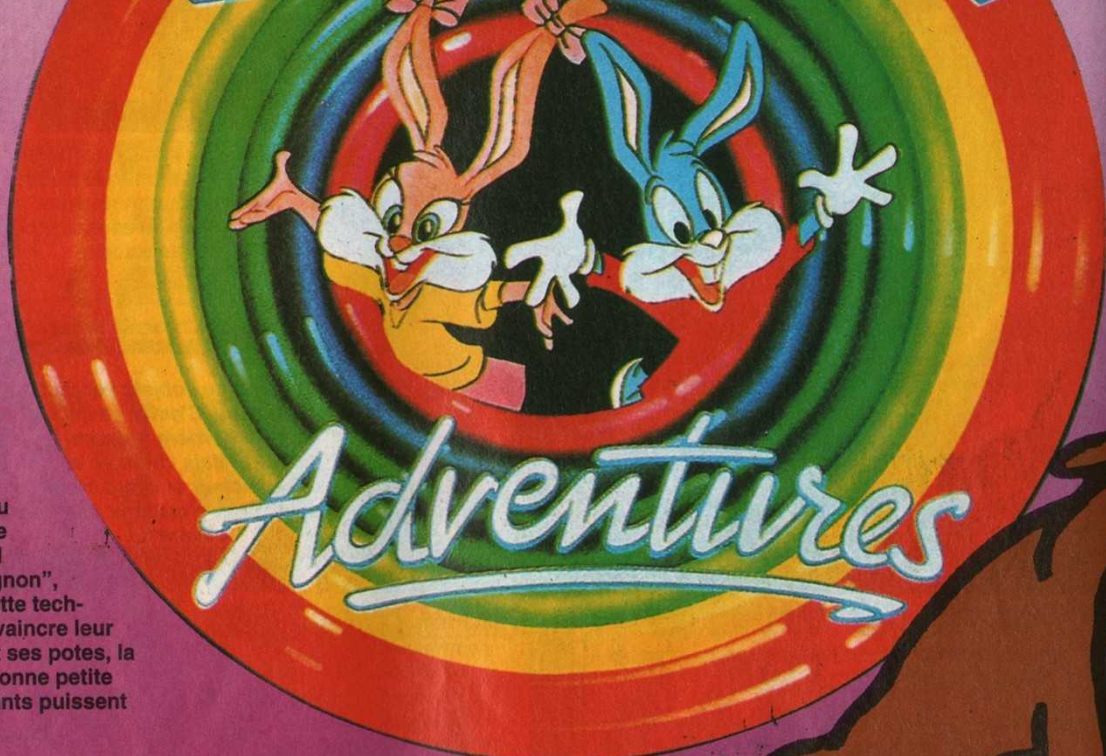




Présentons Buster Bunny, Plucky Duck, Dizzy Devil et Furball, une bande de rusés qui donnent le tournis à qui s'y frotte! Montana Max a kidnappé Babs Bunny et la retient en otage. Son sort est désormais dans les mains de Buster et ses copains. Cette escapade animée se déroule sur NES en six stages bourrés de niveaux à compléter. Buster doit parcourir un trajet truffé des dangers habituels à ce type de jeu, chaque fin de stage est sanctionnée par un "boss", comme le Dr Gene Splicer, le fou du skate, Arnold le taureau tout en muscles et quantité d'autres désagréments. Une fois vaincus, les "monstres" de fin de niveau laissent derrière eux la clé d'une cage. Six clés sont nécessaires pour délivrer Babs des griffes meurtrières de Montana Max! Mais Buster n'est pas seul. A chaque début de stage, Shirley le fou apparaît et lui donne la possibilité de choisir un ami pour sa quête. Quand Buster passe sur une zone "compagnon", son ami apparaît en lieu et place. Cette technique permettra aux Tiny Toons de vaincre leur ennemi et ses sbires. Pour Bunny et ses potes, la route sera longue avant que la mignonne petite Babs soit délivrée et que les survivants puissent vivre heureux. Brrr!

TINY TOON



Adventures

RELEVEZ LE DEFI

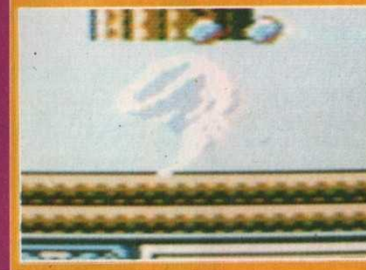
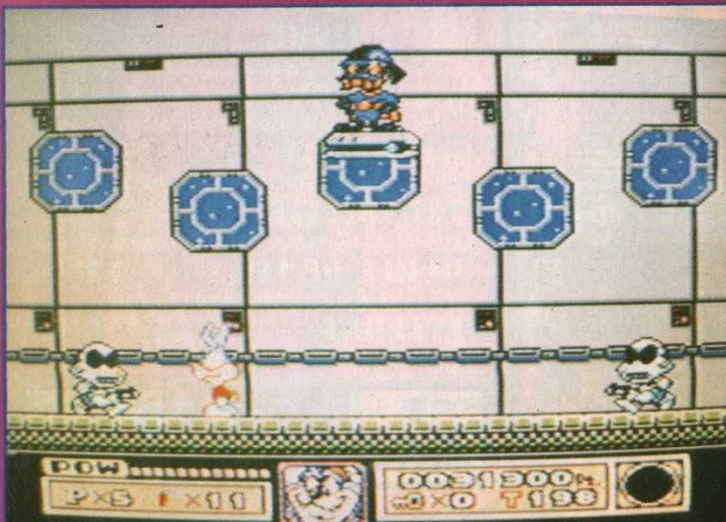
Durant sa quête, Buster ou l'un de ses amis ont à franchir une porte blanche. De l'autre côté, Hamton le cochon, que sa corpulence empêche de participer à l'assaut du château de Monty, est prêt à vous donner une vie si vous avez ramassé assez de carottes.



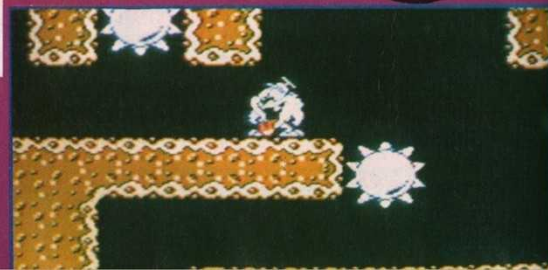
DIZZY!

Comme vous pouvez l'attendre d'un démon tasmanien, Dizzy a la faculté de tourner. Cette attaque spéciale est éphémère mais rend Dizzy invincible aux coups et l'autorise à briser les murs. Cette aptitude à la démolition devient pratique au stage 3 où il peut se déplacer à son gré dans la forêt.

Dizzy le démon en personne. ▶

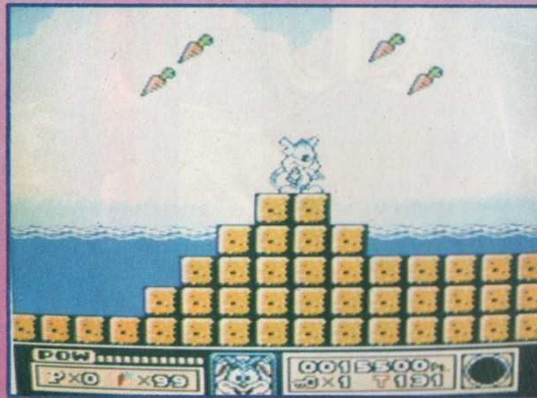


◀ Taz Jr tient le bon bout.

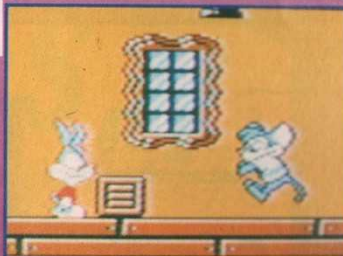


NEUF VIES VALENT MIEUX QU'UNE

Tous ceux qui ont un chat savent à quel point il aime sortir ses griffes et pianoter sur les genoux en signe d'affection. Turball, lui, plante les siennes dans les murs pour grimper. Cela veut dire qu'il peut survivre là où d'autres périssent. Le centre-ville, stage 4, lui convient tout à fait.



► Mais oui, c'est une souris!



NINTENDO

REVIEW



牛詩集

► Si Furball attrape une trentaine de carottes, il gagne une vie.

COMMENTAIRE

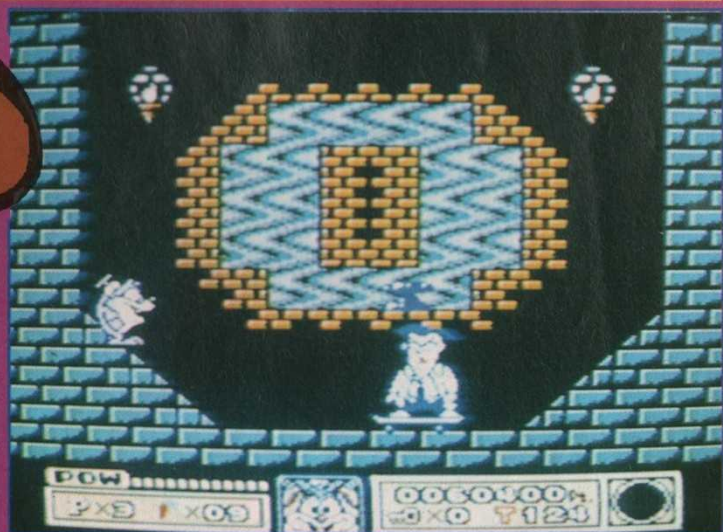


ROB

En tant que fan des personnages de dessins animés, j'étais impatient de jouer. Après Bugs Bunny's Birthday Blowout qui était franchement mauvais, j'étais persuadé que Tiny Toon ne me laisserait pas un souvenir impérissable. Cependant, une fois dans l'ambiance, j'ai commencé à apprécier ce jeu. Bien que les décors ne soient pas spectaculaires, ils sont colorés et les sprites sont joliment dessinés et bien animés. La possibilité de changer de personnage est appréciable et apporte une autre dimension. Contrairement à beaucoup d'autres jeux de plates-formes de ce genre, Tiny Toon est assez dur. Point noir : la partie perdue, vous devez revenir au début du niveau ou, avec l'option continue, au début du stage. Cela rend le jeu un peu frustrant : d'une part, on ne peut sauter les stages maîtrisés, d'autre part on reste bloqué sur les zones inconnues. Quoi qu'il en soit, si vous êtes pro de plates-formes ou fou de cartoons, Tiny Toon pourra être une aventure digne de vous.

HELLO DUCKY!

En tant qu'oiseau, Plucky Duck utilise ses ailes pour rester plus longtemps en l'air, évitant ainsi les ennemis. Il est également le meilleur nageur et convient pour le début du stage 2.





REVIEW

EXTRAS!

Dans la tradition des jeux de plates-formes, il y a ici plein de choses à ramasser sur le trajet. En plus des carottes, il faut prendre les ballons qui ont un cœur, un compagnon ou un chrono. Le cœur protège d'un coup, le chrono arrête momentanément le temps et un compagnon change le personnage en l'ami que vous avez choisi pour la quête.



COMMENTAIRE



Avant la parution de ce jeu, j'étais un peu lassé des jeux de plates-formes. Bien qu'il n'explorât pas d'originalité, Tiny Toon a suffisamment d'atouts pour

donner du plaisir. Le choix du personnage à chaque niveau apporte une touche de stratégie à la partie. De plus, la qualité des graphismes et de l'animation créent une réelle ambiance de dessin animé. La bonne gestion des collisions et la souplesse du contrôle font de Tiny Toon un jeu accrocheur. La qualité majeure du programme réside dans la difficulté des niveaux. Cependant il y en a peu et les derniers, bien que difficiles, finissent par être passés. Le plus gros problème est l'option restart : chaque fois que l'on meurt, on est renvoyé au début du niveau, parfois même au niveau précédent ! Cela engendre une certaine lassitude, particulièrement si vous venez de tuer un boss et que vous avez à recommencer les niveaux précédents une fois encore... Si vous n'êtes pas lassé des jeux de plates-formes, donnez une chance à Tiny Toon, mais seulement si vous êtes sûr de votre talent pour ce type de jeu.

RAD



EDITEUR : KONAMI

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : INFINIE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : BON



PRESENTATION 80%

Ecrans sympathiques et choix des personnages, mais pas de mot de passe...

GRAPHISME 85%

Si les sprites sont colorés et bien animés, les décors se révèlent peu originaux.

BANDE-SON 83%

Quelques musiques très "cartoonesques" et des sons corrects.

JOUABILITE 89%

Beaucoup de plaisir à jouer, un contrôle souple.

DUREE DE VIE 84%

La difficulté incite à l'acharnement...

INTERET 86%

Une aventure entraînante malgré les incessants retours en arrière. Les fans de plates-formes lui décerneront une palme.