

Knight Force

Amiga

Certainement le jeu le plus méconnu de la société française Titus (et même peut-être d'Atari/Amiga :-)), "Knight Force" vous met dans la peau d'un preux chevalier qui va devoir sauver sa belle des griffes d'un méchant sorcier. Vous comprendrez un peu pourquoi ce jeu fût massacré par la presse lors de sa sortie. Pourtant il m'avait bien tenu en haleine voilà pourquoi il mérite peut-être une seconde vie.

Titus. 1989. Beat'em up/Plateforme.



Il y a plusieurs millénaires, vivait sur Terre un peuple d'une intelligence supérieure possédant le secret qui permet de voyager dans le temps. Ce secret était très convoité, mais seul *Hélias*, le maître du royaume de *Belloth* pouvait user de ce pouvoir. Le royaume de *Belloth* était le carrefour du temps dont chaque issue ouvrait sur des époques passées et futures. Ce peuple était pacifiste, et chaque individu respectait le maître et son fils, le chevalier FAIR-STORM, destiné à reprendre les rennes du pouvoir. A la mort du roi *Hélias*, la jeune princesse fût enlevée par le sorcier Sabbath, tout droit sorti des ténèbres de la montagne maudite (NDT : si si c'est dans la notice). Sa stratégie était simple : Voler le secret du voyage temporelle. Son pouvoir incommensurable lui permettait de se dédoubler en un nombre infini de clones. C'est alors qu'il se divisa pour se disperser en 4 époques différentes. FAIR-STORM avait découvert que ses voyages dans le temps lui permettait de collecter des amulettes renfermant un pouvoir dix fois supérieur à celui du sorcier. Malheureusement, chaque amulette ne pourrait délivrer ses pouvoirs qu'à une époque déterminée. Courageux et téméraire (comme tout les chevaliers :-)), FAIR-STORM se met en quête de ces amulettes sacrées.....



Il ne peut en rester qu'un...I'm the only one

Le jeu est un pur produit de l'une des plus vieilles sociétés de jeu française, *Titus Software* connu surtout pour ses jeux d'action. Fondé en 1985 par les frères *Hervé and Eric Caen*, on lui doit notamment la célèbre trilogie des "Crazy Cars" (que de souvenir), *Fire & Forget*, *Galactic Conqueror*, *Blues Brothers* et tant d'autre. Malheureusement *Titus* est aujourd'hui en liquidation judiciaire. Le paysage Français devient bien vide. Combien de temps reste t-il encore à Infogrames/Atari, Microids....

Revenons au jeu, pour parvenir à votre but et sauver la belle, vous allez devoir traverser 5 zones temporelles : La préhistoire, Versailles médiéval, New York de nos jours, le monde futur, la zone des aliens. Le point fort

Le jeu fut d'abord créé sur Atari ST en langage C et assembleur 68000 par *Alain Fernandes* (allez visiter le lien en bas vous ne serez pas déçu) qui a déjà programmé "Galactic Conqueror" pour la même société. Le jeu fut ensuite transposé vers l'Amiga et finalement vers l'Amstrad CPC. Les graphismes sont de *Billy Noël*. On ne pourra s'empêcher de penser au célèbre "Defender of the Crown" dans cet écran où le preux chevalier retrouve sa dulcinée. Par contre l'animation des personnages et des ennemis est assez saccadé et les coups imprécis donnant une étrange impression qu'il fut sorti un peu prématurément.



Une légère influence de Defender of the Crown.

Les époques traversées ne comportent malheureusement que quelques écrans et c'est fort dommage tant ils sont superbes. Pas de musiques pendant le jeu mais uniquement quelques bruitages. Tout le charme du jeu réside donc uniquement par ses graphismes et c'est un peu pour cela que le jeu ne fit pas mémoire dans bon nombre de joueur.

Il faut noter que le jeu en version Tosec de base ne fonctionne pas encore sous Winuae et plante dès l'introduction. Il était par contre parfaitement jouable en whdload. Aujourd'hui c'est la version CAPS qui vous est proposé sur le site.

En conclusion "Knight force" est un bon jeu de plateforme graphiquement par contre l'animation très saccadé gâche le plaisir du jeu. Les coups sont imprécis et l'on se demande si l'on verra un jour l'écran suivant. Aucune différence entre les versions ST/Amiga.

Version Amstrad CPC

Il aurait été difficile de parler de "knight Force" sur 16 bits sans toucher un mot sur la formidable version CPC. Les graphismes détaillés et haut en couleurs font honneur au 8 bits, une bien belle réussite de *Titus* à une machine qui était déjà mise au placard.

du jeu c'est bien sûr ses graphismes très fins et colorés inhabituel pour un jeu de plateforme où les blocs prédéfinis sont souvent utilisés. Les écrans sont ici uniques tout comme les ennemis qui changent avec les zones. Ils sont donc aussi en nombre plus restreint que les jeux de plateforme habituels. Les époques sont toutes accessibles dès le début mais il vous faudra trouver la bonne combinaison pour acquérir l'expérience nécessaire à une autre époque.




Je crois que c'est Versailles, par contre c'est pas Louis XVI ça !!







Une superbe version 8 bits.

Ranx

Intérêt _____ 10/20 

Lien : <http://alain.shadows.free.fr/inthepocket/PageE000.htm>



Langue	
Config Atari	Steem + Tos 1.02fr
Config Amiga	Winuae config A500 fidel
Voir aussi	Starblade
Mot de passe	www.aitp.fr.st
Téléchargements	0,54 Mo  0,63 Mo 
Manuel	

Alone in the Past ? est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

