



Iron Lord

Test de la version : Amiga

Autres Supports : Atari ST, Amstrad CPC, PC, C64, ZX Spectrum

Developpeur : Ubi Soft

Année : 1989

Langue : Français

Genre : Action / Aventure

Similaire à : [Defender of the Crown](#), Jeanne d'Arc

Classification Personnel : Tous Publics

Réalisation du test : 21 Juillet 2006

Avant Propos

Annoncé comme une petite révolution à la Française, Iron Lord s'est fait désirer et au final, a laissé un goût amer aux joueurs. Une chose est sûre, sans émulateur, il était quasiment impossible à finir. Heureusement, il dispose d'un potentiel suffisamment fort pour mériter le détour, alors, en route !

Résumé



Jeune homme dans la force de l'âge, vous avez parcouru le monde à la découverte des plaisirs simples, peler de froid à la belle étoile, crever de faim, vous habiller avec des peaux de Yack sur les fesses. Bref, il est temps de revenir voir vos parents, prendre une douche et dormir un mois. Mais dès votre arrivée, vous apprenez que votre famille a subi un revers face à une armée démoniaque dirigée par votre oncle et votre seul héritage est un château en ruines ainsi qu'un royaume qui va mal. Par ailleurs, vous étant absenté durant plusieurs années, vous avez autant de notoriété qu'une ancienne star de reality TV, il va donc falloir graver les échelons, acquérir une réputation afin de constituer une armée et récupérer ce qui vous revient de droit.

Test

Iron Lord est un jeu qui nous a été présenté durant deux ans comme un jeu de stratégie dans la lignée de Defender of the Crown. L'attente fut longue et le résultat final n'est pas aussi proche du mythique jeu Anglais qu'on aurait pu le croire mais étudions tout ça de plus près.

Iron Lord est donc un jeu, un peu inclassable, se décomposant en trois parties. La première est un jeu d'aventure où il sera nécessaire d'acquérir une notoriété pour convaincre les habitants du royaume de vous confier des hommes pour votre armée. Il sera nécessaire d'effectuer quelques travaux pratiques comme remporter un tournoi de tir à l'arc, un tournoi de bras de fer et tuer une dizaine d'assassins. Des séquences arcade en somme. Vous devrez également discuter avec chaque personne rencontrée pour lui rendre de petits services, du genre obtenir que X paye la nourriture fournie par Y, etc... Les déplacements d'une ville à une autre se font à la souris via une carte, malheureusement, il n'est pas possible de se rendre directement d'une ville à une autre si elles sont trop éloignées, on doit faire des escales dans une ville intermédiaire, reprendre son cheval, un système assez rébarbatif mais l'occasion de croiser les fameux assassins. Lorsqu'on visite une ville, on est en vue du dessus à la Gauntlet et l'on dirige son perso avec le joystick, ce qui peut paraître bizarre au premier abord de jongler entre la souris et le joystick, mais on s'y fait rapidement.



Le jeu dispose d'un système de sauvegarde, oui, en allant dans le château, donc impossible de sauvegarder quand vous le souhaitez comme durant un championnat ou un combat. Lorsqu'on rencontre un assassin, on est en vue subjective et le but du jeu est de parer l'attaque de l'adversaire puis d'effectuer ensuite une attaque, un système qui sera repris quelques années plus tard sur Elvira. Ce petit passage énervant ne peut se faire sans sauvegarder outrageusement avec les émulateurs, surtout qu'on doit se taper dix assassins pour que le chef des templiers accepte de nous confier ses hommes. Le tir à l'arc quant à lui est une épreuve où, en trois manches, on doit viser un cercle pour remporter une coupe et convaincre l'herboriste de faire une potion.

Trois paramètres permettent d'influer sur le tir de la flèche, orientation, force de tir et amplitude. Seulement voilà, ils se réitèrent à chaque partie si bien qu'il est impossible de prendre des notes d'une partie sur l'autre. Là encore, il faudra sauvegarder comme un malade entre chaque manche.

Enfin, le bras de fer. Cette épreuve est responsable de l'abandon de ce jeu par la majorité des joueurs pour la

simple et bonne raison qu'on doit agiter le joy de gauche à droite comme un malade pour vaincre neuf adversaires. C'est d'ailleurs pour cette raison que j'ai choisi de tester la version Amiga et non ST, car sous émulateur, on peut tricher et passer cette fichue épreuve, énervante et inintéressante. Cette première partie ne s'achève donc pas avec brio, beaucoup d'idées mais surtout, beaucoup d'épreuves inutiles qui auront raison du plus grand nombre, des épreuves dignes d'un jeu Ocean ou US. Gold, c'est dire...

La seconde partie est très courte, vous retournez au château, déclarez la guerre et vous retrouvez en plein champ de bataille, c'est la partie wargame. Une petite stratégie permet donc de renverser l'ennemi et de passer à la partie suivante. Personnellement, c'est le passage que je préfère et même s'il est trop simple, je pense qu'Iron Lord aurait eu tout intérêt à développer d'avantage ce côté wargame avec des paramètres également car là, on peut juste bouger ces unités, on est bien loin d'un vrai wargame avec achat de troupes, transferts d'hommes, siège, sauver la princesse, oups, je me trompe de jeu là...



Dernière partie aussi intéressante qu'un discours à l'Assemblée Nationale, le labyrinthe. Ici, on se retrouve à nouveau en vue du dessus, en petite fenêtre où l'on doit avancer à l'aveuglette, collecter des clefs, trouver des portes, une partie qui ressemble aux labyrinthes d'Operation Stealth, sorti l'année suivante. A la fin de chaque labyrinthe, car il y en a plusieurs, un boss que l'on devra tuer en envoyant des billes avec son épée, eh oui, ils avaient peur de rien. Des sortes de bestioles volent en file indienne, une fois qu'il n'en reste plus, on passe au labyrinthe suivant et, finalement, la chute du jeu tombe comme un soulagement. A l'image du jeu, il ne faut pas s'attendre à un truc de fous, un écran fixe, pas de musique et à une prochaine, ouais, sûrement...



Iron Lord s'est taillé une petite réputation, incontestablement, grâce à la qualité de ses graphismes qui pourtant, ne débordent pas de couleurs mais sont clairs, précis, dans un esprit médiéval du plus bel effet, en plein écran, bref, c'est très beau, il n'y a pas à dire. Deux musiques en tout et pour tout sont disponibles pour la première partie du jeu uniquement, des musiques soignées et que tous les gamers de l'époque connaissent par coeur. Un problème de contraste est présent durant le jeu, similaire à ce que l'on a pu voir sur Targhan et After the War. Quelques animations viennent se greffer sur les persos mais elles sont très mal incrustées et finalement n'apportent rien.

Au vu de ce que je viens de dire, je pense qu'Iron Lord a tout de même un peu usurpé sa notoriété. Certes, il développe des concepts intéressants mais ne va pas au bout de ses idées et à trop vouloir jouer la carte de l'originalité, il est totalement démuné d'une ligne directrice. Defender of the Crown a bien proposé des séquences d'arcade comme les raids, joutes et le siège des châteaux mais la mayonnaise a pris. Je pense que le fait qu'il s'agisse d'un soft Français nous a forcé à plus d'indulgence à son égard mais peut-être qu'il se destine avant tout aux curieux, désireux d'enfin en découdre avec ce classique.

Conclusion

Iron Lord est un jeu ambitieux qui n'est pas parvenu à convaincre les amoureux de stratégie. Il surfe sur bien trop de genres, la majorité tout simplement éternelle. Ses bonnes idées, il ne les a pas suffisamment poussées comme le côté action/aventure qui reste une suite de dialogues et la seconde partie, le wargame, qui peut se finir en trente minutes. Sa grande difficulté a également diminué sa cible comme le nombre impressionnant d'items que l'on peut acquérir et qui ne servent tout simplement à rien ou encore les passerelles du labyrinthe qui renvoient en arrière, tout ceci est frustrant. Iron Lord, fort de tous ces handicaps est obligé de rejoindre des jeux comme Dragon's Lair dans la galerie des belles démos car c'est vraiment son aspect graphique qui tire parfaitement son épingle du jeu. Quand on pense qu'il a été attendu si longtemps, c'est vraiment dommage.



Blood

Pour

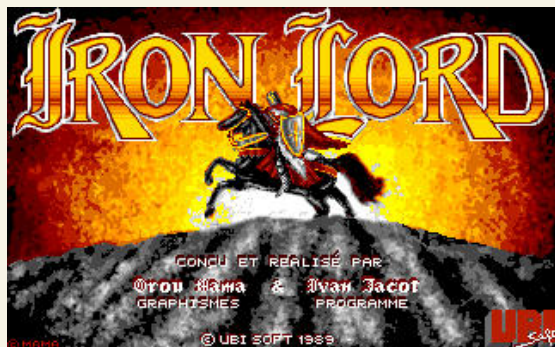
Contre

- Les graphismes Médievaux sont sublimes
- Les rencontres avec les personnages
- La partie Wargame, très sympa

- La difficulté hyper mal dosée
- Les jeux d'arcade, le bras de fer...
- Les labyrinthes et leur boss qu'il faut "shooter"



Telechargement



Version Amiga : [Caps](#)

Solution : 

Version Atari ST

Version originale du jeu, elle se place au-dessus pour une série de détails. Déjà il n'y a pas de problème de contraste, tous les écrans sont visibles sans ajuster la luminosité. Le jeu se joue entièrement au Joy, ce qui est bien plus logique finalement. Les animations sont, heureusement, absentes. Mais surtout, on a droit à un troisième thème musical lorsqu'on arrive dans les villages. Le seul point négatif, qui a son importance cependant, est le fait que le jeu est quasi impossible à finir à cause du concours de bras de fer, à moins de vouloir y laisser une manette...



[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.