

Knights of the Round



Test de la version : CPS/1

Autre supports : Super Nintendo

Développeur : Capcom

Année : 1991

Langue : Japonais

Genre : Beat-Them-All Medieval

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

Classification Personnelle : Tous Publics

Réalisation du test : 9 Juillet 2005

Avant Propos

Le Beat-Them-All médiéval est un genre à part entière inauguré par Sega avec Golden Axe. Capcom n'a pas laissé s'échapper cette déclinaison et après King of Dragons, il était temps pour eux de s'y mettre vraiment. Knights of the Round signe donc pour eux le premier beat-them-all avec des éléments de RPG, une manière de faire comprendre à leur entourage qui est le number one dans ce domaine...

Résumé



Dans sa jeunesse, l'écuyer Arthur réussit un exploit que personne ne soupçonnait en parvenant à extraire la légendaire épée Excalibur d'un rocher, dès lors il fut déclaré roi. Les années ont passé et, malgré sa bonté et son courage, il lui manque quelque chose pour instaurer paix et prospérité dans son royaume. Il doit partir à la recherche du Saint Graal et c'est aidé de Lancelot et Perceval qu'il va devoir mener cette mission divine à terme.

Test

On commence par choisir son personnage, Lancelot, agile, souple avec une fine épée. Arthur doté d'Excalibur, très efficace à la manière de **Cloud** ou **Gus** pour ceux qui connaissent et enfin Perceval, le bourrin avec sa hache, qui reste le seul personnage pouvant courir. Aussitôt après, nous sommes plongés directement dans le cœur du jeu et plusieurs soldats nous font face, le massacre peut commencer. Le but du jeu est dans la plus pure tradition du beat-them-all. Niveaux, méchants, boss, CQFD.

Par contre, après avoir essayé la gamme de coups et de mouvements, on est agréablement surpris de pouvoir faire plusieurs combinaisons avec notre arme du genre attaque frontale, attaque retournée et blocage. On peut également sauter et utiliser un combo. Domage que seuls deux boutons soient utilisés. A plusieurs reprises on pourra monter à cheval et, là aussi on pourra utiliser un coup spécial qui consiste à écraser ce qui se trouve devant nous à la manière de **Raoh** (Ken) cette fois-ci.



Second boss, de la rigolade pour Excalibur

Techniquement c'est du pur Capcom, du pur CPS/1, le type de carte où ont été développés des jeux comme **Final Fight**, **Punisher** ou encore **Cadillacs & Dinosaurs**. Les écrans sont magnifiques et nous emmènent en pleine heroic fantasy à travers des villages, châteaux et autres forêts. L'aspect graphique est soigné, chaque écran est beau, chaque fond d'écran est travaillé et ne se contente pas d'un vulgaire dégradé de ciel, on reconnaît là le soin si particulier à Capcom. La bande-son est entraînante, les bruitages ont du coffre, le scrolling est fluide, l'animation est bonne, il n'y a rien à redire, c'est du travail de pro.

Outre le fait de se payer un bon scénario et un jeu techniquement irréprochable, Capcom a voulu de Knights of the Round qu'il se démarque de la production de masse, ainsi, nous sommes dans un univers Heroic Fantasy, un élément des RPG va donc être utilisé ici, les niveaux d'expérience. En gros, quel que soit votre perso, vous commencez le jeu avec une vulgaire cuirasse, et une arme efficace mais limitée. En cours de jeu, compte tenu du nombre d'items que vous ramasserez, du nombre de cadavres que vous laisserez derrière votre passage, cela va accentuer votre jauge d'expérience et, à chaque changement de niveau, vous verrez armure et arme améliorés et se changeant même en or. Une originalité qui fait toute la différence et apporte effectivement, un plus indéniable. Chose amusante, Arthur, à mesure qu'il passe les niveaux, adoptera un design très proche de celui de **Ghouls'n Ghosts**, toujours de Capcom^^



Même à quatre contre un il reste de l'espoir

Conclusion

Knights of the Round est vraiment un bon beat-them-all comme, finalement, seul Capcom sait les faire. Un bon scénario, une ambiance médiévale, des personnages customables, plusieurs coups, tout ceci sent bon l'originalité dont le beat-them-all a toujours eu besoin. Seuls des détails peuvent être reprochés au final mais si vous aimez à la fois les belles aventures, les RPG et la baston, voici le rare jeu à les avoirs tous réunis avec un bon dosage dans un seul programme.

Blood



Transformation finale, en route vers le graal...



Pour

- 🔴 Arthur et les chevaliers de la table ronde
- 🔴 Pas mal de mouvements
- 🔴 Techniquement PARFAIT

Contre

- 🔵 Pas de femme dans le jeu et pour le jeu
- 🔵 Deux boutons, on ne peut ni courir ni projeter
- 🔵 Pas assez de types d'ennemis



Version Super Nintendo [1994]

Du bon et du moins bon. Techniquement le jeu témoigne de la conversion à tous les niveaux, par contre on a un menu et quatre boutons servent à appeler les coups, simplifiant la prise en main. Plus une goutte de sang car à cette époque chez Nintendo, ça n'était pas correct. Enfin on ne peut jouer qu'à deux maximum.

[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.

