

# Dragon's Lair

## Wie alles begann

Endlich. Regenwetter. Zeit, meinen Sonnenbrand auszukurieren. Mein ganzer Körper brennt wie Feuer. Nur keine enge Kleidung tragen und alle überflüssigen Bewegungen vermeiden. Ein prüfender Rundgang durch die Wohnung. Was kann man nur tun... Mein suchender Blick entdeckt schließlich meinen guten alten C 64. Etliche Kabel, Stecker, nackte Platinen und ein Modul zieren seine Ports. Na klar, ein wenig mit dem guten alten Stück herumspielen, das ist es! Schnell ist der Fernseher eingeschaltet, dann der Computer und die – Aaaargghhh! Das schmerzhafte Dehnen der verbrannten Haut ruft mir meinen Sonnenbrand ins Gedächtnis zurück. Warum ist der Netzschalter der Floppy eigentlich am äußersten Ende angebracht? Muß ich doch irgendwann einmal ändern ...

Die beruhigende blau-weiße Einschaltmeldung des Pagefox empfängt mich. Nein, nach Textverarbeitung ist mir heute wirklich nicht zumute. An der Hardware könnte man auch mal wieder herumbasteln. Aber das hat ja noch Zeit. Also die Diskettenbox geschnappt und gestöbert. Summer Games, Pitstop, Pacman – mein Gott, ist das alles schon lange her – Dallas Quest, Dragon's Lair – Dragon's Lair? Was ist denn das, und wie kommt es in meinen Diskettensarg? Neugierig geworden, schiebe ich die Diskette in den Schacht. Schöne Titelgrafik, gefällt mir. Müßte man mal als Pagefox-Bild ablegen – später.

Aha, ich bin also der furchtlose Ritter Dirk und soll die schöne Prinzessin Daphne aus den Klauen des bösen Drachen Singe befreien. Na, dann mal los ...

## Die Rettung der Prinzessin

Ich finde mich am Rande eines Schachtes wieder und stehe auf einem wackligen Brett, das langsam unter meinem Gewicht nachgibt. Vor mir schwebt eine Plattform, die zwar nicht besonders vertrauenerweckend aussieht, aber der einzig mögliche Weg ist, hier weg zukommen. Also springe ich beherzt auf die Plattform, die sich gleich darauf rasend schnell abwärts bewegt. Wenn das nur gut geht. Ich stelle mich zunächst in die Mitte der Plattform. Hier fühle ich mich schon bedeutend sicherer. Plötzlich taucht eine Wolke auf, aus der mich ein fürchterlicher Windstoß erfaßt. Nur mit großer Mühe gelingt es mir, gegen den Wind anzurennen. Zeit zum Ausruhen bleibt mir jedoch nicht, denn schon versucht der nächste Wind Geist, mich von der Plattform zu blasen. Diesmal jedoch bin ich gewarnt und reagiere schneller. Insgesamt versuchen sieben Wind Geister, mir zu einem Frei Flugerlebnis zu verhelfen, dann endlich kommt die Plattform zum Stillstand. Hastig springe ich auf ein Brett, das aus der Schacht wand herausragt. Gut, daß ich mich damit beeilt habe, denn schon rast die Plattform weiter abwärts und zerschellt auf dem Schacht Boden.

Vorsichtig taste ich mich auf dem Brett voran und erreiche einen Korridor. Nichts passiert. Sollte etwa der Rechner Alge... da! Von den Seiten springen bleiche, mit den Zähnen klappernde Schädel auf mich zu. Ein schneller Sprung tiefer in den Korridor hinein befreit mich zunächst aus der Gefahrenzone. Nun greift von rechts eine riesige Knochen klau nach mir, die ich mit einem gezielten Streich meines Schwertes zertrümmere. Wieder greifen die Schädel an, und wieder rettet mich ein Sprung weiter in den Korridor. Zweimal noch wollen mich die Knochenklauen zerquetschen, was

ich mit meinem Schwert vereitele. Aus einem Seitengang flattern nun Tauben (!) heran, die Symbole des Friedens. Friedensangebote? Jetzt schon? Auf einen so plumpen Trick falle ich nicht herein. Ich springe also wieder nach vorn und – die Mistviecher folgen mir. Ein Schritt nach rechts, und sie geben die Jagd auf. Wahrscheinlich haben sie Angst vor den Quallen, die jetzt schleimig von rechts auf mich zugleiten. Igitt! Ein schneller Schritt nach links, doch die Schleimbeutel folgen mir. Also weiter in den Korridor hinein. Immer noch nicht abgehängt. Ich flüchte nun nach rechts in einen Seitengang, aus dem vorhin noch eine Knochenklau kam.

Sengende Hitze umfängt mich. Klar, daß das die Quallen nicht überlebt haben. Vor mir ist ein Raum, dessen Boden mit brennendem Öl bedeckt ist. Einige Podeste ragen aus dem Flammenmeer heraus, und so springe ich von Podest zu Podest. Weiter geht es über Seile, die freundlicherweise von der Decke herabhängen. So schwinde ich über zwei Seile (immer zweimal hin- und herschwingen, das gibt genug Schwung) zu einem kleinen Lift, der mich eine Etage höher bringt, wo ich über drei Podeste und zwei Seile nach rechts zum nächsten Lift gelange. Wieder geht es eine Etage höher. Vom Lift abgesprungen, hängele ich mich über drei Seile zum rettenden Ausgang, während hinter mir der ganze Raum ein Raub der Flammen wird.

Mit angenehmer Kühle empfängt mich eine Rüstungskammer. Ein Labsal für meinen Sonnenbrand. Die Kammer wird von einem Feuer in einer Feuerschale erhellt. Vielleicht kann ich mich hier mit einigen Rüstungsgegenständen eindecken. Fehlanzeige! Stattdessen schleudert eine unsichtbare Hand eine mit Dornen gespickte Eisenkugel an einer Kette nach mir. Eine fürchterliche Waffe, die ich mit einem Schwerthieb abwehre. Nun versucht sie, mich mit einem Krug zu treffen, aber ich weiche nach links aus und stehe nun vor einer Statue mit drohend erhobener, zweischneidiger Axt. Plötzlich kommt Leben in die Statue, und sie gleitet groß und übermächtig auf mich zu. Ich versuche, ihr mit dem Schwert das Licht auszublasen. Treffer! Die Statue verschwindet, als hätte es sie nie gegeben. Nur der Sockel bleibt zurück und ... die Axt, die mich sofort attackiert. Ich kann gerade noch nach rechts springen, wo die Geisterhand mit einem Schild nach mir wirft. Ich springe noch einmal nach rechts und stehe vor einer zweiten Statue, die der ersten aufs Haar gleicht. Auch diese erledige ich mit einem Schwerthieb und flüchte vor der Axt nach links. Wieder wird ein Schild nach mir geschleudert, welchen ich diesmal mit dem Schwert ablenke. Dieser Schild muß durch Zufall einen Mechanismus betätigt haben, denn nun erscheint eine Tür in der hinteren rechten Ecke. Viel Zeit mich darüber zu freuen bleibt mir nicht, denn jetzt macht sich eine an der Wand befestigte Axt selbständig und rast auf mich zu. Geistesgegenwärtig springe ich tiefer in die Kammer, wo sich nun das Feuer aus der Feuerschale befreit und mir das Haupt versengen will. Also benutze ich die geheime Tür und stehe im Freien.

Überrascht sehe ich mich um. Ich stehe auf einer hohen Mauer, von denen es hier mehrere gibt. Zwischen ihnen klafft ein tiefer Abgrund. Sie machen einen sehr soliden Eindruck, so daß ich beschließe, eine Verschnaufpause einzulegen. Doch der Eindruck täuscht. Nach kurzer Zeit löst sich die Mauer auf. Ich rudere noch hilfeschend mit den Armen – zu spät. Es ist also Eile geboten. Beim nächsten Versuch bin ich schlauer. Erst jetzt bemerke ich die kleinen grünen Kobolde, die auf den Mauerstücken hin- und her-

wieseln. Bloß nicht berühren. Also laufe ich zum ersten Abgrund und hole zum Rundumschlag aus. Der erste Kobold wäre ausge- merzt. Nun schnell auf das nächste Mauerstück gesprungen und weiter geht's.

Der nächste Kobold läuft mir über den Weg. Eiskalt metzele ich ihn nieder. Nach erneutem Sprung über einen Abgrund stelle ich Nr. 3 kalt. Gesprungen wird bei diesen Mauern übrigens mit der <SPACE>-Taste. In diesem Stil, mit dem Schwert mal vor und mal nach dem Sprung nach den Kobolden stochernd, überwinde ich schließlich auch die Mauern.

Wieder stehe ich in einem kleinen Raum, der einer Rüstungskam- mer ähnelt. Gespannt warte ich auf Gegenstände, die durch die Gegend fliegen. Nichts. Allerdings ist diesmal der Ausgang von vornherein sichtbar und geöffnet. Ich will gerade in meiner Be- trachtung des Raumes fortfahren, als sich eine Riesenschlange von der Decke ringelt. So einem lieben Tierchen kann ich nichts ab- schlagen – außer dem Kopf. Jetzt taucht rechts von mir eine Schlange aus dem Boden auf. Da ich gerade mein Schwert reinige, beschließe ich, nach links auszuweichen. Auch von dort versucht mir ein Reptil den Garaus zu machen, was ich mit einem mächti- gen Satz in den Raum zu verhindern weiß. Zwei links und rechts von der Decke kommende Schlangen enthaupte ich mit einem kraftvoll geführten Schlag. Etwas kopflos ziehen sich die schuppi- gen Leiber zurück. Da mich schon wieder eine Schlange von rechts bedrängt, entfleuche ich durch die Tür und lande auf einem wackligen Brett, das langsam unter meinem Gewicht nachgibt.

Vor mir eine schwebende Plattform. Moment mal, das kenne ich doch schon! Ich springe auf die Plattform und – jawohl! – es geht rasend schnell abwärts. Die Windgeister, neun an der Zahl, blasen diesmal nicht ganz so kräftig, dafür aber länger. Kein Problem für mich. Die Plattform kommt zum Stillstand. Ich verlasse sie und betrete eine Kammer mit einem Boden aus quadratischen Platten, der offensichtlich nur von zwei rechtwinklig zueinander stehenden Wänden gehalten wird. Einige dieser Platten sind offenbar schon abgebröckelt und in den darunter liegenden tiefen Abgrund ge- stürzt. Der Rest aber ist ausgesprochen solide. Auf der mir gege- nüberliegenden Seite befindet sich ein durch ein Gitter gesichertes Tor. Ich springe ein wenig hin und her, und plötzlich, wie hinge- zaubert, erscheint ein schwarzer Ritter. Er greift mich nicht direkt an und bewegt sich nicht, aber von ihm ausgehend verfärben sich einige Platten rot, und auf diese Weise wandern rote Streifen durch den Raum. Wenn ich auf einer roten Platte stehe oder sich meine Standplatte rot verfärbt, hat dies äußerst unangenehme Folgen für mich – ich verliere dann eines meiner kostbaren fünf Leben. Nach kurzer Zeit verschwindet der Geisterritter so plötzlich, wie er ge- kommen ist, und die Platten nehmen wieder ihre ursprüngliche Farbe an. Ich kann sie nun gefahrlos betreten. Von Zeit zu Zeit taucht der Ritter wieder auf, und das Spiel beginnt von neuem. Ich kann ihm ein paar Streiche beibringen und muß dann wieder den sich verfärbenden Feldern ausweichen. Wenn der Ritter auftaucht, schimmert er kurze Zeit grünlich. Je öfter ich ihm mit dem Schwert eins drüberziehe, desto länger behält er seine grünliche Färbung bei. Wahrscheinlich ärgert er sich grün darüber, daß er mich mit seinen roten Feldern nicht so einfach umnieten kann, wie er sich das vorgestellt hat. Endlich erwische ich ihn in einer seiner Grünphasen, und er haucht sein geisterhaftes Leben aus. Erledigt. Auch das Gitter, welches das Tor verschließt, hebt sich nun. Ich passiere hüpfend das Tor und sehe mich unvermittelt Singe gegen- über.

Mit schnellem Blick sondiere ich die örtlichen Gegebenheiten. Ich stehe auf einer langgezogenen Felsnase, auf der einige Findlinge herumliegen. Links von der Felsnase lauert die riesige, massige Gestalt Singes, der die in einer Kristallkugel gefangene Daphne bewacht. Mein Gott, ist sie schön... Reiß dich zusammen, Dirk, sage ich zu mir und erblicke auf dem äußersten Ende des Felsens ein Schwert, das mich fröhlich anfunkelt. Rechts vom Felsen lauert ein Abgrund, dessen Tiefe ich nicht ausloten kann. Nun hat Singe mich entdeckt und spuckt Feuer nach mir. Er zielt dabei verdammt gut, so daß ich vorerst hinter einem Felsbrocken Schutz suche. Zu meinem Entsetzen stelle ich fest, daß Singes heißer Atem einen Teil des Brockens weggeschmolzen hat, und ich kann mir aus- rechnen, wie lange er mir noch Schutz bietet. Also nutze ich eine Feuerpause und sprinte hinter den nächsten Findling. Uff, gerade so geschafft. Trotzdem habe ich das Gefühl, daß mir Singe den Hintern versengt hat. Egal. Schnell weiter zum nächsten Felsen. Volle Deckung. Hah, wieder nicht erwischt. Und jetzt? Nichts mehr in Sicht, was mir Feuerschutz gewähren könnte. Unter einem der Brocken befindet sich ein Haufen Gold, den ich so nebenbei einstecke. Auf dem Weg zum Schwert befindet sich noch ein Hin- dernis, eine Art Dornengestrüpp. Meine Versuche, es zu umgehen, schlagen fehl. Verdammt, da muß man doch irgendwie vorbei- kommen. Oder?!? Warum eigentlich soll mir Singe das Zeug nicht aus dem Weg räumen? Ein Versuch kann nicht schaden, sage ich mir und stelle mich dicht ans Gestrüpp, möglichst weit weg von Singe. Er reagiert prächtig und sendet mir abermals einen heißen Liebesgruß. Schnell ziehe ich mich vom Gestrüpp zurück und beobachte, wie es unter dem Feuerstoß verbrennt. Na also! Nun ist der Weg frei. Ich warte wieder eine Feuerpause ab und renne, was das Zeug hält. Endlich halte ich das magische Schwert in meinen Händen. Trotz seiner Länge ist es federleicht und liegt wie ein Bleistift in meiner Hand. Eine goldene Plattform befindet sich an der Felsnase in Singes Rücken. Ich benutze sie als Sprungbrett, und das Schwert führt in meiner Hand plötzlich ein Eigenleben. Endlich richte ich den verfluchten Drachen hin.

Der in den ewigen Jagdgründen weilende Singe dient mir noch als Weg zu meiner Daphne. Ich befreie sie aus der Kristallkugel, und unsere Herzen entflammen. Eher nüchtern empfängt mich die Ruhmeshalle. Ich gebe meine Initialen ein – das war's.

Versonnen betrachte ich meinen Bildschirm, verschränke die Hän- de hinter dem Kopf und lehne mich zufrieden zurück. Schmerzge- peinigt zucke ich zusammen und sitze sofort wieder senkrecht. Ritter Dirk müßte man sein, der kennt keine Furcht und keinen Sonnenbrand ...

## Poke

Da der Schwierigkeitsgrad von „Dragon's Lair“ sehr hoch ist, sind fünf Leben schnell verbraten. Danach darf man wieder ganz von vorn beginnen. Deshalb hier noch der Trainerpoke für unendlich viele Leben:

POKE 5960,204.

Go 64! 11/1998 (Autor: Gunther Richter)