

King's Quest V



Test de la version : PC

Autre supports : PC CD, Amiga, Mac, Nes

Développeur : Sierra

Année : 1990

Langue : Français

Genre : Aventure

Similaire à : [Hand of Fate](#), [Loom](#), [King's Quest 6](#), Simon, Discworld, Lure of the Temptress, Fable

Classification Personnelle : Tous Publics

Réalisation du test : 14 Août 2005

Avant Propos

Le doux royaume de Daventry est menacé une fois encore et le roi Graham va reprendre du service pour la dernière fois afin de sauver, non pas une planète, un univers ou une galaxie, mais sa famille !

Résumé



Dans King's Quest, on découvrait Sire Graham, un preux chevalier du Roi de Daventry. Alors qu'il est mourant et sans héritier, le Roi demande à Graham de récupérer les trois trésors perdus du royaume afin d'accéder au trône. Après une longue quête, Sire Graham revient victorieux et il est nommé Roi de Daventry. Dans King's Quest II, le Roi Graham cherche à prendre épouse. Il organise donc une grande fête où il y invite plusieurs prétendantes. Hélas, aucune d'entre elles ne fait battre son cœur. Dépit, il décide de consulter son miroir de clairvoyance. Il y aperçoit la belle Valanice, prisonnière dans une tour secrète. Le Roi Graham jure de la libérer. Sa quête l'amène à chercher trois clés magiques à travers des contrées lointaines. Il est bien sûr encore victorieux. L'aventure se termine sur un mariage épique.

King's Quest III prend place deux ans après leur mariage alors que la Reine Valanice donne naissance à des jumeaux, le Prince Alexandre et la Princesse Rosella. Le Royaume de Daventry s'en réjouit, jusqu'au jour où le sorcier Manannan kidnappe le Prince Alexandre. Le Royaume de Daventry sombre ainsi dans une profonde dépression, accentuée plus tard par l'arrivée d'un dragon à trois têtes qui exige un sacrifice humain chaque jour. 17 Ans plus tard, on se retrouve aux commandes d'un jeune esclave nommé Gwydion et de son désir d'échapper à son maître, le sorcier Manannan.

King's Quest IV débute par une tragédie, le Roi Graham tombe soudainement terriblement malade. Rosella se rend au Pays de Tamir où elle doit trouver un fruit magique pour sauver son père. Enfin l'action de King's Quest V commence après le retour du Roi Graham qui, un an après sa guérison, voit sa famille et son château enlevés par le sorcier Mordack, le frère du sorcier Manannan. Le Roi Graham se lancera à sa poursuite après avoir consulté Crispin le magicien, qui lui donnera un pouvoir permettant de parler aux animaux.

Test

Quand on pense King's Quest, on pense aussitôt Sierra. Rien de bien étonnant puisque cette longue saga est à l'origine du succès de l'éditeur, premier titre à avoir fait le tour du globe et proposé un jeu d'aventure avec des graphismes où le joueur évolue. Nous nous intéressons aujourd'hui au cinquième volet, le premier en 256 couleurs, le premier point & click de l'éditeur mais également le premier à avoir été traduit dans sa distribution à l'étranger.

Une belle quête nous attend où il va falloir voyager, discuter avec beaucoup de gens, monnayer les faveurs des personnes rencontrées contre un service allant de l'offrande d'un objet à l'éradication d'un Yeti. On nous promet donc de ne pas s'ennuyer cinq minutes.



Le village avec tous les corps de métiers

Le pari est réussi, le charismatique roi Graham évolue d'abord dans ses contrées puis va devoir s'aventurer en terres inconnues avant de remonter la piste qui le mènera à l'ignoble Mordack. Dès le départ, Graham se voit confier un sort lui permettant de dialoguer avec les animaux et pour peu que vous leur rendiez service, ils ne vous oublieront pas. On évolue en pleine Fantasy, un monde mystérieux et magique avec les nains travaillant le bois et les sorcières dans les forêts, du classique certes, mais parfaitement maîtrisé. Si ce n'est les fréquents écarts possibles et qui vous conduiront à une mort

certaine, le jeu écarte toute violence, toute grossièreté, sa seule prétention est de nous emmener l'espace de quelques heures dans un monde merveilleux, celui de Sierra.

Dans cette optique de conte, nous avons également la transposition de dictons ainsi nous rencontrerons un vrai saule pleureur et devrons chercher une vraie aiguille dans une botte de foin. Des petits détails qui font sourire mais c'est avec une succession de détails qu'on prouve le soin apporté à un jeu.



Attention à ne pas faire un faux mouvement...

Premier volet de la saga à avoir subi un lifting technique, KQ5 est tout simplement magnifique, les teintes de couleurs sont judicieusement utilisées pour éviter l'effet cartoon et chaque écran ressemble d'avantage à un tableau. Paradoxalement, les sprites sont assez pauvres et semblent tout droit issus d'une version EGA avec une couleur de peau très rose par exemple, mais c'est le premier Sierra point & click, il a essuyé les plâtres. Il existe une version Talkie mais uniquement en Anglais, textes et sous-titres. Après l'avoir brièvement écouté, je n'ai pas été transcendé et par ailleurs, comme sur **Space Quest IV**, on ne peut activer les deux simultanément. Petite anecdote, **Roberta Williams** elle-même a participé au doublage

en interprétant notamment Harpy, le rat et Amanda. Le jeu souffre d'un gros bug à quelques écrans de la fin (voir Gros Bug à la fin du test). Cela est dû à la capacité des machines actuelles mais c'est malheureux de ne pouvoir s'enchaîner le jeu sans ça. Bien entendu, ce problème n'était pas imputable au jeu lors de sa sortie.

Deux sortes de labyrinthes sont présents dans le jeu, alors qu'on peut très bien suivre la soluce pour le premier, le second ne peut être dessiné à la main puisque le personnage que l'on doit rencontrer intervient à un endroit aléatoire à chaque partie. Un petit conseil pour la protection, sauvegardez et ratez les trois essais volontairement la première fois et vous reviendrez via la sauvegarde sans protection cette fois-ci. Dès le départ, on peut aborder les premières énigmes dans un ordre voulu, cette liberté d'action amplifie la difficulté je trouve puisque certains moments se débloquent avec un objet par exemple mais impossible de le savoir sur le coup. Le reste du jeu est du même acabit, pas franchement dur mais pas simple non plus, on connaît la réputation de Sierra dans ce domaine et l'on sait à quoi s'attendre.

Pour moi qui ai donc découvert KQ5 sur le tard, j'ai été plus que surpris de noter les différentes séquences qui ont inspiré la saga **Kyrandia** par exemple, je pense au désert où l'on ne peut traverser qu'un nombre d'écrans limité en prenant soin d'étancher sa soif en cours, qui rappellera sans problème la grotte de **Kyrandia** avec les baies de feux. De même, la séquence dans les montagnes enneigées avec le Yeti me renvoie également à **Hand of Fate**, en plus humoristique certes mais ces exemples permettent de bien prendre conscience du caractère de pionnier de KQ5 qui a donc posé les bases pour des générations de jeux à l'ambiance Fantasy.



L'entrée de la maison de la sorcière...

La version Amiga ne dispose que de 32 couleurs. La version Mac est similaire mais uniquement en Anglais.

Conclusion




Roh la belle esclave^^

Je me demandais comment King's Quest V avait supporté le poids des ans. Finalement il s'en sort bien. L'aventure est riche, intéressante, on voit du pays, on fait des rencontres, c'est très beau et Graham ne manque pas de personnalité, bien plus que ses enfants cela dit en passant. On ne tombe jamais dans la niaiserie, dans la facilité et la surprise de noter ici et là les éléments qui ont été repris plus tard par ses confrères permet de retrouver le sentiment de jouer à un pionnier. Avec ce volet, Sierra a signé un jeu magique, envoûtant et agréable, le meilleur volet de la saga.


Blood


Pour	Contre
<ul style="list-style-type: none"> Chaque écran ressemble à un tableau Une très belle aventure dans un monde merveilleux Malgré le fait de parler avec les animaux par exemple, on ne tombe jamais dans la crétinerie 	<ul style="list-style-type: none"> Le bug à la fin du jeu Difficulté présente et les labyrinthes... Les sprites EGA



Note : 17/20

Telechargement



Solution : 

Version [PC](#)

Le gros bug

Comme abordé durant le test, le jeu risque de se bloquer à quelques minutes de la fin. Cela est dû uniquement à un problème d'horloge, les PC actuels tournant beaucoup trop vite pour se jeu qui date de quinze ans, la version ici proposée n'est pas à incriminer surtout qu'il s'agit d'un iso parfait du collector, j'ai comparé avec deux autres archives en Français avec des numéros de version différents, idem. En fouinant je suis même tombé sur des Anglais rencontrant le même problème mais pas sur la version EGA aparamment.

Je ne connais qu'une seule façon de finir la séquence finale et de voir comment va se terminer l'aventure, utilisez la version Talkie sur CD. Arrivez jusqu'à l'endroit où vous serez bloqué et mettez donc la main dessus dans un premier temps et décompactez à l'intérieur du répertoire la [sauvegarde](#).

Installez le programme Video for Windows 1.1 qui se trouve normalement sur le CD et rebootez. Passez en 640x480 et 256 couleurs puis lancez le fichier SCIKQ5.EXE

Chargez la sauvegarde, si elle n'apparaît pas, cliquez sur "Change Directory" et indiquez le chemin du jeu, si par exemple vous avez copié le CD sur C:\KQ5, indiquez ce chemin et cette fois ça devrait être bon :)

Sierra Story

En 1979, Roberta Williams, épouse de Ken, voit avec étonnement le nouvel ordinateur Apple 2 ramené à la maison par son époux. Les mois passent et le jeu vidéo prend une place importante dans leur vie, c'est l'époque **Colossal Cave** ainsi que les jeux de **Scott Adams** (label **Adventure International**). Rapidement, Roberta se désole de ne trouver que des jeux d'aventure textuelle sans images. Comme il n'existait pas de logiciel permettant l'intégration de graphismes dans une aventure textuelle sur l'Apple 2, Ken en programme un et incruste les graphismes de Roberta, qui s'occupera également du scénario. **Mystery House** voit le jour en 1980 et rencontre un fort succès du fait d'être le premier jeu d'aventure textuel avec des graphismes en noir et blanc. Leur maison de Los Angeles se transforme rapidement en vraie petite industrie où ils faisaient les envois, géraient la compatibilité et où Roberta trouva même le temps d'écrire un add/on en couleur ! (**Wizard and Princess**). Six mois après, ils créèrent leur entreprise, On-Line Systems.

Ils s'installent à Coarsegold en Californie, une petite ville de campagne au pied de la Sierra Nevada. Du fait de la proximité du parc national de Yosemite, ils choisissent le demi-dôme comme logo et On-Line Systems devient Sierra On-Line. En 1983 IBM leur passe une commande, l'année suivante c'est King's Quest qui créera la révolution. Premier jeu d'aventure à la troisième personne où l'on voit son avatar à l'écran et premier jeu utilisant les performances des cartes graphiques EGA. En quelques années, Sierra

s'est imposé comme le leader de l'innovation et du jeu d'aventure, les années suivantes constitueront l'âge d'or de la compagnie...



Avis de recherche

La notice.

[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.

