

Tiger Road / Tora-he no Michi

Mame

Capcom s'est fait un nom dans les années 80 avec des jeux tout simples mais qui sont restés à jamais gravés dans la mémoire collective, Tiger Road est de ceux-là. Il s'agit d'un jeu de plate-formes à première vue tout basique mais la qualité des graphismes et l'originalité des niveaux en ont fait quelque chose de différent.

Capcom. 1987. Plates-Formes.



Vous êtes un moine de Shaolin, alors que vous venez de vous taper vos cinq heures de pompes quotidiennes durant votre journée de vingt heures d'entraînement, on vous apprend qu'un vilain pas beau du tout a kidnappé les gamins du temple ! Evidemment comme vous êtes entourés de vieillards, ô combien sages mais avec plus qu'un pied dans la tombe, c'est vous qui allez devoir courir à leur secours, bien voyons, engagez-vous qu'y disaient, vous verrez du pays...



Attention, on vous regarde [Mame]

C'est alors munis de votre hache que vous allez faire de la viande de vilain durant les 4 mondes qui vous attendent, tous découpés en plusieurs niveaux avec un boss. Autant vous dire que la route sera longue, heureusement la difficulté n'est pas trop élevée si ce n'est les boss justement et les hordes d'ennemis qui ne nous laissent pas 5mn de repos, à la manière de Ghouls'n Ghosts (du même développeur bizarrement, c'est signé).

La carotte qui pousse à enchaîner les niveaux, c'est qu'aucun obstacle n'est insurmontable et même si l'on meurt souvent, on ne reste jamais bloqué bien longtemps ce qui est assez plaisant, dur mais pas impossible. Ajoutez à cela une bande musicale sympathique pour guider votre quête ainsi que des sons digitalisés (que sur la version Jap). Ce qui m'a le plus frappé par ailleurs c'est la qualité des graphismes, de toute beauté et vraiment dans l'esprit asiatique avec moult statues de dragons, des rivières, des collines, on en prend vraiment plein la gueule. Le scrolling vous permet de passer d'un tableau à un autre sans temps de chargement, quelques phases de texte lorsque vous rencontrez un boss et durant les entraînements après chaque boss pour vous faire gagner des points.

Tiger Road est sans conteste un jeu très bien programmé avec son lot de bonnes idées qui arrivent à faire oublier les quelques passages difficiles. Il en résulte un sympathique jeu pas prise de tête pour un rond qui permet de passer un bon moment, une poignée d'heures devrait vous suffire à en faire le tour alors n'hésitez pas plus longtemps et rasez-vous le crâne, on a besoin de vous.



Non non, ce n'est pas un mauvais rêve... [Mame]

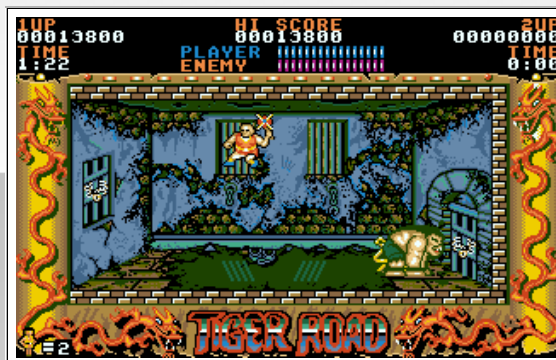
Intérêt

15/20



Version Atari ST et Amiga par Probe et Go!

Il y a du pour et contre. OK, l'intro a sauté, les musiques et sons digit également tout comme le scrolling et le perso ressemble plus à un nain qu'autre chose mais l'esprit et le fun sont toujours présents. On s'éclate bien à progresser et à taper sur tout ce qui bouge, la jouabilité (le plus important) ayant été parfaitement conservée, ce qui sauve TG du naufrage. A noter que la version ST s'en sort mieux question graphisme et son mais ne distance pas son confrère d'une grande distance.



Le premier boss [Atari ST]

Version PC Engine par Victor Musical [1990]

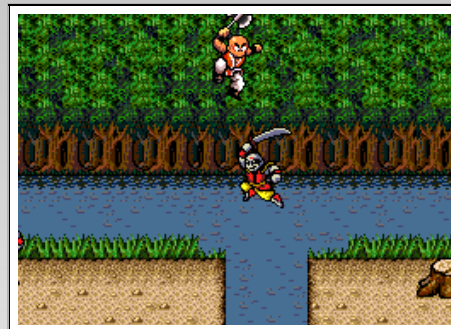
Considérez plus cette version comme un jeu à part



T'as faim ? Prends un snickers ! [Mame]

En terme d'items, vous trouverez trois types d'armes, la hache, la masse et la lance, je vous préconise cette dernière ;) Enfin, les niveaux se suivent mais ne se ressemblent pas, si bien qu'il arrivera que vous puissiez voler dans les airs grâce à un kimono magique ou encore sauter de plate-formes pour atteindre la sortie en prenant garde de ne pas tomber. Ces niveaux anti-conventionnels ajoutés aux autres où vous tracez, arme à la main, permettent de ne pas tomber dans la monotonie. Dommage que la fin soit si bâclée mais je n'en dis pas plus.

plutôt que l'adaptation de la version arcade car ici, on ne retrouve rien. Le jeu n'en est pas moins sympathique et la jouabilité est toujours aussi bonne.

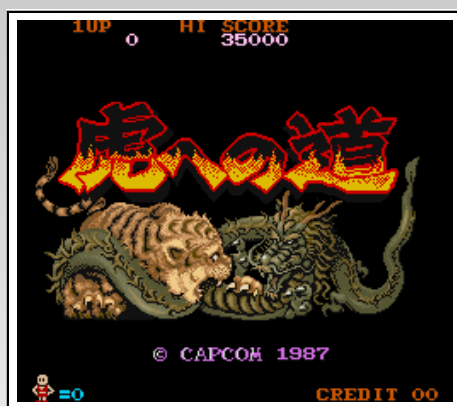


A un poil... [PC Engine]

Blood

- STAFF -

Director and martial arts guidance : Lee Wong
 Planners and directors : Lee Wong, Shin Wong
 Special effects : Chan Yuki, Tom Yang, Mah Shing
 Art experts : Ryu Kyu, Ei Show, Take Pong
 Art stagehands : Wody Ring, Chan Sada, Chan Lee, Moh Ring, Koh Emy, Koh Elliy, Ziggy Yoe
 Stagehand : Ji Shing
 Sound effects : Hero Yoe, Mie Maru
 Music by : Harumi Fujita, Tamayo Kawamoto (7 non-specified tracks), Junko Tamiya (Training Bonus Stage)

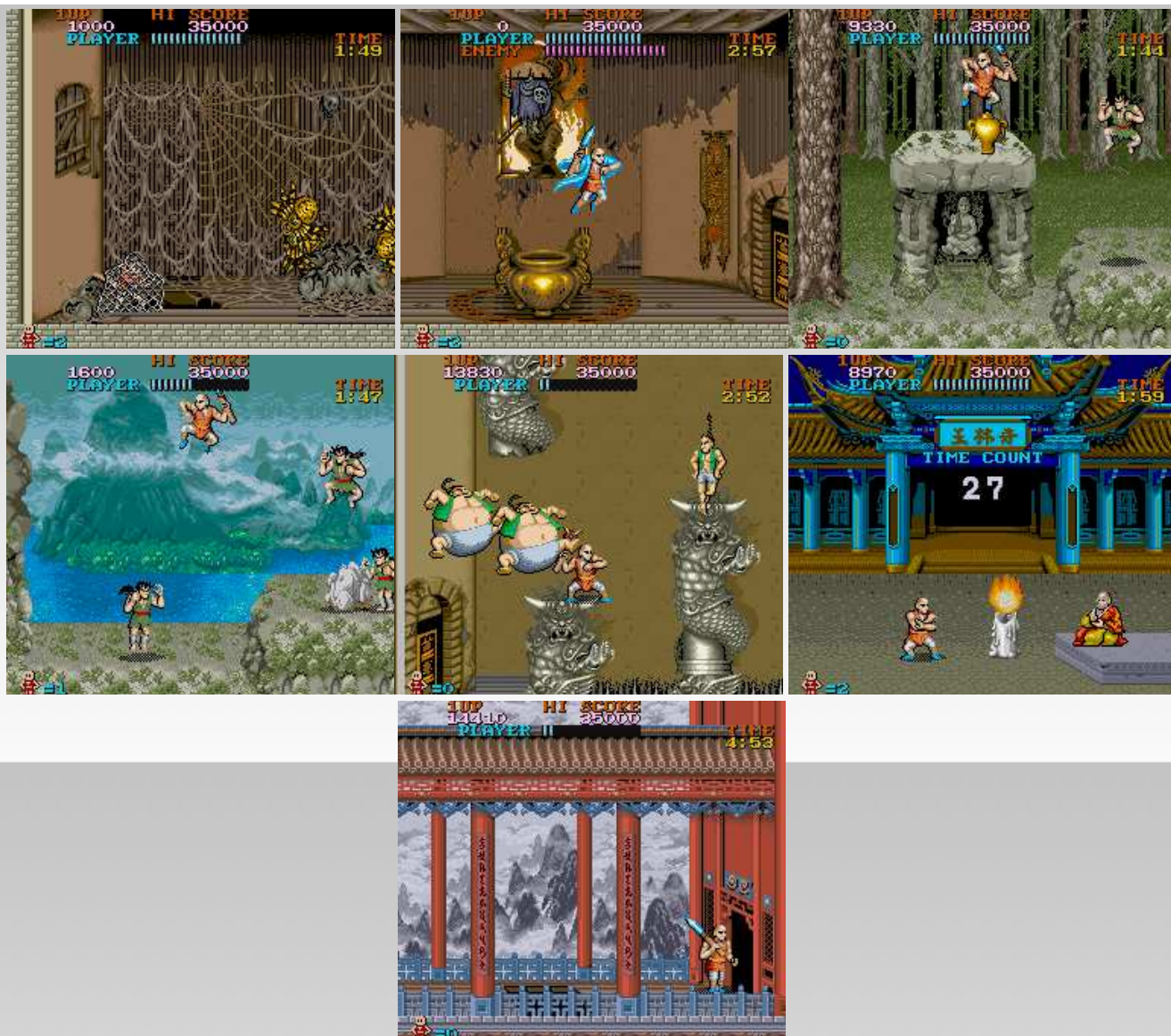


Voir aussi

Strider, Bionic Commando, Trojan, Ghouls'n ghosts, Black Tiger

Galerie d'images





[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

