

# DRAGON'S LAIR

Le premier jeu

## DIX FRANCS PAR SECONDE DE JEU !

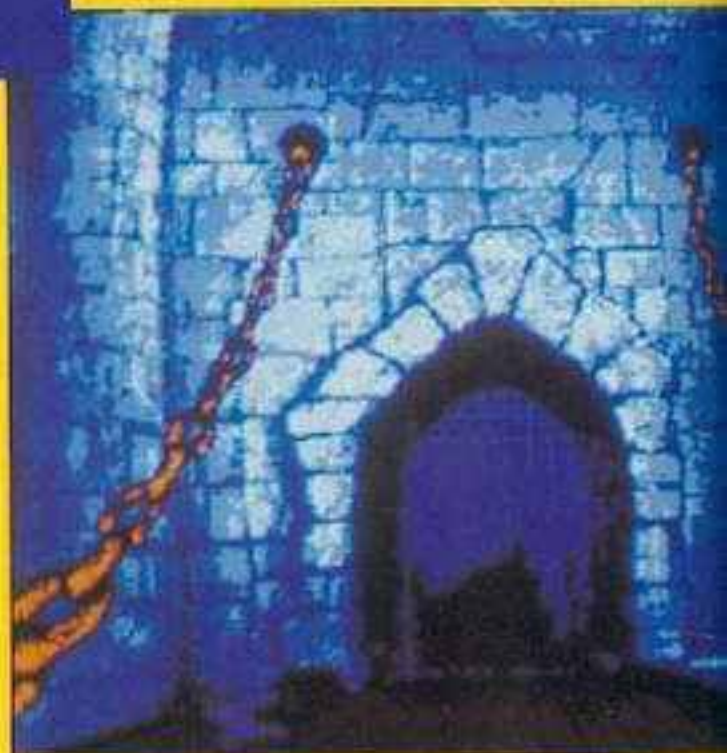
Enfin ! Dragon's Lair est en vente aux États-Unis et même - surprise -

**R**emarquez, dès le chargement, on n'a jamais vu ça non plus : six disquettes, pas une de moins, et une qualité graphique identique à celle d'un dessin animé. Dans l'histoire des jeux sur micro, un énorme pas historique vient d'être franchi : rien ne sera plus jamais comme avant et Dragon's Lair fait désormais office de référence incontournable. Ce jeu dépasse en effet tout ce qui s'est jamais vu sur un ordinateur familial puisque c'est, à quelques détails près, la reproduction exacte du jeu de café, qui lui-même avait fait sensation lors de son arrivée dans les salles d'arcade. De là à penser que l'on verrait un jour ce jeu - avec la même qualité "cartoon" - sur un ordinateur familial, il y avait un pas que personne n'aurait osé fran-

voilà qu'un de nos correspondants nous envoie le jeu par la poste avec -re-surprise- la facture correspondante. Mauvais plan pour le service comptabilité qui a failli en avaler son extrait de naissance : 600 F facturés pour un seul jeu ! On n'avait jamais vu ça...

chir... de peur de se faire traiter de fou ou d'inconscient ! Alors, est-on en face du jeu ultime et parfait ? Hélas non, car Dragon's Lair a des défauts qui sont aussi énormes que ses qualités. D'abord, il faut souvent changer de disquette car elles ne contiennent chacune que quelques scènes, la qualité de l'animation saturant vite les capacités des pistes de celluloid. Ensuite, les interventions du joueur sont extrêmement réduites, on serait tenté de parler d'ingérence... Elles se réduisent à quelques firs ou pressions qui doivent impérativement être opérés au quart de seconde près, d'où la forme de notre banc d'essai qui est également un mode d'emploi façon "Top Secret". Tous ceux d'entre vous qui achèteront Dragon's Lair et qui essaieront d'y jouer sans avoir recours à cet article cra-

queront inmanquablement au bout de quelques minutes et se précipiteront sur Micro News avec la ferveur d'un musulman qui voit pour la première fois la grande mosquée de La Mecque. Un collaborateur du journal, qui n'est pourtant pas un débutant, a ainsi passé une nuit entière en vain, avec deux amis, à essayer de franchir le pont-levis à



l'entrée du château. Les divers pièges et passages du jeu semblent en effet impossibles à surmonter pour celui qui n'a pas découvert le "truc" propre à chaque tableau. J'ai maintenant une très mauvaise nouvelle à vous annoncer, mais asseyez-vous d'abord, le choc risque d'être brutal : lorsque vous avez



perdu vos trois vies (et ça va très vite), aussi loin que vous soyez arrivé dans le jeu, vous devrez reprendre au tout début, et insérer de nouveau la première disquette, celle sur laquelle vous avez déjà passé le week-end ! Attention danger, abus dangereux, risques d'avalanche, crises de nerfs garanties, jeu à déconseiller aux grands nerveux, aux suicidaires et aux maniaco-dépressifs. Et en plus, Dragon's Lair n'est même pas remboursé par la Sécu, c'est une honte ! J'ai une autre mauvaise nouvelle, aussi ce n'est pas encore le moment de vous remettre





**"cartoon" !**

debout (en admettant que vous en ayez encore envie), restez assis et promettez-moi d'abord de ne pas en résilier de dépit votre abonnement à Micro News. Voilà : en tout et pour tout, vos actions dans Dragon's Lair ne durent, pour chaque scène, que quelques secondes. En comptant très largement, vous ne jouerez effectivement pendant tout le jeu que soixante secondes environ... soit dix francs par seconde de jeu effectif ! Quand on pense que dans ce numéro, un magasin parisien propose en exclusivité à nos lecteurs un ordinateur Atari pour 189 francs, ça laisse rêveur... Sans compter que... mais je parle dans le vide ! Ils ont tourné de l'œil, j'en vois plein qui sont évanouis : au Samu, au Samu ! Allons, reprenez-vous les mecs, la vie du "Repaire du Dragon" n'est pas si noire que ça... Malgré ses défauts, ce jeu est en effet exceptionnel : d'abord, plus beau tu meurs ! Et puis c'est hyper-prenant (complètement "addictive", diraient les Anglais), en partie à cause des difficultés. Voilà peut-être le début d'une nouvelle série de jeux où la frénésie du joystick fou est remplacée par des actions aussi précises que parcimonieuses. Après tout, il s'agit bien ici d'habileté et de dextérité, sans parler du plaisir non-négligeable qui découle de la contemplation du faciès de vos copains lorsqu'ils essaieront en vain de vaincre des tableaux qu'ils vous auront vu passer les doigts dans le b...lair !

Pour conclure, un seul mot suffit : HIS-TO-RIQUE !

(Mais préparez quand même votre portefeuille et surtout, abonnez-vous AVANT la disponibilité en France, dont la date n'est d'ailleurs pas fixée).

**Disquettes ReadySoft pour Amiga. Si vous entendez parler d'une adaptation sur CPC, préparez le goudron et les plumes.**

J.-M.B.

**LES SECRETS DE DRAGON'S LAIR**

**Dragon's Lair est un jeu d'arcade/aventure qui vous met en scène dans plus d'une trentaine de tableaux différents. Mais attention ! Acharnés du joystick, shootés du high-score et défoncés de l'auto-fire, passez votre chemin : le jeu demande avant tout un bon timing dans vos mouvements. Il est rare qu'un tableau nécessite plus de deux ou trois actions, le tout étant bien sûr de trouver lesquelles et, surtout, à quelle seconde voire à quelle centième de seconde les faire... Toute l'équipe de Micro News s'est mis sur le pied de guerre pendant une semaine pour vous aider à faire avancer Dirk, le héros, et lui faire retrouver sa princesse chérie...**

**Baignade interdite**

J'étais tranquille, j'étais peinard, j'me baladais sur un pont, quand je suis tombé dans le trou. C'est alors que j'ai vu trois immondes tentacules se diriger vers moi ! C'est là que tout a commencé !

- Pour dégainer l'épée, appuyer sur le bouton de feu une seule fois, juste au moment où les têtes du monstre reculent avant d'attaquer. Au bout de quelques échecs, ça vient tout seul.

- Pour remonter sur le pont, il faut pousser le joystick vers l'avant lorsque Dirk rengaine son épée ! Attention, le timing est très important !

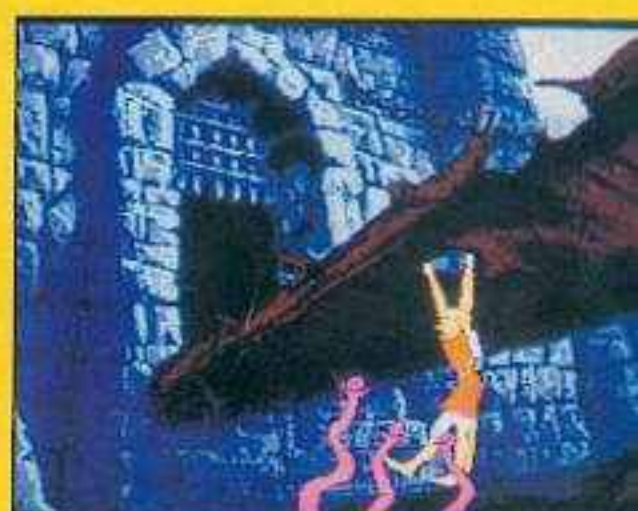
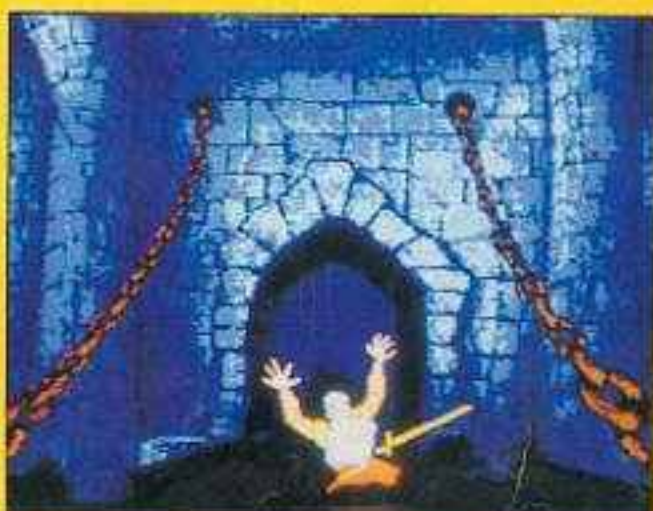
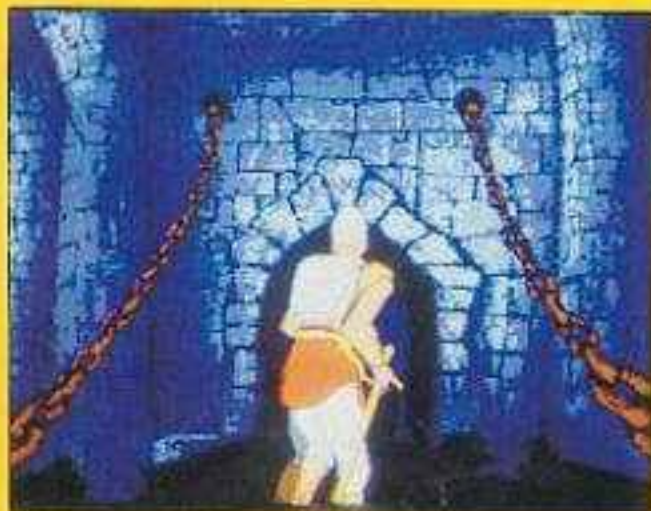
**Débit de poison**

- Devant vous, une fiole bleue surmontée d'un panneau "Drink me", ce qui signifie "Buvez moi...". C'est louche, non ? A votre droite, une porte en bois massif. Retenez un

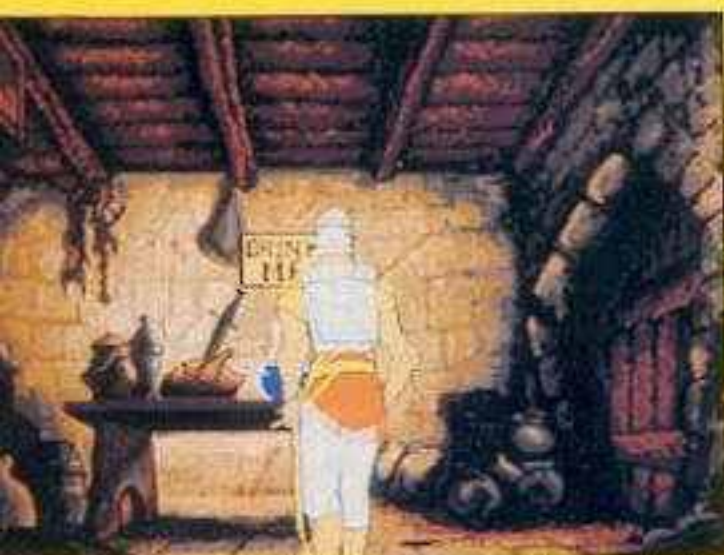
instant vos instincts éthyliques (je sais que ça va être dur pour certains) et dirigez-vous vers la droite. Vous vous retrouvez alors sur un pont identique au premier. Le trou est au même endroit. Et cet idiot de Dirk n'aurait même pas l'idée de sauter par-dessus ! Heureusement que maintenant, vous avez la technique...

**Plus que cinq...**

- Fin de la première disquette ! Et oui, déjà. Au total, vous avez dû jouer à peu près cinq ou







six secondes ! Lorsque vous chargez la deuxième disquette, vous vous retrouvez soit dans les escaliers, soit directement à la salle suivante !

### Le raccourci de la mort

- Un escalier qui semble sans fin descend vers les tréfonds angoissants du château. Au mur, une volée de chauve-souris semble dormir. Dirk commence à descendre. Avant qu'il n'atteigne un groupe de marches plus claires, une dalle se met à clignoter. A ce moment-là, et pas un centième de seconde plus tard, diri-



gez le joystick du côté du précipice. Miracle ! Tel un superbe lévrier, Dirk franchit allègrement le précipice qui s'était ouvert sous ses pas et fait un sublime rétablissement de l'autre côté ! Quelle grâce ! Pour les escaliers suivant, adoptez la même technique : dès qu'une dalle clignote, poussez votre joystick vers le précipice (qui change de côté une fois sur deux).

### Serre-moi fort dans tes bras...

- Vous arrivez maintenant dans une salle diabolique avec un escalier sur le côté, mais Dirk ne veut pas s'y diriger pour le moment ! Soudain, un hideux serpent vert et rouge descend du plafond. Si vous ne réagissez pas immédiatement, il va céder à ses instincts débordants de tendresse et vous enlacer si bien que vous allez y rester. Et oui, c'est très affectueux, ces petites bêtes ! Sachez être ferme : dès qu'il pointe le bout de son... enfin, dès qu'il arrive, appuyez une fois sur le bouton feu pour lui couper sa... tête. A ce moment-là, un râtelier d'armes clignote vers le fond de la salle. Poussez immédiatement le joystick vers l'avant.



### Fais-moi mal

- Dirk saute par-dessus le banc et soulève le râtelier sans que vous ayez besoin d'intervenir. A cet instant, une porte située sur le côté se met à clignoter... Comme d'habitude, dirigez immédiatement le joystick vers elle (je ne précise pas si c'est à gauche ou à droite, la scène étant parfois inversée !). Catastrophe, cette porte qui vous tendait les bras vient de se refermer ! Par contre, l'escalier qui est dans votre dos se met à clignoter à son tour. Que faire ? Attention, le serpent n'est pas mort. Si







ouvre ses mâchoires. Ensuite, vous voyez une ouverture vers le fond de la pièce. Allez-y sans hésiter, le temps joue contre vous !

**Pagayons en cœur**

- Vous êtes maintenant devant un lac souterrain superbe, recommandé par tous les guides touristiques de la région. Malheureusement, vous n'aurez guère le temps de profiter du paysage : il va bien falloir se remuer ! En fait, la manœuvre est très simple : Dirk s'avance dans l'eau, mais il rencontre régulièrement des tourbillons qu'il faut éviter en dirigeant le joystick dans le sens inverse. Ce coup-ci, le timing n'est pas capital et vous devez appuyer plusieurs fois dans la bonne direction.

vous hésitez une seconde de trop, ce sera l'étreinte fatale. Belle mort, direz-vous, mais quand même ! Dirigez-vous immédiatement vers l'arrière en tirant le joystick vers le bas. Dirk commence à monter vers l'escalier. Horreur ! Un autre serpent se cachait en haut de l'escalier. Un banc clignote maintenant sur le côté. Essayez de sauter dessus au bon moment (ça demande un peu d'entraînement). Surprise, la porte du fond s'ouvre à nouveau. Poussez le joystick vers l'avant et vous êtes enfin sorti de cette salle diabolique. Ouf ! Attention, dans toute cette salle il faut avoir des réflexes d'enfer et bougez le joystick au centième de seconde près !



**Dans la gueule**

Aïe ! On continue dans les lacs souterrains, mais cette fois-ci, ça va vraiment à toute vitesse ! Vous avez à peine le temps de réagir que Dirk s'écrase sur la paroi ! Que faire ? Pagayer dans la direction de l'ouverture et, à ce moment-là, aller vers l'avant... Mouais. Pas évident ! Je ne garantis pas le résultat à 100%.

Pour la suite, débrouillez-vous comme des grands... Comment ça, vous n'êtes pas d'accord ? Bon, alors je ne vous en dévoile pas plus ce mois-ci pour ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte, mais vous en saurez davantage dans Top Secret le mois prochain !

O. Zythoun

**One more time**

- Mauvaise surprise, avant d'accéder aux niveaux supérieurs, il faudra refaire une fois la descente dans les escaliers de la mort et une autre fois cette salle aux mille dangers. Mais maintenant, vous connaissez le chemin. Et hop, on arrive à la disquette numéro 3. Comme la précédente, celle-ci vous emmène

dans deux endroits différents suivant les cas. D'abord, une salle très mal fréquentée...

**Viens boire un petit coup à la maison**

- Devant vous, un chaudron. Sur la droite, une table avec une bouteille ! Je ne vous fais pas un dessin, vous savez où il faut aller ! Dirk va boire un petit coup quand soudain... Catastrophe, une sorte de dragon se forme devant vous. Dirk doit donner un coup d'épée en appuyant sur le bouton feu quand le monstre

