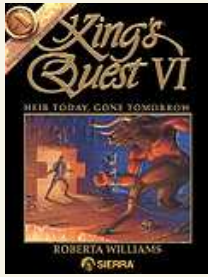


King's Quest VI



Test de la version : PC

Autre supports : PC CD, Amiga, Mac

Développeur : Sierra

Année : 1992

Langue : Français

Genre : Aventure

Similaire à : [Hand of Fate](#), [Loom](#), [King's Quest 5](#), Simon, Discworld, Lure of the Temptress, Fable

Classification Personnelle : Tous Publics

Réalisation du test : 19 Août 2005

Avant Propos

Après avoir délivré Cassima dans l'épisode précédent, Graham laisse son fils Alexander partir lui rendre visite. Il a beau ne l'avoir rencontré qu'une seule fois, c'est ce qu'on appelle le coup de foudre. Mais sur place, il ne sera pas très bien accueilli et va devoir se battre pour conquérir sa belle...

Résumé



Dans l'épisode précédent, le roi Graham a libéré Cassima du sorcier Mordack, son fils Alexander n'a eu le temps de la voir qu'un instant mais elle l'invita sur le royaume des îles vertes. Depuis, il ne cesse de penser à elle jusqu'à ce qu'elle apparaisse dans son miroir pour lui demander de venir à son aide, il n'en faut pas plus au jeune prince pour préparer un navire et partir la rejoindre mais en route, un terrible orage brise le bateau et il échoue sur une côte...

Test

La quête ici proposée rappellera sans mal celle accomplie par Graham dans **King's Quest II** pour mettre la main sur Valanice. Nouvelle génération, c'est au tour de son fils de marcher sur ses traces et de prendre femme. L'aventure va s'étaler sur plusieurs îles pour découvrir la vérité et le moyen d'approcher sa belle.

KQ5 a remporté un énorme succès, KQ6 marche sur ses pas et nous propose une quête se déroulant dans un univers poétique où la magie aura dorénavant une part plus importante. Ainsi, rapidement, vous allez mettre la main sur une carte permettant de vous téléporter d'une île à une autre ainsi qu'un grimoire pour confectionner quelques sorts, une façon d'apporter plus de richesse à la saga.

Les différents lieux et personnages rencontrés sont très rafraîchissants, des animaux qui parlent, d'autres qui vont vous aider, un couple de pièces d'échec, un prince transformé en monstre, une huître qui ne trouve pas le sommeil à cause de la perle qu'elle a dans la bouche, on retrouve cette ambiance particulière si familière à la saga, l'ambiance étant la chose la plus difficile à conserver d'un volet à un autre, **Roberta Williams** est tout de même parvenue à la conserver durant six épisodes, peu de personnes peuvent en dire autant.



L'araignée usera de tous ses charmes pour vous approcher



Le minotaure n'a pas inventé le PQ...

La représentation graphique est similaire au volet précédent, de magnifiques paysages peints puis scannés même si le choc visuel est moins significatif que pour le précédent volet. Pour les discussions et animations, on a une représentation digitalisée du meilleur effet, elles sont soigneusement distillées durant le jeu mais c'est toujours un ravissement pour les yeux. Alors que certaines musiques grésillent aujourd'hui dans les enceintes, dû à leur mauvaise compatibilité avec les cartes-sons actuelles, d'autres thèmes n'ont pas à rougir et arrivent à insuffler force et énergie aux scènes qu'elles accompagnent, je pense notamment à celles sur l'île de la bête avec le couple enfin formé et à l'île aux morts avec le roi face à son propre passé, des

passages vraiment poignants. Les sprites des personnages s'incrument, à présent, parfaitement avec le décor. Il existe une version talkie mais avec des sous-titres anglais et les deux ne peuvent se sélectionner simultanément. Enfin, grosse déception concernant notre traduction, complètement bâclée avec des coquilles, des fautes, se finissant par bonjour et j'en passe, je n'ai pas noté un travail aussi bâclé dans l'épisode précédent donc rien ne nous permettait de croire que cela serait le cas ici, ça ne nuit pas à l'immersion, on s'y habitue, mais heureusement que le jeu est de qualité car c'est le genre de détails qui peut être décisif pour un jeu moyen.

King's Quest VI arrive à se distinguer de son grand frère, heureusement, en premier lieu grâce à son scénario. Mais plusieurs coïncidences sont tout de même à noter. Déjà Alexander commence son aventure comme son père la finit, échouer sur une île, c'est "récurrent" dans les jeux d'aventure le coup du naufrage mais on y avait déjà eu droit il y a deux ans. On retrouve un labyrinthe et même si les écrans permettent à présent de tracer un plan, quand je joue, je n'aime plus prendre crayon et papier. Encore une protection anti conviviale à l'aide d'une feuille de codes pour parvenir à grimper une montagne, un passage aussi pénalisant pour le pirate qui n'a pas la notice que pour l'acheteur qui doit se livrer à cette vérification. La chute se déroule, enfin, à nouveau dans un château, différent mais encore un château. Rien de franchement pénalisant mais des séquences qui ne devraient pas se répéter d'un volet au suivant.

La difficulté a été revue à la hausse et l'on meurt toujours aussi souvent, le même problème que KQ5 est présent, à savoir, un choix assez large concernant l'ordre dans lequel visiter les îles et échanger les objets avec le marchand, mais cela laisse un nombre important de possibilités et du coup sans solution, la majorité du jeu consistera à essayer tout et n'importe quoi avec tout et n'importe quoi, c'est récurrent dans les jeux d'aventure, surtout Sierra où la logique n'est pas toujours de mise mais à cela on peut également ajouter des objets à ramasser à certains endroits précis faute de continuer l'aventure et de se retrouver bloqué plus loin dans le jeu. On en arrive rapidement à faire le jeu, solution à la main.



Rencontre avec... la mort !

Je trouve Alexander moins charismatique que Graham et le thème principal m'inspire moins mais tout ceci est très subjectif. KQ6 est un beau jeu et un grand jeu, dans la continuité de la saga et les amateurs ne seront pas déçus.

Conclusion



On ne peut décemment pas l'abandonner...

Dernier vrai King's Quest à mon sens, ce sixième opus est d'un très bon niveau et se place sans difficulté derrière KQ5. La majorité des remarques pouvant aujourd'hui être faites n'était pas imputable au jeu à l'époque. En 1992 la majorité des points & clicks étaient infinissables sans solution, tous les Sierra proposaient des phases de rapidité, une évolution avec ou sans les objets nécessaires, une mort plausible à chaque faux pas, KQ6 est un digne représentant de son époque. Il parvient à proposer une belle quête romantique et une aventure assez longue dans l'univers de Roberta Williams où poésie, romance et magie font bon ménage sans jamais tomber dans la niaiserie.

Blood

Pour

- 👑 Un nouveau King's Quest dans la continuité de la saga !
- 👑 Une belle romance
- 👑 Une quête poétique et magique pour tout le monde

Contre

- 👑 Moins inspiré que KQ5
- 👑 Difficulté élevée et un labyrinthe...
- 👑 La séquence d'escalade



Telechargement



Codes : 
Solution : 
Version [PC](#)

King's Quest Saga

King's Quest [1984]

Premier épisode de la saga qui lança réellement Sierra.

King's Quest II : Romancing the Throne [1985]

Second Volet où Graham prend femme.

King's Quest III : To Heir is Human [1986]

Premier épisode mettant en scène un autre personnage que Graham.

King's Quest IV : [The Perils of Rosella 1988]

Moteur mise à jour, graphismes également et premières animation pour cette épisode avec la fille de Graham.

King's Quest I : Quest for the Crown [1989]

Remake du premier volet, malheureusement toujours en EGA, les fans boudèrent cette initiative.

King's Quest V : Absence Makes the Heart Go Yonder [1990]

Nouveau moteur point & click sans une seule ligne de texte et graphismes VGA.

King's Quest VI : Heir Today, Gone Tomorrow [1992]

On retrouve Alexander.

King's Quest VII : The Princeless Bride [1994]

Premier épisode en haute résolution et premier changement radical dans le ton et la forme.

King's Quest : Mask of Eternity [1998]

Dernier épisode en date mettant en scène un personnage différent des sept volets précédents ainsi qu'un moteur tout en 3D. Il ne s'agit plus à proprement parlé d'un jeu d'aventure mais d'un jeu d'action avec plus de combats que d'énigmes.

King's Quest VII

En 1994, le septième volet vit le jour. Le graphisme à base de peinture et de digitalisation des précédents volets a laissé place à une représentation très cartoon dans l'optique Disney avec des chansons, des personnages et des dialogues cul cul mais sans la seule chose qui joue en la faveur du géant américain, la qualité du graphisme. Les traits sont imprécis, les proportions des visages aléatoires, la symétrie des yeux pas respectée, le résultat est tout simplement immonde pour qui sait décortiquer un peu les différents processus regroupés dans une image. C'est nettement plus flagrant dans les animations que durant le jeu cela dit. Le public visé est clairement les plus jeunes mais paradoxalement, les énigmes sont illogiques et la difficulté élevées. Le doublage Français finit d'achever le tableau avec des voix de crétins, qui ne collent pas aux personnages et qui ne font pas que friser le ridicule. L'interface enfin ne permet pas de sauvegarder manuellement mais en quittant le jeu à la manière de **LBA** et l'on ne peut ni avoir de sous-titres, ni même régler la vitesse de déplacements des persos si bien qu'ils se traînent malheureusement d'un bout à l'autre de l'écran.

Une suite bâclée à tous les niveaux et sexiste, un comble pour un scénario écrit par une femme que de nous proposer des nunuches qui feraient passer **Lara Croft** pour une militante de MLF. Tout est sabordé, sacagé, fini le beau compte magique, bienvenue au jeu puéril qui sent bon la crétinerie avec ses graphismes dignes d'un Dessin animé Français, franchement, je préfère encore **King's Quest VIII** pourtant si décrié, ici on ne sent à aucun moment la volonté de proposer un beau conte et de respecter l'ambiance de la série, la limite en merveilleux et mièvre a été franchie. KQ7 est à King's Quest ce qu'Atari est à Infogrames, une usurpation.

[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.

