

Dungeons & Dragons : Tower of Doom



Test de la version : CPS/2

Autre supports : Saturn

Développeur : Capcom

Année : 1994

Langue : Japonais ou Anglais selon la version

Genre : Beat-Them-All Medieval

Similaire à : [Knights of the Round](#), [Rastan Saga 3](#), Golden Axe 1 à 3, Warriors of Fate, King of Dragons, Dungeons & Dragons 2

Classification Personnelle : Tous Publics

Réalisation du test : 9 Juillet 2005

Avant Propos

Après *Knights of the Round*, Capcom changea de modèle pour le CPS/2 et continua dans le beat-them-all médiéval avec l'adaptation d'une licence dont tout le monde a un jour entendu parler, *Dungeons & Dragons*.

Résumé



La paix du royaume est menacée par un sorcier maléfique qui habite dans une tour à des lieues d'ici. Après avoir choisi votre perso, vous allez commencer votre route en faisant quelques escapes en chemin pour aider votre prochain. Oui je sais, ne dites rien...

Test

Les Beat-Them-All n'ont pas de scénarios, pas plus que les RPG, pensez donc à un jeu mêlant les deux...

A première vue le jeu semble tout simple, une team, des ennemis, un scrolling mais rapidement on se rend compte de quelque chose. Déjà chaque perso dispose de plusieurs sorts, du lancer de dagues au Fireball, tout le monde trouvera son bonheur dans le lot. Ensuite la progression ne semble pas linéaire et pour cause, à plusieurs reprises durant le jeu vous aurez la possibilité de choisir le chemin, aider les villageois, courir après des goblins dans les montagnes...



Rien que pour cette scène, vous devez y jouer !

Les personnages bougent bien mais, curieusement, on a plus l'impression de jouer à un RPG light avec un peu de baston qu'à un jeu de frappe avec des notions de RPG, je m'explique. Il y a en fait plus de sorts que de coups, projection, enchaînements, oubliez tout ça, c'est très succinct, le doigt a été mis sur l'aventure, la progression, les dialogues, au détriment de l'action à proprement parler.

Hormis les Boss, le jeu ne bénéficie pas de l'apport de la CPS/2 pour les graphismes puisqu'il ne dépasse pas ceux de *Knights of the Round* développé, lui, sur CPS/1. Les musiques sont de bonne facture comme les voix digitalisées, même si j'ai trouvé celle de l'Elf un peu plus jeune que le personnage, très "fan service" on va dire. L'animation est fluide et la jouabilité parfaite, les persos répondent au doigt et à l'oeil, courent, freinent, c'est du tout bon.



Du menu fretin...

C'est un réel plaisir que de combattre autant des créatures telles que des squelettes, ogres mais surtout des dragons, certains étant d'une taille considérable dépassant l'écran du jeu ! Les différents chemins possibles permettent bien entendu de refaire l'aventure avec des variantes, un moyen efficace pour y rejouer assez rapidement, ce qui n'est pas toujours le point fort des beat-them-all. Entre chaque mission, vous ferez un tour à l'échoppe histoire de faire le plein de flèches, dagues et potions de santé. Vous l'aurez enfin peut être remarqué, mais la fée ressemble comme deux gouttes d'eau à Deedlit de *Lodoss*...

Conclusion

A mi-chemin entre le Beat-Them-All et le RPG, D&D a du mal à choisir son camp. Les bourrins risquent d'être déçus, les fans de jeux de rôle également puisque, outre trouver une bague ou un sort occasionnellement, l'aspect RPG ne fait pas évoluer les personnages et leur équipement par exemple. Je pense que sa principale force et son attrait numéro un demeurent dans le fait que c'est l'un des rares, si ce n'est le seul beat-them-all pour quatre joueurs. A plusieurs l'aventure doit être plus intéressante, en effet, voire même tactique, bourrins en premier plan, sorciers derrière... Il en demeure au finish un bon jeu d'aventure je dirais. Oui, un bon jeu d'aventure qui mélange les styles mais trop



Il se croyait invincible...

orienté tous publics pour aller au fond de son concept. Mais attention, il fait quand même partie du haut du panier, j'en attendais peut être plus mais je vous le conseille tout de même.

Blood



Pour

- Une très belle aventure
- La fée est super mignone
- du RPG dans un beat-them-all

Contre

- Un beat-them-all vraiment léger
- Appuyer pour ramasser un item
- La plupart des sorts sont pourris



Dungeons & Dragons : Shadow Over Mystaria [1996]

Aller, je le dis ? On prend les même et on recommence. Deux années entières auront été nécessaires pour nous sortir la suite qui ressemble d'avantage à un add/on, voire même un remake. OK, il y a plus de coups, c'est plus spectaculaire, les combats sont donc plus animés et l'interface des sorts a été améliorée, tout ça c'est très bien. Mais ce qui l'aurait été encore plus, aurait été de nous proposer un jeu différent, des graphismes différents, des boss différents, une progression différente, et là, ce n'est pas du tout le cas. Hormis 2/3 boss, attendez-vous à retrouver tout le matos du premier volet !



Oulah, tu veux un Tic Tac ?

Les lieux sont communs, les ennemis aussi, des petits lapins tueurs aux zombies, homme-lézards ainsi que le dragon noir et le minotaure, il a plusieurs têtes à présent mais hé, faut pas chier. Le bras droit du méchant qui nous laisse sur notre défaite pour un second combat à la fin du jeu. La tour, le méchant qui utilise des boss avant de vous affronter en personne car, c'est bien connu, vous n'êtes pas assez fort pour oser vous mesurer à lui. Nan franchement, faut pas nous prendre pour des vaches à lait.

Capcom m'a énormément déçu sur ce coup, aucune imagination, aucune innovation, ils ont cru que le mode quatre joueur était suffisant pour n'apporter que de minimes changements ? Si ce volet était sorti en premier il aurait fait un carton mais ce n'est pas le cas ! Quand on voit qu'il a fallu deux ans pour nous pondre un gros remake, on est content qu'il se soient arrêtés là.

