

Un dessin animé interactif : voilà ce qui résume bien *Dragon's Lair* de Readysoft.

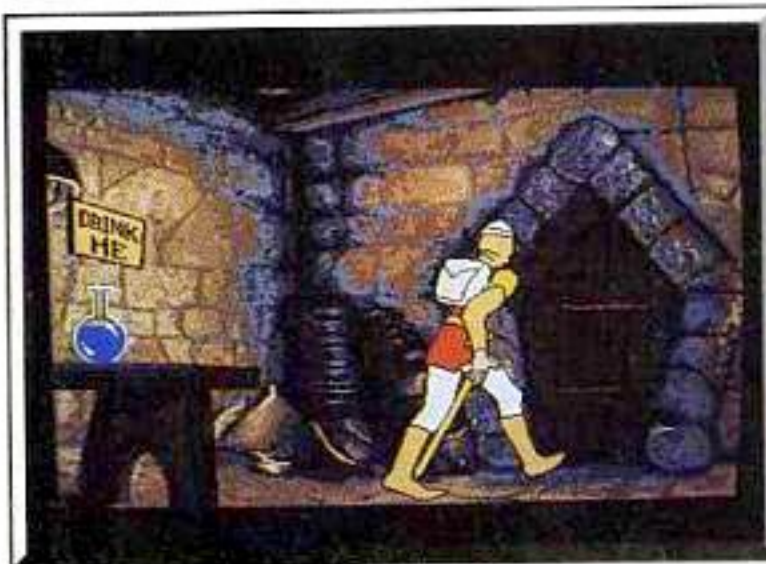
Dragon's Lair

AMIGA

Ce fabuleux logiciel possède les défauts et les qualités d'un produit d'avant-garde ! La brèche est ouverte et on espère que d'autres éditeurs suivront la tendance. Malgré ses défauts nous l'avons apprécié !

Readysoft Inc. Conception : Visionary Design Technologies.

La version arcade de *Dragon's Lair* avait fait un tabac lors de sa première apparition en France (en 84). Les aficionados s'agglutinaient autour de la borne d'arcade pour entr'apercevoir le jeu et tous attendaient impatiemment le moment où ils seraient devant les manettes ! Ce ramdam n'avait rien d'étonnant, *Dragon's Lair* faisait partie des premiers jeux d'arcade dont le support était un disque laser. Il s'agissait d'un dessin animé interactif réalisé par Don Bluth. Cet élève de Walt Disney est surtout connu pour son superbe long-métrage intitulé « Brisby et le secret de Nimh », un somptueux dessin animé où Bluth dépasse son maître ! Plus tard, Michtron, une société américaine, tente de commercialiser le dis-



Danger ! Interdiction de boire !



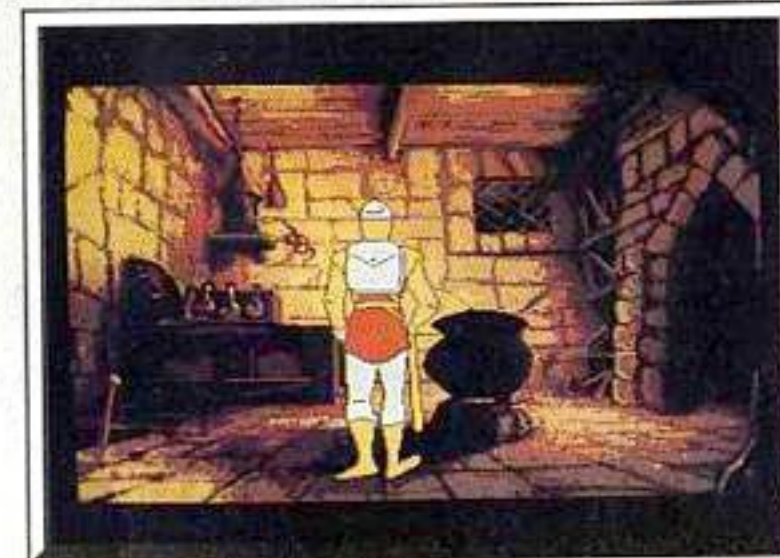
L'entrée du château de Singe.



De l'audace mais aussi de la méfiance.



Des escaliers peu sûrs.



Des décors fabuleux !

arcade, le jeu ne ressemble à rien de ce que nous avons l'habitude de voir sur micro. Rendez-vous compte, un véritable dessin animé ! Dirk, armé d'une épée, évolue dans un décor digne des meilleurs Disney ! Les bruitages digitalisés, l'animation, les couleurs... tout contribue à faire de ce jeu un éblouissant spectacle !

Sans les fréquents changements de disquettes, la fascination aurait été totale ! Hélas, le joueur paie très cher ce festin visuel car l'interactivité se résume à cinq touches : quatre pour les directions et une pour l'attaque. Par exemple, il suffit d'appuyer sur la touche d'attaque et Dirk sort son épée et exécute



La bonne direction au bon moment.



Un combat sans pitié...

l'attaque sans l'intervention du joueur. La partie se résume à mémoriser les bons coups dans un ordre et un timing précis, un exercice difficile (surtout au début) malgré les indications placées par le programme (scintillements indiquant la bonne voie ou le danger). De plus, le programme comprend six disquettes, chacune comportant seulement deux obstacles qui, pour allonger artificiellement le plaisir du joueur, sont proposées deux fois ! Vous devez repasser tous les obstacles en cas de perte des trois vies qui lui sont allouées, détail qui peut décourager certains passionnés.

Dragon's Lair est un logiciel qui a le mérite de tenter une honorable percée vers ce que nous, passionnés de micro, rêvons tous de voir : le film interactif où action et aventure se confondent. Comment résister à ce fabuleux délire visuel et auditif ? Oui, bien entendu, les défauts ne manquent pas. Le jeu nécessite 1 Mo de Ram pour fonctionner et il a une courte durée de vie car huit heures (environ) suffisent pour en venir à bout.

Son interactivité est faible certes, mais le jeu d'arcade l'était aussi (n'oublions pas qu'il s'agit d'une adaptation réussie). Pour finir la liste, rappelons les fréquents changements de disquettes ainsi que les appels au lecteur. En fait, Dragon's Lair possède les qualités et les défauts du logiciel d'avant-garde. Il



Où on se bat contre une ombre et...



... où il faut à tout prix vaincre.

ouvre une brèche dans une direction que d'autres éditeurs seront tentés de prendre (on l'espère !). Si vous achetez ce logiciel, assimilez-le à une petite folie car il coûte cher. Ensuite, sachez qu'il vous procurera seulement quelques heures de plaisir mais elles seront intenses !

Dany Boolauck et Alexandre Zenou

Type	_____	dessin animé interactif
Intérêt	_____	15
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	E



Une faute et c'est la mort !

Avis

Il faut considérer ce soft comme une ouverture vers le futur micro-ludique, une bande-annonce pour les programmes de demain. Pour preuve, j'ai préféré regarder la démonstration faite par Dany plutôt que de jouer moi-même. L'important, c'est que l'éventuel acheteur soit prévenu du contenu de ce programme. Libre à lui de participer alors aux évolutions de la micro ludique. Olivier Hautefeuille

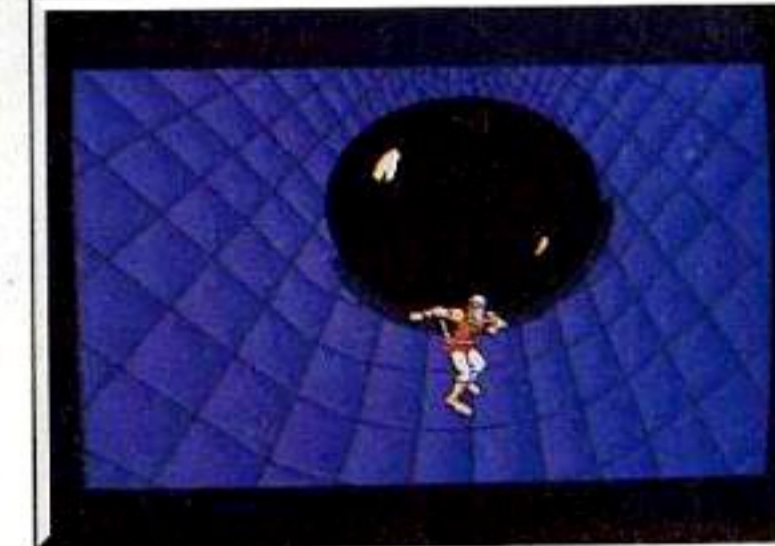
J'adore ce que fait Don Bluth, un ancien de chez Disney, qui est le créateur de ce jeu d'arcade pas comme les autres. J'avais été déçu par les versions 8 bits, mais la version Amiga est à tomber par terre.



Séquence des tourbillons.



Surtout pas de bruit, le Dragon dort ! Saisissez les objets avant qu'ils ne tombent !



Piège « à la Indiana Jones ».

Je n'avais jamais rien vu d'aussi beau sur un micro : les graphismes, l'animation, le son... c'est trop ! Arrêtez tout !!! Je vais craquer !!!!! Je le veux tout de suite. Comment, il n'est pas encore disponible en France ? Je ne veux pas le savoir, il me le faut !

Alain Huyghues-Lacour

Ce programme dépasse nos plus folles espérances en ce qui concerne l'évolution des graphismes et animations sur micro. Cependant son intérêt ludique est aussi médiocre que celui de son homologue des cafés. L'action est simpliste et le jeu ne peut surprendre deux fois pour un même passage. A la rigueur il peut être utilisé comme méthode d'entraînement pour la mémoire visuelle. Eric Caberia