



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

elite™

*Distributed by RUSHWARE GmbH,
Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarst 2.*

PRINTED IN JAPAN

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

WARNUNG: BITTE LIES DIE BEIGEFÜGTE ANLEITUNG SORGFÄLTIG, BEVOR DU DAS SUPER NINTENDO SYSTEM BENUTZT.

VORSICHTSMASSNAHMEN

Bitte lies diese Anleitung, damit Du Dein neues Spiel wirklich beherrscht. Hebe die Anleitung sicher auf, damit Du auch später darauf zurückgreifen kannst.

- 1) *Bevor das Spiel-Pak in das Super Nintendo Entertainment System eingelegt oder entfernt wird, muß das System ordentlich abgeschaltet werden.*
- 2) *Diese Spiel besteht aus Teilen mit hoher technischer Präzision. Bitte bewahre es nicht an besonders kalten oder warmen Plätzen auf.*
- 3) *Vermeide es, die Kontakte zu berühren. Sie dürfen auch nicht naß oder schmutzig werden.*
- 4) *Du solltest es weder mit Benzin, Farbenverdünner, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.*

EINLEITUNG

Aus den Tiefen des Schlosses des Zauberers Mordroc steigt ein fauliger Gestank empor und vermischt sich mit der kalten, feuchten Nachtluft. Das ist das untrügliche Warnzeichen von Singe, dem feuerspeidenden Drachen, den sich der Zauberer als Haustier hält. Das Untier, das in den unermesslichen Kerkern, tief unter der Erde Prinzessin Daphne bewachte.

Dirk, der Mutige, marschiert furchtlos vor das Tor des Schlosses. Er kennt keine Furcht, denn Furcht ist etwas für Feiglinge. Kein anderer würde es wagen, dieses gefährliche Schloß zu betreten, in dem Mordroc die hilflose Prinzessin gefangenhält. Aber für Dirk ist dies der einzig Weg, den er gehen kann. Jetzt ist die Zeit reif für einen Helden. Jetzt muß gehandelt werden. Jetzt ist die Zeit gekommen, Dragon's Lair, das Lager des Drachen, zu betreten . . .



Dragon's Lair™ is a trademark owned by Bluth Group, Ltd. All characters, audio visuals and concept © 1990 Bluth Group, Ltd., used under licence from Sullivan Bluth Interactive Media, Inc. Character designs © 1983 Don Bluth. All rights reserved. Dragon's Lair™ developed by Motivetime Ltd.



Nintendo®

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAB SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAB ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PART.

DIE HERAUSFORDERUNG

Bist Du bereit, die Rolle Dirks, des Mutigen, zu übernehmen und zu versuchen, die liebliche Prinzessin aus den Fängen des bösen Zauberers Mordroc zu befreien?

Bei seiner Suche wird Dirk von den Zinnen des Schlosses aus ins Innere streifen, um dann herabzusteigen, um in die dunklen, naßkalten Höhlen zu gelangen.

Auf seinem Weg muß Dirk gegen Schlangen, den König der Eidechsen, die Giddy Goons, Fledermäuse, Geister und andere Gegner kämpfen. Und schließlich, Dirk, mußt Du die Begegnung mit dem gewaltigen Singe überleben, bevor Du der Prinzessin die Freiheit wiedergeben kannst.

SPIELBEGINN

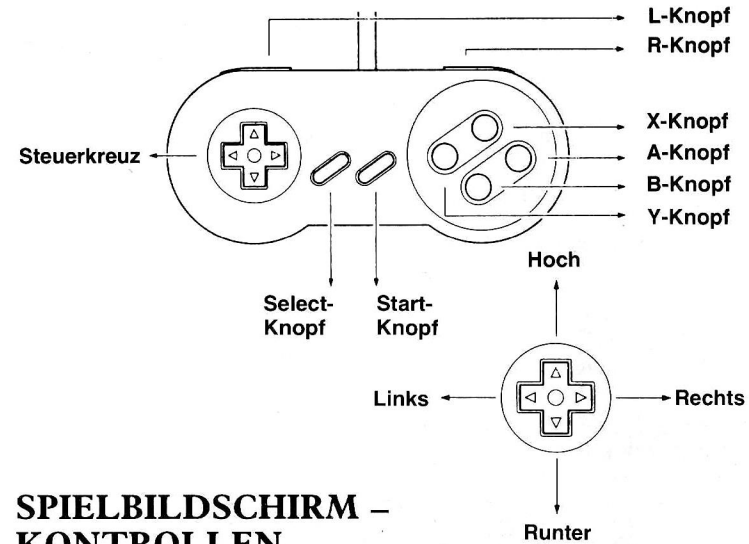
Stelle sicher, daß der Stromschalter Deines SNES auf "OFF" steht. Lege das Spiel Pak in die SNES-Einheit und schalte das Gerät an.

Nachdem das 'ELITE'-Logo gezeigt wurde, erscheint folgendes Sprachauswahlmenü. Mit den "Hoch" und "Runter"-Tasten auf dem Steuerkreuz kannst Du die gewünschte Sprache einstellen. Bestätige Deine Auswahl, indem Du entweder den START-, AUSWAHL-, A- oder B-Knopf drückst.

Sobald Du eine Sprache ausgewählt hast, öffnet sich der Menübildschirm. Nach einigen Sekunden beginnt die Einleitung, und die Demonstrationssequenzen des Spiels werden gezeigt. Um wieder in den Menübildschirm zu gelangen, kannst Du während der Demonstration entweder den START-, AUSWAHL-, A- oder B-Knopf drücken.



DAS STEUERKREUZ



SPIELBILDSCHIRM – KONTROLLEN

B-Knopf – SPRINGEN. Je länger der Knopf gedrückt wird, desto höher wird Dirk springen.

B-Knopf – SCHWIMMEN. Falls Dirk im Wasser ist, wird er schwimmen, wenn der Knopf gedrückt gehalten wird.

Y-Knopf – WERFEN. Dirk wirft seine Waffe in die Richtung, in die er blickt.

A-Knopf – WERFEN.

X-Knopf – SCHWERT. Wird dieser Knopf gedrückt, zieht Dirk sein Schwert, läßt Du den Knopf wieder los, wird er mit dem Schwert einen Hieb ausführen, der alles, was ihm in den Weg kommt, zerschlägt.

START-Knopf – PAUSE.

Steuerkreuz:

LINKS/RECHTS – RENNEN. Dirk rennt in die gewünschte Richtung.

RUNTER – DUCKEN. Dirk duckt sich unter Gegner oder Hindernisse. Vergiß jedoch nicht, daß er seine Waffen nicht benutzen kann, wenn er sich duckt.

RUNTER – KLETTER HINUNTER. Falls Dirk direkt neben einem Seil steht, wird er hinunter klettern.

HOCH – KLETTER HOCH. Falls Dirk direkt neben einem Seil steht, wird er hoch klettern.

NB: Die Knöpfe A, B, X und Y können innerhalb des Optionsmenüs undefiniert werden.

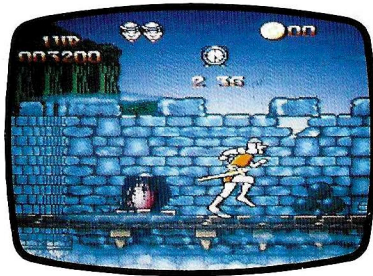
SPIELREGELN

Dirk hat ein Ziel - seine geliebte Daphne zu retten. Da ist natürlich noch diese Kleinigkeit am Leben zu bleiben – aber für Dirk ist dies nur eine unbedeutende Nebensache.

Dirks Energie wird in Schilden gemessen, die links am unteren Bildschirmrand liegen. Zu Spielbeginn ist seine Energie nicht auf ein Maximum aufgeladen. Dirk kann noch ein Schild sammeln.

Wenn er von seinen Gegnern getroffen wird oder mit ihnen zusammenstößt, vermindert sich sein Energieschild um eine Einheit. Wenn keine Einheiten mehr übrig sind, reduziert der letzte Treffer Dirk zu einem Haufen Knochen. Das ist nicht so gut!

Jede Ebene, die beendet wurde, öffnet eine neue Reiseroute auf der Karte, der Dirk dann zu einer weiteren Ebene folgen kann. Wie kann Dirk eine Ebene beenden? Ganz einfach, er muß nur den Ausgang finden. Allerdings hat jede Spielebene eine zeitliche Begrenzung, daher solltest Du Dich beeilen.



Irgendwann ist es dann soweit, Angesicht zu Angesicht stehen sich Dirk und Singe gegenüber, und sobald Dirk seinen Erzfeind besiegt hat, wird er wieder mit der entzückenden Daphne zusammen sein.

Während Dirk die verschiedenen Ebenen durchquert, kann er über verschiedene Bonuses und Waffen verfügen, die in den nächsten Kapiteln beschrieben werden.

GEGENSTÄNDE

Dirk kann verschiedenen Gegenstände, die in jeder Ebene gefunden werden können, verwenden. Einige dienen ziemlich offensichtlichen Zwecken, andere dagegen sind etwas komplizierter.

SEILE

Dirk kann zwischen den Ebenen auf und ab reisen, indem er Seile oder Fahnenstangen benutzt. Falls ein Seil bis zum Boden reicht, kann Dirk es direkt heraufklettern. Falls das Seil nicht bis zum Boden reicht, muß Dirk hochspringen, während die "Rauf"-Taste gedrückt gehalten wird. Mit ein wenig Übung kann Dirk eine ziemliche Geschicklichkeit im Umgang mit Seilen erlangen.

GEWICHTE

Eine Anzahl von Gewichten und Wippen können auf den Zinnen gefunden werden, da Dirk nicht schwer genug ist, einige der fallenden Plattformen alleine abzuwerfen. Die Wippen werden dazu verwendet, die Gewichte auf die Plattformen zu schleudern. Je höher Dirk springt, um so weiter wird das Gewicht geworfen.

AMBOSSE

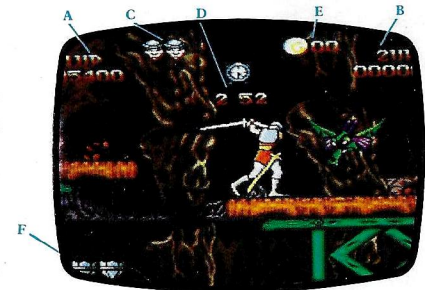
Ambosse sind im allgemeinen gefährlich, aber einige können dazu verwendet werden, Dirk durch schwierige Plattformen zu helfen. Wenn ein freundlich gesinnter Amboß auf einen Feuerkopf geschoben wird, kann Dirk unbeschadet die andere Seite erreichen. Falls der Amboß sich allerdings in Bewegung setzt, solltest Du ihn besser vermeiden.

TRAMPOLINE

An verschiedenen Stellen im Inneren des Schlosses sind Trampoline aufgestellt. Einige wenige von ihnen können von Dirk in günstigere Positionen geschoben werden, um somit Hindernisse zu umgehen.

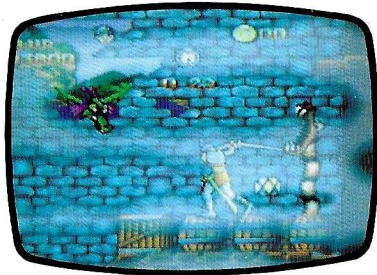
IN GAME DISPLAY

- A Punkteanzeige für Spieler 1.
- B Punkteanzeige für Spieler 2 (falls vorhanden).
- C Vorhandene Leben für den zur Zeit spielenden Spieler. Ein Spieler kann bis zu 99 Leben sammeln, aber nur ein Maximum von 3 wird angezeigt.
- D Die verbleibende Zeit, um die Ebene zu beenden.
- E Die Anzahl der aufgesammelten Goldmünzen.
- F Die Einheiten, die sich in Dirks Schild befinden.



WAFFEN

Um Dirk durch dieses scheinbar hoffnungslose Unternehmen zu geleiten, sind auf dem Spielfeld in allen Ebenen verschiedene Waffen versteckt, die er das Spiel hindurch benutzen kann. Dirks Aufgabe wird um vieles leichter, wenn er die richtigen Waffen für jeden Abschnitt sammelt und anwendet.



SCHWERT – Dirk hat sein treues Schwert immer zur Hand. Es ist seine mächtigste Waffe – aber der Rivale muß sich innerhalb seiner Reichweite befinden. Ein einziger Schlag genügt normalerweise, um einen ungeschickten Gegner auszuschalten.

AXT – Dies ist die standardmäßige Wurfwanne, aber auch die schwächste.

MESSER – Das Messer wird in einer geraden Linie geworfen, das ist nützlich, wenn man über Felsvorsprünge springt.

MORGENSTERN – Die mächtigste der drei Wurfwanne, aber der Stern kehrt zurück, wenn er sein Ziel verfehlt und Dirk verletzt sich selber.

Manche Gegner müssen erst durch eine Anzahl von Treffern mit einer Wurfwanne verletzt werden, bevor sie besiegt sind.

Waffen können gesammelt werden, indem gewisse Bonus-Juwelen zerschlagen werden.

BONUS-JUWELEN

Während er das Schloß nach Eindringlingen untersucht, verstreut Singe wahllos Bonus-Juwelen in allen Bereichen.



Dirk kann die Juwelen mit seinem Schwert zerschlagen und einen der folgenden Bonusgegenstände enthüllen.

WAFFEN – Wurfwanne sind innerhalb der Juwelen, die über das gesamte Spielgebiet verteilt wurden, versteckt.

GOLD – Wenn Dirk 25 Goldstücke gesammelt hat wird ihm der Eintritt in den Bonusbereich der jeweiligen Ebene gewährt.

HERZ – Das Herz gibt Dirk ein Extra-Leben. Nutze es weise!

SCHILD – Dieses lädt Dirks Energieschild um eine Einheit wieder auf, außer der Schild ist voll aufgeladen.

ZEIT – Die verbleibende Zeit wird um 60 Sekunden verlängert. Dieses Extra ist lebensnotwendig für einige der komplexeren Ebenen.

DER MENÜBILDSCHIRM



BEGINNE DAS SPIEL – Selbst Dirk kann sich vorstellen, was dieser Menüpunkt bedeutet!

SPIELER – Wechselt zwischen 1-Spieler- und 2-Spielermodus. Im 2-Spielermodus werden die Leben abwechselnd gespielt.

MUSIK – Schaltet die Musik an oder aus.

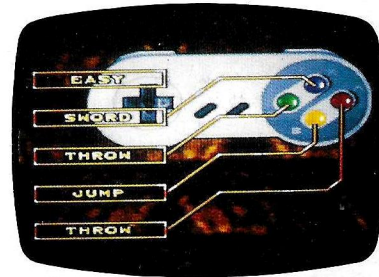
PASSWORT – Gib ein Passwort an, um ein früheres Spiel weiter zu spielen.

OPTIONEN – Du kannst den Schwierigkeitsgrad verändern und die Kontrolltasten umdefinieren.

Benutze die "Rauf-" und "Runter"-Tasten, um Deine Auswahl zu markieren und drücke dann entweder die Auswahlstaste, A oder B um zu bestätigen oder die Option umzuschalten.

Sobald der START-Knopf gedrückt wird, wird das Spiel mit den Optionen wie angezeigt, gestartet.

OPTIONSBILDSCHIRM



Die erste Option erlaubt es dem Spieler, den Schwierigkeitsgrad für die Ebene einzustellen; **EINFACH**, **NORMAL**, **SCHWER** oder **EXPERTE**.

Diese Option setzt die maximale Anzahl von Einheiten fest, die sich in Dirks Schild befinden – je härter die Einstellung, je weniger Einheiten sind verfügbar.

Der Spieler kann auch auswählen, welcher Knopf der Steuereinheit welche Aktion ausführt. Die Knöpfe A, B, X und Y können alle als **SPRINGEN**, **WERFEN** oder **SCHWERT** definiert werden.

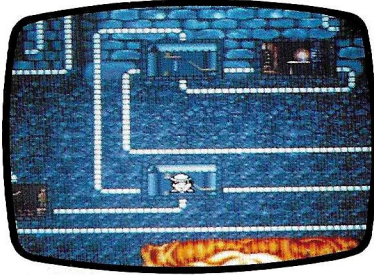
Verwende die "HOCH"- und "RUNTER"-Tasten, um die Option zu markieren und drücke dann die Auswahlstaste, A oder B, um zwischen den Möglichkeiten umzuschalten.

Sobald der START-Knopf gedrückt wird, kehrst Du zum Menübildschirm zurück.

DAS SPIELFELD

Der Spielfeld-Bildschirm zeichnet Dirks Fortschritt im Spiel auf.

Zu Beginn des Spiels steht nur eine Spielebene zur Verfügung. Wenn Du diese zur Zufriedenheit beendet hast, wird eine zweite Ebene sichtbar. Der Spieler kann nun Dirk in eine, der ihm offenstehenden Ebenen steuern – normalerweise in die neu geöffnete.



Je weiter das Spiel fortschreitet, je mehr Ebenen werden geöffnet. Einige Ebenen haben mehr als einen "Ausgang".

Ein Spieler kann zu einer zuvor beendeten Ebene zurückkehren, um verschiedene Bonusse, von denen er weiß, das sie dort sind, zu sammeln.

Die Richtungstasten des Steuerkreuzes werden verwendet, um Dirk zwischen den verschiedenen Ebenen entlang der dargestellten Routen zu steuern. Mit den Knöpfen START, A oder B kann er dann die Ebene betreten.

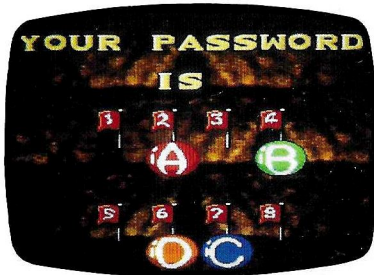
DER SPIELVERLÄNGERUNGSMODUS

Dirk beginnt das Spiel mit drei Leben. Sobald er diese verliert, ist das Spiel zu Ende.

Wenn Du einen Punkt erreichst, an dem ein Passwort gezeigt wird (wie unten dargestellt), oder ein Passwort eingegeben wurde, dann beginnt das Spiel an diesem Punkt.

Dadurch muß der Spieler die zuvor beendeten Ebenen nicht mehr vollständig durchspielen oder ständig Passwörter eingeben.

Falls mehrere Punkte erreicht wurden, an denen Passwörter gezeigt werden, beginnt das nächste Spiel an dem letzten.



DER PASSWORTBILDSCHIRM

Die Passwortebenen wurden mit größter Sorgfalt geschaffen, um die Fähigkeiten eines erfahrenen Spielers zu ergänzen. Ein Neuling hätte große Schwierigkeiten, die fortgeschritteneren Passwörter einzugeben. Dadurch wird der unerfahrene Spieler davon abgehalten zu mögeln und sich die späteren Spielebenen kurz anzuschauen.

Das Ziel ist einfach – jede farbige Kugel muß in das richtige Loch (jedes markiert mit einer nummerierten Flagge). Dies muß innerhalb eines festgelegten Zeitlimits geschehen.



Dirk muß sich seinen Weg zum Ausgang bahnen, bevor das Passwort registriert wird.

Sobald der Spieler mehr Erfahrung mit der Art des Spieles gewonnen hat, wird es für ihn immer einfacher, die entsprechenden Passwörter einzugeben.

Falls das entsprechende Passwort eingegeben wurde, öffnet sich das Spielfeld mit der entsprechenden Ebene. Alle folgenden Spiele werden an diesem Punkt beginnen, es sei denn, ein weiterer Punkt, an dem ein Passwort gezeigt wird, wird erreicht oder die SNES-Einheit wird in die Grundeinstellung gebracht.

Falls ein falsches Passwort eingegeben wurde, beginnt das Spiel am vorherigen Startpunkt.

TIPS UND TRICKS

1. *Hüte Dich vor den sprudelnden Öl-Bottichen auf den Zinnen – sie machen die Plattformen SEHR glitschig.*
2. *Wenn Dirks Energieschild niedrig ist, suche in der augenblicklichen Ebene nach Bonusschilden.*
3. *Je länger sich Dirk in einer Ebene aufhält, je öfter erscheint der "Köderdrache". Beende die Ebene so schnell wie möglich.*
4. *Extra-Leben sind oft nahe einem schwierigen Teil einer Ebene versteckt.*
5. *Einige Ebenen haben mehr als einen Ausgang. Je schwerer der Ausgang zu erreichen ist, desto weiter muß Dirk durch das Spielfeld reisen.*
6. *Die gelben Fässer in den Höhlenebenen sind sehr explosiv. Versuch sie zusammenzuschieben.*
7. *Wenn Dirk schwimmt, kann er seine Waffen nicht benutzen – er muß allen Gegnern entgehen.*
8. *Dirk kann aus dem Wasser springen, indem Du schnell hintereinander den B-Knopf drückst. Er sollte auf eine niedrige Plattform gesteuert werden, wenn diese aus dem Wasserschwall herausplatzt.*