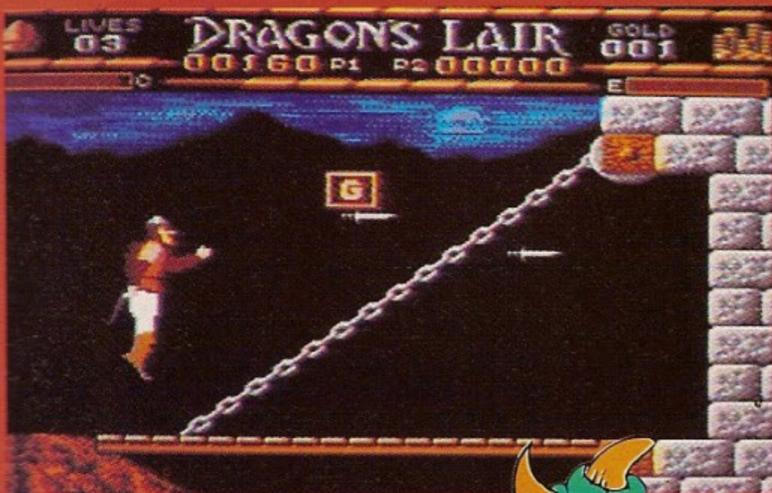




Le château de Mordroc est le théâtre d'étranges légendes. Ne dit-on pas qu'une odeur nauséabonde émane de ses murs froids et sinistres, annonciatrice de la présence du dragon cracheur de feu? D'autres affirment qu'il retient prisonnière la délicieuse princesse Daphné, au plus profond des entrailles de la Terre? Seul un chevalier sans peur et sans reproche peut mettre fin à ces histoires en se rendant au château. Dirk le Téméraire fait partie de cette race d'homme, prêt à affronter les hordes d'ennemis pour libérer la jeune fille. Son aventure commence à l'entrée de la sinistre demeure, sur le pont-levis. Une sorte de monstre du Loch Ness sort de l'eau et crache des piques de feu. Sauter, ramper, lancer des couteaux sont les seules actions de Dirk. Régulièrement, des oiseaux de mauvais augure foncent sur le héros et, à chaque fois qu'ils le touchent, lui font perdre des points d'énergie. Cinq vies au départ semblent suffisantes. Pourtant la plupart des adversaires sont mortels : un seul contact et c'est la fin. De fréquents bonus redonnent courage et force au joueur : haches, dagues, bombes, énergie, vie, points, flambeaux et pièces d'or. La nouvelle arme trouvée remplace automatiquement l'ancienne. Le flambeau est indispensable pour éclairer certains endroits obscurs. Pour multiplier vos chances de réussite, il vaut mieux sélectionner l'option deux joueurs (deux manettes de jeu), ainsi, à tour de rôle, vous dirigerez les deux joueurs.



Première difficulté, et elle est de taille. Il n'existe qu'une seule solution pour rentrer dans le château : tuer le serpent de mer cracheur de feu !



Même en vous prosternant devant le roi "lézard", vous serez victime de son vice : voler votre or ! Il faut l'abattre avant qu'il ne vous touche.

En attrapant l'icône G, le joueur reçoit de l'or. L'argent qu'il amasse est comptabilisé à la fin de chaque niveau dans le "Gold Bonus".

L'arme idéale pour le début de jeu : la hache malheureuse, inefficace contre les portes qui s'ouvrent et se referment à la manière d'une guillotine. Si vous

LES NIVEAUX DU CHATEAU

Voilà ce qui vous attend.... si toutefois vous arrivez jusqu'au bout !

- LE PONT-LEVIS : les planches sont branlantes !
- LE HALL D'ENTRÉE : première rencontre avec le roi "lézard flottant".
- LA SALLE DES TRÉSORS : un monstre de fin de niveau coriace garde le trésor. Dur, dur !
- LE MONTE-CHARGE : plate-forme qui s'arrête à tous les étages. Dirk doit trouver la bonne sortie.
- LE CACHOT : tuer tous les prisonniers à l'exception d'un seul.
- LES MINES D'OR : trolls, chauves-souris sanguinaires et plates-formes mobiles sont autant de pièges à éviter.
- L'ANTRE DU FAUCHEUR : une vraie prise de tête face aux crânes volants...
- LA CAVERNE DU SINGE : bébés dragons et eaux empoisonnées ne sont rien à côté de la fureur du dragon !



COMMENTAIRE



Quel plaisir peut-on tirer d'un jeu qui ne respecte pas la règle élémentaire qui consiste à doser la difficulté ? Quand vous aurez vu la cartouche, vous comprendrez pourquoi je réagis ainsi !

NAVARRO

Dragon's Lair est injouable, et ce pour deux raisons : le déplacement du personnage se fait pixel par pixel et la perte d'une vie est trop systématique. Si vous avez une bonne mémoire et de bons yeux, vous avez peut-être une chance de terminer le jeu. Pour cela, il faut pouvoir se rappeler l'endroit exact où le joueur doit se placer pour éviter les tirs ennemis. Malgré une réalisation sans reproche, ce programme est à éviter !



manquez de synchronisation, vous serez transformé en escargot.



Les ennemis sont nombreux et redoutables. Un seul contact avec le monstre derrière les barreaux, le serpent sorti de nulle part ou l'araignée qui se balance au bout de son fil, et une de vos vies disparaît. La mouche ne vous retire que des points d'énergie....

COMMENTAIRE



AXEL

Quelle frustration de passer une heure au même endroit ! Il est vrai que, par la suite, chaque recoin et chaque pierre du château n'ont plus de secret pour vous. Après une centaine de Game Over, vous arriverez (peut-être !) à passer les premiers niveaux sans vous faire toucher. Déjà sur micro, ce problème de jouabilité avait été évoqué. Il semble que cela n'ait pas servi à grand-chose !

REVIEW



EDITEUR : ELITE

PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI

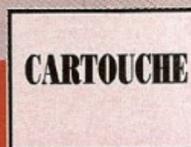
DIFFICULTE : "HARD"

NOMBRE DE VIES : 5

OPTION CONTINUE : 0

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 0

CONTROLE : MOYEN



PRESENTATION 60%

La seule option concerne le nombre de joueurs. Les écrans de présentation sont très moyens.

GRAPHISME 85%

Les graphismes sont très soignés et contribuent à la qualité de ce soft.

ANIMATION 85%

C'est aussi une réussite. Les mouvements du personnage sont souples et réalistes.

BANDE-SON 86%

Assez réussie.

JOUABILITE 20%

Uniquement jouable si vous êtes sous tranquillisants ! Le manque de dosage et la difficulté trop élevée rendent le jeu sans intérêt.

DUREE DE VIE 42%

Vous aurez beaucoup de mal à terminer la partie. Crises de nerfs à prévoir.

INTERET 31%

Un jeu injouable est par définition raté et donc sans intérêt.