem Tastenfeld.

Beenden des Spiels

Das Spiel endet, wenn Sie drei Leben verloren haben. Um mit dem Spiel aufzuhören, starten Sie einfach Ihren Computer neu auf. Auf einem IBM PC können Sie während des Spiels die ESC-Taste drücken, um zu DOS zurückzukehren. Macintosh-Besitzer können auf "Quit" klicken. Sie können dann die Diskette ungefährdet aus dem Laufwerk nehmen.

Speichern Ihrer Position

Um Ihre Position zu speichern, drücken Sie im Verlauf einer Szene die "S"-Taste, und nachdem Sie diese Szene erfolgreich beendet haben, werden Sie zum Einlegen einer Speicherdiskette aufgefordert. Nehmen Sie die Spieldiskette aus dem internen Laufwerk und legen Sie stattdessen die Speicherdiskette ein. Ihre Position wird gespeichert, und Sie werden nun aufgefordert, die laufende Spieldiskette wieder einzulegen. Wenn Sie Dragon's Lair III von einer Festplatte aus spielen, wird Ihre Position automatisch auf der Festplatte gespeichert.

Laden eines gespeicherten Spiels

Um ein gespeichertes Spiel zu laden, drücken Sie die "L"-Taste während einer Szene, und Sie werden zum Einlegen Ihrer Speicherdiskette aufgefordert. Nehmen Sie die Spieldiskette aus dem internen Laufwerk und ersetzen Sie sie durch die Speicherdiskette. Die zuletzt gespeicherte Position wird geladen, und Sie werden zum Einlegen der entsprechenden Spieldiskette aufgefordert. Wenn Sie Dragon's Lair III von einer Festplatte aus spielen, wird Ihre Position automatisch von der Festplatte geladen.



Dragon's Lair III

Pausieren des Spiels

Sie können das Spiel jederzeit pausieren, indem Sie die "P"-Taste auf der Tastatur drücken.

Audio an- und abschalten

Sie können den Sound an- und abschalten, indem Sie die "A"-Taste auf der Tastatur drücken.

HINWEISE

Szene 1 – Die Hexe taucht auf

Aus dem Nichts heraus kommend, benutzt die böse Hexe Mordread ihren Zauberstab, um eine geheimnisvolle Kraft um Daphne und das Haus herum zu verbreiten.

Szene 2 – Mordread schlägt zu

Ihren Zauberstab in der Luft schwingend feuert Mordread einen Blitz auf Dirk, als er den steinernen Pfad heraufrennt, der zu seinem Haus führt. Dirk muß zuerst der magischen Energie ausweichen und dann die Kreaturen zerstören, die aus der Explosion auftauchen.

Szene 3 – Die Jagd beginnt

Nachdem sie Daphne und das Haus im gläsernen Ende ihres Zauberstabs gefangen hat, flieht Mordread in Richtung auf Dirks Zeitmaschine, die sie zu benutzen plant, um sich zum "Malstrom der Zeit" zu teleportieren. Dirk muß ihr nachspringen und sich an die Maschine klammern, bevor sie verschwindet.

Szene 4 – Hängen an der Zeitmaschine

Durch ein Loch in der Zeit reisend, entdeckt Mordread Dirk, der sich an die Ecke der Zeitmaschine klammert. Dirk muß den Versuchen der Hexe ausweichen, ihn von der Zeitmaschine herunterzuschlagen.

Szene 5 – Das Tor zum Wunderland

Nachdem sie die Zeitmaschine mit ihrem Zauberstab berührt hat, hat Mordread die Maschine sich verdoppeln und vom Kurs abweichen lassen. Die Hexe landet in einem merkwürdigen Zimmer und flieht weiter in einen großen Spiegel an der Wand hinein. Dirk kommt Sekunden später auf der zweiten Zeitmaschine an und muß die magischen Kräfte zerstreuen, die in der Luft kaskadieren, bevor er die Hexe weiter verfolgen kann.

Szene 6 – Durch den Spiegel hindurch

Dirk findet sich im Spiegelland wieder und wird unabsichtlich zu einer heldenhaften Alice. Um ihn herum springen Dideldum und Dideldie,



Dragon's Lair III

wickeln eine Schürze um Dirks Bauch und ziehen einen Hut über den Kopf des Helden. Dirk muß den Angriffen der Didels ausweichen, während die Herzkönigin vorbeispaziert.

Szene 7 – Zwei Didels

Dideldie und Dideldum greifen an und fuchteln ihre Stöcke gegen den komisch gekleideten Dirk. Der Held muß in Sicherheit springen, so weit weg von den Didels, wie es nur geht.

Szene 8 – Kopf ab

Augenblicke später erscheint die Herzkönigin wieder und leitet die Didels, um Dirk aus dem Land zu werfen. Dirk entgeht wiederum den Didels, bevor er dem herzförmigen Stab der Königin ausweicht. Königlich erzürnt, befiehlt die Königin ihren Wachen, Dirk seinen blond perückten Kopf abzuschlagen.

Szene 9 – Die Spielkartenwachen / Reiten des Ritters

Als Dirk versucht, zu entfliehen, jagen mehrere der Spielkartenwachen der Königin den Helden. Dirk muß ihren Stäben ausweichen und die Papierkörper der Wachen in zwei Hälften schneiden, bevor er auf den Rücken eines riesigen Schachfigurpferds springt. Oben auf diesem Schachfigurpferd muß Dirk den Springer von der Herzkönigin wegsteuern, die einen eigenen Springer reitet. Dirk flieht weiter und wird von noch mehr Spielkartenwachen angegriffen. Die einzige Chance des Helden ist, die Papierwachen zu zerschneiden, bevor sie es mit ihm tun.

Szene 10 – Zum Tee

Hin und her hüpfend stolpert Dirk mitten beim Tee in Huta, den verrückten Hutmacher, und Banderschmatz hinein. Über die Unterbrechung verärgert, versucht Huta mehrmals, den Helden mit einem übergroßen Vorschlaghammer zu treffen. Wenn Dirk diesem Hammer nicht ausweichen kann, wird er ein Stück Teegebäck zum Verzehr der Party. Dirk springt von seinem Schachfigurpferd, stürzt die Seite des Teetischs hinunter und landet in der Nähe einer gelben Tür.

Szene 11 – Schlapperwork

Die kleine gelbe Tür öffnet sich, und es erscheint ein kleiner gelber Schlapperwork. Der kleine Drache hustet Lungenladungen giftigen Rauchs heraus, den Dirk nicht einatmen darf, und beginnt zu wachsen und zu wachsen, bis der Held dazu gezwungen wird, zu fliehen.

Szene 12 – Ein rauchiges Entkommen

Nachdem er sein Schwert verloren hat, muß Dirk immer weiter versuchen, dem giftigen Atem des Schlapperworks auszuweichen. Nachdem er Wolken stickigen Rauchs entkommen ist, wird Dirk in die Ecke von Spiegelland gedrückt und muß auf den Rücken des großen gelben Drachen springen.

Szene 13 – Zurück durch den Spiegel

Der Schlapperwerk geht in die Luft und schlägt mit den mächtigen Schwingen in einem Versuch, Dirk abzuschütteln. Durch den Sog des Winds hochgewirbelt, den die Schwingen des gelben Drachens aufpeitschen, schweben mehrere riesige Spielkarten vorbei, und Dirk muß auf die allernächste dieser Karten springen. Die Karte trägt den Helden krachend durch den Spiegeleingang und läßt ihn auf die Zeitmaschine kippen.

Szene 14 – Beethovens Fünfte

Irgendwo im Strom der Zeit verloren, erscheint Dirk auf dem Klavier eines gigantischen Ludwig van Beethoven, kurz nach der bösen Hexe Mordread. Die Hexe wedelt ihren Zauberstab und schießt einen Energieblitz auf die Taste, auf der Dirk steht. Der Held muß von der Taste herunterspringen, bevor die Energie ihn aufbraucht.

Szene 15 – Ludwig van und seine Katze

Über das riesige Klavier hinwegstolpernd trifft Dirk auf Beethovens Hauskatze. Für die Katze sieht der Held wie ein hübscher Imbiß aus, und Dirk muß schnell wegspringen, als zwei riesige Pfoten auf ihn zugesaut kommen. Die Katze jagt Dirk oben auf dem Klavier entlang, und der Held hat kaum Zeit genug, fortzuspringen, als die Riesenkatze sich auf ihn stürzt.

Szene 16 – Hinein in den Bierkrug

Dirk sucht eine zeitweilige Zuflucht unter einem riesigen Kerzenleuchter, doch unglücklicherweise tut die Katze dasselbe. Der Held hat keine andere Wahl, als in Beethovens halb gefüllten Bierkrug zu tauchen. Selbst innen im Krug ist Dirk nicht sicher, da die Katze versucht, ihn mit einer Pfote herauszufischen. Da es keinen weiteren Ausweg gibt, muß der Held sich durch ein Glasfenster in der Seitenwand des Krugs hindurchschlagen.

Szene 17 – Aus der Pfanne in den Mund

In die Luft geschleudert, als der Krug umkippt, landet Dirk im Maul der Katze. Dirk muß freikommen, zurück auf das Klavier springen und seinen Weg zur wartenden Zeitmaschine finden.

Szene 18 – Schädel und gekreuzte Knochen

Augenblicke hinter Mordread findet sich Dirk im Ausguck eines Piratenschiffs materialisiert. Die böse Hexe ist auf eine Spiere geklettert und fuchelt ihren Zauberstab gegen den sich ausspreizenden Helden. Dirk muß dem Zauberstab ausweichen, ohne sein unsicheres Gleichgewicht zu verlieren.

Szene 19 – Alle Mann an Deck

Dirk stößt sein Schwert in das Hauptsegel und gleitet auf das Achterdeck, ein riesiges, klaffendes Loch in das Hauptsegel reißen. Er landet in einem hölzernen Faß. Die ärgerlichen Piraten decken den Helden mit einem Hagel

von Pistolenschüssen ein. Dirk muß seinen Kopf unten behalten, als die Kugeln vorbeiflitzen, bevor er sich an einem hängenden Seil vom Achterdeck herunterschwingt.

Szene 20 – Etwas riecht hier nach Fisch

Dirk landet auf dem Ende der Laufplanke, ein paar Dutzend Fuß über dem schäumenden blauen Meer. Unter der Planke kreisend, schaut ein riesiger Hai zu einem heldenhaften Imbiß hinauf. Der Piratenkapitän kommt hinter Dirk mit ausgestrecktem Schwert angerast, und der Held wird vom Ende der Laufplanke heruntergestoßen. Dirk muß sich an die sich durchbiegende Planke anklammern, die ihn in die Luft und in die Takelage federt. Mehrere Piraten klettern Dirk in der Takelage nach. Dirk muß die Zeitmaschine erreichen und Mordread folgen, während sie schon im Strom der Zeit verschwindet.

Szene 21 – Das Land der Zeit

Mordread materialisiert sich im Land der Zeit, ihre Zeitmaschine kracht in ein Uhrenhaus. Die Hexe springt von der Zeitmaschine herunter und rennt hin zum hochragenden, goldenen Malstromschloß. Dirk erscheint Sekunden später und landet an der gleichen Stelle, doch die Bewohner des Hauses sind nicht gerade glücklich darüber und greifen den Helden an. Dirk muß die Uhrenleute zerstören, bevor sie die Chance haben, ihn zu treffen.

Szene 22 – Verfolgung im Malstrom der Zeit

Dirk jagt Mordread ins Malstromschloß nach. Das Schloß steht im Zentrum eines gigantischen Zifferblatts, mit einem Sekundenzeiger, der außen vorbeitickt. Viele Wecker bewachen das Schloß, Speere in der Hand. Dirk muß den angreifenden Wächtern ausweichen, die um ihn herumschwärmen, und ins Schloß gelangen.

Szene 23 – Hinein in die Uhr

Die Weckerwächter jagen Dirk zur Basis einer riesigen Großvateruhr; Dirk muß auf das Gegengewicht der Uhr springen und die Kette zum Zifferblatt hochfahren. Als das Gewicht fast oben an der Uhr ist, öffnet sich eine kleine Tür und ein großer Vogel erscheint auf einer sich ausdehnenden Planke. Dirk muß auf die Planke springen, bevor die Kette im Uhrgehäuse verschwindet. Im Innern angelangt, findet sich der Held inmitten vieler Federn und Zahnräder, die sich langsam mit den Zeigern der Uhr bewegen. Der einzige Ausgang ist an der Wand gegenüber, und Dirk muß dort hinüber, indem er die gefährlichen Zahnräder überquert. Nachdem er aus der Uhr heraus ist, erscheint Dirk vor einer hölzernen Tür, die in die Malstromkammer führt. Ein Wächter springt vor und Dirk muß durch die Tür rennen, um ihm zu entkommen.

Szene 24 – Die Malstromkammer

Dirk betritt die Malstromkammer, die von einem großen Sonnenuhrenthron beherrscht wird. Auf dem Thron sitzen die beiden Fleischwerdungen von Vater Zeit, ein weißbärtiger alter Mann und das Neujahrsbaby. Der Held ist

Dragon's Lair III

gezwungen, vor dem Weckerwächter zu fliehen, der ihm eng auf den Fersen ist. Als er am Thron vorbeirent, muß Dirk in Sicherheit springen, da sowohl der alte Mann als auch das kleine Baby Energieblitze nach ihm schießen.

Szene 25 – Mordread erscheint wieder

Während er weiter um die Kammer herumrennt, sieht Dirk die böse Hexe an der Kante des Malstroms der Zeit. Sie hebt die Glaskugel, die Daphne und das Haus enthält, und läßt ein hartes Gackern hören. Vater Zeit schießt weiter auf Dirk, der dem ersten Schuß ausweichen muß, bevor er ein Zifferblatt von der Wand reißen kann, um die Energieblitze zur Hexe Mordread hin zu spiegeln, die sich anschickt, die Glaskugel in den Malstrom der Zeit zu werfen. Zwei Blitze treffen Mordread, und sie wird zu Asche – die Glaskugel bleibt in der Luft schweben.

Szene 26 – Die Rettung der Prinzessin

Während Dirk auf der Kante des Malstroms balanciert, beginnt die Glaskugel zu fallen. Wenn die Kugel in den Strom gesaugt wird, ist sie für immer verloren. Mit mehreren Schritten muß Dirk über die Leere hinwegspringen und die fallende Kugel ergreifen. Mit der Glaskugel in der Hand muß der Held auch weiter den Energieblitzen von Vater Zeit ausweichen und durch eine offene Tür in Sicherheit springen. Einmal aus dem goldenen Schloß heraus, springt Dirk auf seine Zeitmaschine und verschwindet wieder im Strom der Zeit.

Szene 27 – Endlich daheim

Im Zauberwald angekommen, steigt Dirk aus der Zeitmaschine aus, geht zur Lichtung hinüber, zerschmettert die Glaskugel mit seinem Schwert und begrüßt Prinzessin Daphne, als sie und das Haus wieder erscheinen.



ReadySoft Incorporated
30 Wertheim Court, Suite 2
Richmond Hill, Ontario Canada L4B 1B9
Tel (416) 731-4175 Fax (416) 764-8867



PRINTED IN CANADA