



Toki

Titre Original : Juju Densetsu

Test de la version : Arcade

Autres Supports : Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, C64, Lynx, Megadrive, NES

Développeur : [Tad Corporation](#)

Année : 1989

Langue : Anglais

Genre : Plates-Formes

Classification Personnelle : Tous publics



Il y avait le plombier d'un côté, le hérisson de l'autre, il y aura aussi Juju le singe ! Oui, bon, les jeux de plates-formes, c'est pas trop ma tasse de thé mais là, vu la thune que j'ai laissée dans la borne d'arcade, il était normal que je prenne ma revanche sous Mame et que je finisse enfin ce challenge pour pas un rond et tant qu'à faire, autant le tester aussi pour vous dire comment se passeront les retrouvailles entre la belle et la bête...

Juju le terrible singe était un homme jusqu'au jour où sa poule lui a été enlevée sous ses yeux par un sorcier, maléfique, forcément, qui transforma le beau gosse en bouffeur de bananes mais Juju (ou Toki chez nous) est bien décidé à retrouver sa belle et lui montrer ses nouveaux attributs sexuels. Ouais, c'est ce qui est dit dans l'intro, j'ai rien inventé, c'est pas mon genre^^

Toki est donc un singe très intelligent, non grâce à des années de captivité et de petits jeux sadiques, euh, de tests scientifiques, mais tout simplement car c'était un humain avant, il ne mange donc pas de bananes, enfin, très peu. Il peut sauter sur un peu n'importe quoi, sur les ennemis en premier lieu comme son cousin, le plombier vieux garçon qui vit avec son frère à 40 piges. Toki peut aussi tirer des boules qui vont frapper les ennemis, mais ce n'est pas tout car en cours de niveau, Toki peut ramasser un casque de footballeur, des baskets mais aussi d'autres tirs comme du feu, plusieurs boules et des bonus, brave bête.

Réalisé par Tad, petite boîte Nipponne à qui l'on devait déjà le célèbre **Cabal**, Toki est aussi bien programmé que ce dernier, mieux même puisque les écrans sont très détaillés avec des parallaxes en arrière fond, pas de ralentissements, plein de couleurs et des musiques très entraînantes qui sont devenues culte depuis, mention spéciale à la musique de fin, lorsqu'on est sur un rail, très sympa. L'animation est bonne exceptée celle des personnages qui n'est pas suffisamment travaillée, mais rien de catastrophique puisque la même année, Capcom sortait son **Strider** dont l'animation des sprites n'était guère meilleure.



Toki, j'ai donc connu en premier lieu sur arcade, jamais fini et pour cause, la difficulté est très élevée et chaque niveau doit se connaître par coeur puisque les ennemis n'hésitent pas à surgir à l'improviste et parfois, il faudra ramasser un item genre le casque de footballeur pour affronter le prochain ennemi, si l'on ne sait pas, on peut zapper un item et se retrouver avec un passage très dur. Les boss aussi sont assez durs même s'il y a toujours un truc, il faut en règle générale tirer très vite de toute façon. Le dernier niveau, lui, est un cauchemar tout de même dans la mesure où l'on a que cinq crédits pour le finir et un temps limite pour le dernier boss, sans sauvegarder, je ne vois pas comment faire, merci Mame.

On est en terrain connu pour les amateurs de plates-formes, six niveaux, des items, des boss, des plates-formes, Toki n'innove pas mais propose un résultat tout à fait à la hauteur du genre, son faible nombre de niveaux permet à ceux qui ne sont pas attirés par ce genre de jeu, moi par

exemple, de pouvoir le finir en une poignée d'heure, les amateurs de jeux de Plates-Formes risquent de trouver la durée de vie assez légère par contre. Un petit mot sur l'humour tout de même, omniprésent dès l'intro où l'on assiste impuissant à la transformation d'un beau gosse en singe ridicule, les items, les lunettes de plongé, tout prend une certaine dimension du fait de contrôler un singe, on a donc, un singe sous l'eau, un singe avec un casque de footballeur, un singe sur un wagonnet qui fonce à toute allure sur des rails, etc...

EN CONCLUSION

Pour :

- + Fun
- + Bonnes musiques
- + Très bien programmé

Contre :

- Trop dur
- Durée de vie pour les amateurs de ce type de jeu

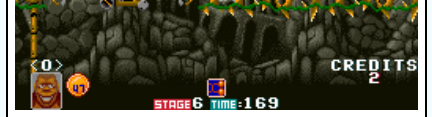
Intérêt Général :

17/ 20

Sympa, bon enfant, marrant, assez court mais assez dur également, Toki est un bon jeu de plates-formes qui dispose de tous les éléments qu'on est habitué à retrouver dans ce type de jeu. Sa réalisation finira de convaincre les plus sceptiques puisque il est aussi bien réalisé qu'un jeu Capcom par exemple, donc y'a pas photo, s'il est devenu une référence, c'est parce qu'il s'agit d'un jeu très soigné qui a bien vieilli.

Blood, le 7 mai 2007





Review

Ocean France - 1990

Amiga



La fenêtre du jeu a été considérablement rognée, les couleurs utilisées sont dans un ton trop flashy je trouve. Il y a moins d'ennemis et d'items que sur arcade, moins de parallaxes aussi. La bande son reprend des morceaux de l'arcade mais aussi de nouvelles musiques, très convaincantes. Les bruitages sont à pleurer en revanche, surtout celui de Toki qui lance des boules, on croirait entendre un chien aboyer. Enfin, le scrolling n'est pas réglé comme sur arcade si bien qu'on sent qu'il est à la traîne et l'on a toujours une partie des ennemis de caché, on peut donc moins improviser les pièges et le jeu, déjà très dur à l'origine, en devient encore pire.

Review

Ocean France - 1991

Atari ST

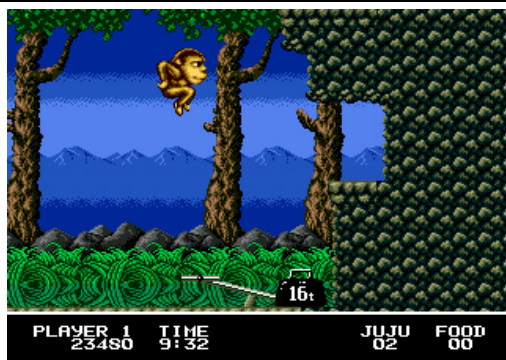
Sorti en premier, la version Amiga a essuyée les platres. Les parallaxes ont sautés mais l'intro nous accueil avec une superbe musique et les bruitages sont enfin d'un bon niveau. Le problème de scrolling est résolu et il est centré comme sur arcade à présent. Cette conversion est donc un bon portage puisque la jouabilité et les bruitages sont très similaires à l'arcade, sans les défauts de la version Amiga.



Review

Tad Corporation - 1991

Megadrive



Dur à croire que ce soit l'équipe de la version arcade qui est travaillée sur cette adaptation puisque qu'outre une intro différente, tout le reste diffère également, les graphismes, les niveaux, on peut même carrément parler d'un autre jeu. Un autre jeu assez laid finalement et qui lorgne de trop du côté des Shoot-Them-Up comme en témoigne les bruitages ou les tirs de Toki qui peuvent se transformer en grosse boule d'énergie lorsqu'on les retiens suffisamment longtemps, à la manière de R-Type. Une curiosité plutôt qu'autre chose.