

## Knights of Valour 2 : Nine Dragons

**Année de sortie :** 2001  
**Genre :** Beat'em all  
**Développeur :** IGS  
**Système :** PolyGame Master (PGM)  
**Testeur :** neonico2  
Testé le 8 décembre 2004



**Knights of Valour 2 : Nine Dragons (KoV 2 dans la suite du test) est le 5ème volet de la série des Knight of Valour et la seconde version de KoV2. Il est également le 9ème et avant dernier beat them all sorti en cartouche sur le fameux slot PolyGame Master de IGS. Il est sorti en l'an 2001. Un beau cadeau de IGS pour ce nouveau millénaire donc !! Le jeu prend place dans la chine médiévale et raconte les tribulations de plusieurs héros lors des différentes guerres moyenâgeuses que cette région a connu.**



### **L'introduction**

Une belle intro, assez longue et de très bonne qualité présentant les 4 persos « bons » du jeu. Bref, ça accroche bien. J'ai rarement vu une si belle intro dans un jeu 2D.

### **Les graphismes / l'animation**

L'un des deux points forts du jeu. Graphiquement, on en prend plein la vue. Un must de la 2D. Certains regrettent l'aspect des jeux PGM qui donnent l'impression d'une certaine fadeur, mais moi personnellement j'accroche donc pas de problème. L'animation quand à elle est vraiment de très bonne qualité, surtout pour un système de cette puissance. Il faut replacer les choses dans leur contexte : on est sur un système équivalent au MVS !! Les décors sont très profonds et très jolis également. Bref, que du très bon.



## La bande Son

Le point faible du jeu. J'ai trouvé la bande son d'une part plutôt de mauvaise qualité (musiques répétitives et qui "crachent" un peu (je sais pas si ça vient de ma borne ou pas)). Les digits vocales sont plutôt moyennes mais certains jeux font beaucoup mieux. En conclusion sur la partie son, je dirais qu'on est loin des musiques de Cadillac et Dinosaurs par exemple.

## Le gameplay

Que dire à propos du gameplay à part : grandiose. C'est vraiment le point fort du jeu.

### Premièrement : la sélection des personnages

14 personnages au choix, on sait dès l'écran de sélection qu'on va pas s'ennuyer. La plupart sont très charismatiques et tous très différents. En gros, on peut les classer suivant 4 critères : rapidité (les moins gros cours plus vite), allonge (en fonction des armes, certains tapent beaucoup plus loin que les autres), force (généralement, comme dans tout beat qui se respecte, les gros tapent plus fort) et les aptitudes spéciales de chaque perso (double saut par exemple ou d'autres... ainsi que l'élément (eau, terre, feu, poison etc...) utilisé pour les pouvoirs magiques). Il est également à noter que les personnages sont partagés en 2 catégories : les méchants et les gentils. En gros, si j'ai bien compris, les gentils sont les héros chinois qui se battent contre les mongols, les Huns et compagnie, qui sont les méchants.



### Deuxièmement : le côté RPG

A l'instar d'un Dungeons and Dragons : Shadow over mystara, les personnages ont des objets à ramasser et à utiliser. Le boutons C servant à la sélection des objets et le bouton D à l'utilisation. Les objets se classent en deux catégories : passifs (équipements) et actifs (à lancer sur les ennemis)

Pour les actifs, on retrouve pelle-mêle : bâton de dynamite (et oui, les chinois ont inventé la poudre il paraît), fiole d'huile et plein d'autres. Il est à noter que chaque objet peut être résisté par certaines armures que portent ennemis et boss. Il faut donc faire attention à ce qu'on utilise et contre qui on l'utilise.

Pour les passifs, qui semblent augmenter les caractéristiques du personnage (armures, anneaux) bien que tout cela semble assez transparent puisqu'on a aucune idée de ce que ça apporte réellement. Après consultation de la FAQ, on se rend compte que ça apporte des résistances à certains type de dommage (feu, glace etc...)

### Troisièmement : la baston

Trois boutons servent au combat : le A pour l'attaque classique, le B pour le saut et le C + avant pour la parade. Jusque là, du très, très classique. Oui mais voilà, KoV2 réussi même à se démarquer grâce au combo. En effet, lors des enchaînements de coup, certaines manipulations permettent de changer la fin des enchaînements. Chaque personnage a 2 à 4 coups spéciaux normaux permettant de changer la fin des enchaînements.

### Quatrièmement : la magie

Au fur et à mesure que vous cassez du méchant, vous avez une barre qui monte près de votre barre de vie. Cette barre peut se remplir 5 fois, vous donnant donc accès à 5 utilisations de magie. Cette magie peut prendre deux formes :

Certaines combinaisons de combat nécessitent que la barre de magie se consume

Les vrais pouvoir magiques, qui dévastent tout à proximité et consomment une barre de magie.

### Cinquièmement : le Team Play

Élément primordial du jeu, on se rend compte vraiment à deux de l'importance du teamplay.

On est très loin des jeux Kick and Run comme le sont la plupart des beats. Au contraire, chaque action a son importance, notamment l'utilisation des objets et de la magie donc chaque équipier a son importance.

### Sixièmement : les modes de jeu

4 modes de jeu sont présents mais en fait, il n'y en a que deux différents. Les 3 premiers sont les mêmes, si ce n'est que le premier est un mode facile avec seulement 3 stages et seulement 8 persos à l'écran de sélection, le mode normal donne accès aux persos supplémentaires, le mode internet ranking, qui n'est ni plus ni moins que le mode normal qui vous permet d'obtenir un code à la fin de la partie à rentrer sur le site internet d'IGS pour vous situer par rapport aux autres joueurs. Le dernier se démarque, le mode Boss Challenge permet lui de se tester face aux boss les un après les autres. Sympa pour parfaire sa technique.



### **En conclusion**

**KoV 2 est pour moi LE beat them all de IGS et l'un des tous meilleurs existants tous systèmes confondus. Il a devancé l'ensemble des Beat de capcom dans mon cœur et c'est pas peu dire. Il a également poussé le PGM dans ces derniers retranchements. Je lui mets une note finale de 4,75/5, la note aurait été de 5/5 si la bande son n'avait pas été si faiblarde. En tous cas, je vous le conseille que vous ayez un slot PGM ou pas. Il justifie l'achat du slot à lui tout seul (d'autant qu'il y a quand même un paquet d'autres bons jeux sur ce système).**

---

neonico2

Source : <http://www.neo-arcadia.com/tests/tests-arcade/knights-of-valour-2-nine-dragons/>