

Defender of the Crown

Amiga

Développé pour faire vendre de l'Amiga, DOTC est techniquement parfait pour son époque et vous propose de revivre un événement historique, la bataille d'Angleterre. A vous la conquête des territoires, les joutes, les batailles et le siège de châteaux, la règle du jeu est simple, il ne peut en rester qu'un...

Master Designer/Cinemaware . 1986/1987. Stratégie.



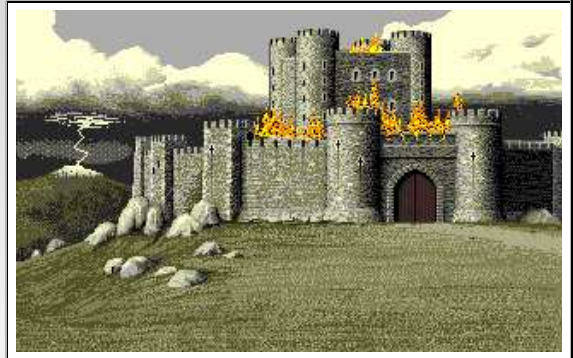
Nous sommes au douzième siècle, après de rudes batailles, le roi est mort, vive le roi ! La place laissée ainsi vacante reviendra au plus valeureux leader. Les saxons et les normands sont sur les rangs de la succession mais vous aurez un atout de taille sur lequel compter, l'aide de Robin.

C'est donc dans un pur jeu de stratégie que nous nous retrouvons plongés. Vous aurez dans un premier temps à choisir votre personnage dans une liste de quatre candidats potentiels avec chacun, des prédispositions différentes. Une fois votre homme choisi, vous rendrez une petite visite à Robin qui vous témoignera toute sa sympathie, dès lors, le jeu peut commencer. La carte d'Angleterre sera un peu votre QG, tous les ordres se prendront d'ici, acheter des soldats, chevaliers, catapultes, tours, s'approprier une terre, faire une joute, assiéger un château... Le système de déplacement est ingénieux puisque vous aurez une armée de bataille, celle-là même qui fera les déplacements nécessaires sur la carte; donc, après avoir acheté des soldats, vous devrez les transférer dans votre armée de bataille afin de ne pas les laisser glander au château. En revanche, laisser quelques troupes en arrière sera utile si vous perdez une terre et que votre armée de bataille ne puisse retourner au château s'il est assiégé, c'est bien pensé.



Avoir des ennemis signifie que l'on prend de l'importance [Amiga]

Bien pensé également les impondérables comme le sabotage d'une catapulte ou les paysans qui refusent de payer l'impôt. Pour 87, le jeu est d'une richesse incroyable et permet moult possibilités si bien que pour venir à bout de DOTC, vous devrez vraiment maîtriser toutes les options proposées. Suivant le perso que vous prendrez, vous aurez plus de facilité à croiser le fer ou bien à remporter les joutes. Une chose supplémentaire bien travaillée concerne les paris car une joute sans paris c'est un peu comme un Portugais sans carries (ah ! le jeu de mot, excellent !). Hum, je disais donc, pour les joutes vous pouvez parier votre fierté ou des terres, pour peu que vous ayez un bon jouteur, vous pourrez ainsi raffler trois terres par joute, hé hé.



Mince, y'a pas de réseau pour appeler les pompiers ! [Atari]

Version CD32

De toute beauté, c'est ce qui saute aux yeux en premier. Le transfert de soldats n'est plus disponible mais plein de nouvelles fonctions sont accessibles, reprises principalement d'après la version C64 comme l'utilisation d'espions pour en savoir plus sur ses voisins. Lors de l'assaut d'un château, les projectiles incendiaires sont désormais utilisables et le jeu regorge d'animations (chevaux qui courent pendant les joutes, bruit de foule lorsque vous assiégez un château, animation du perso plaçant le projectile dans la catapulte, ombres sur la carte en fonction des actions prises...) bref, graphiquement c'est l'apogée de DOTC old school. Le jeu en lui-même est similaire à la version Amiga, peut-être un peu trop facile néanmoins mais quand il ne reste plus que ça...



Eh Robin, tu me passes les chamalows ? [CD32]

Version PC (2001)

Il existe trois versions sur PC, deux d'époque en CGA/EGA, hideuses, et une sortie ces dernières années, celle sur laquelle je vais me pencher. Cette version est donc 100% compatible Windows de 95 à XP. Après être passé soi-même en 1024x768, le jeu se charge correctement et là surprise, pendant la petite scène avec Robin une nouvelle option fait son entrée, des challenges en fait du genre amasser au moins 200 soldats pour voir son niveau de commandement augmenté d'un point (alors qu'il ne pouvait bouger sur

Techniquement on ne peut rien reprocher au jeu, les graphismes sont de toutes beauté, en particulier lorsque vous assiégez un château ou lorsque vous prélevez vos impôts en début de tour, on a même le droit au mouvement des vagues... La musique entraînante est omniprésente et nous plonge en plein médiéval. Vraiment du grand art, à noter que le second lecteur de disquette est pris en charge, quand on pense que des jeux sortis plusieurs années après n'avaient pas cette fonction...



Tiens dans ta gueule ! [Amiga]

Les seuls points noirs que l'on pourrait lui trouver concernent les scènes d'action en fait. Le raid où l'on joue de l'épée pour atteindre une jolie vierge prise en otage n'est pas très pratique et l'on perd la plupart du temps. Les joutes dépendent entièrement du perso choisi, un ou deux peuvent les remporter, avec les autres, ce sera à coup sûr, impossible. Heureusement, votre niveau pendant ces séquences, ne vous empêchera pas de finir le jeu quand même.

On tient là un bon jeu, un excellent jeu même avec quelques faiblesses mais surtout beaucoup de qualités compte tenu de ce que nous aurions pu avoir si un virage n'avait été pris depuis la version C64. Le soin du détail est omniprésent jusqu'à la séquence finale qui propose trois images, une animation et une musique expressément pour les meilleurs joueurs. Rien n'a été mis de côté ici, la complexité du menu disponible étant là pour le confirmer. Certes, après avoir fini le jeu plusieurs fois, vous aurez peut-être du mal à y retourner mais d'ici là, vous devrez mener plusieurs parties pour apprendre à dresser un véritable plan de bataille. Un jeu extraordinaire, 17 ans d'âge, mais qui n'a rien perdu de son punch, le pilier des jeux de stratégie.



En route vers la gloire... [Amiga]

Intérêt _____ 17/20 

Version C64

La version dont tout est parti. Evidemment,

Amiga), sympa mais on peut refuser les challenges de toute façon. Les graphismes sont de toute beauté, même constat pour les musiques, le tout reste fidèle à l'original par ailleurs du coup on est pas vraiment dépaycé. Par contre la mauvaise surprise est que le jeu a été refait à partir de la version C64 (achats de soldats comptant pour un tour) donc c'est loin d'être gagné et même en réglant le niveau de difficulté c'est la version la plus dure de DOTC sur laquelle j'ai pus joué, c'est simple, en une dizaine de parties ou plus, j'ai perdu à chaque fois. Toutes les innovations de la version CD32 ont été écartés (ombres, animations supplémentaires...), les joutes et sièges de château sont maintenant quasi impossible à cause d'une prise en main affreuse quand aux raids qui n'étaient vraiment pas évident, ils sont en tout point identiques. Toujours pas de sauvegarde non plus et le fait de s'approprier un second château vous fera quand même perdre la partie si vous n'êtes pas là pour défendre le premier, de même si votre armée dispose de 100 soldats contre 50 pour l'ennemi, l'issue de combat restera incertaine, ça a vraiment été programmé avec les pieds c'est pas possible autrement.

Cinemaware s'est vraiment foutu de nous, ils nous offrent un jeu très beau mais bourré de bugs et d'une maniabilité immonde, toutes les bonnes idées des précédentes versions ont finis à la poubelle (comme le maniement de la catapulte, les joutes...) tous les points faibles de DOTC sont restés en l'état (les raids, pas de sauvegarde...). Sortir une version collector d'un vieux hit je dit oui, prendre les nostalgiques pour des vaches à lait je suis contre. Si c'est la version Amiga et pas une autre qui s'est vendu à des millions d'exemplaires c'était surement pas pour sortir un collector en faisant l'impasse sur tout ce qui faisait le charme de cette version. Aller, s'il reste encore des sceptiques dans la salle, je vais finir d'achever ce test en précisant que Cinemaware n'a même développé cette version eux même mais ont confié le soin de concevoir le collector de leur plus grand succès à... deux boîtes inconnus du nom de Clickboom & Black Star, vraiment du foutage de gueule à 200%. En résumé, n'achetez pas ce jeu, c'est un piège à pigeon, moi-même je vais le revendre de toute façon maintenant que le test est fini.

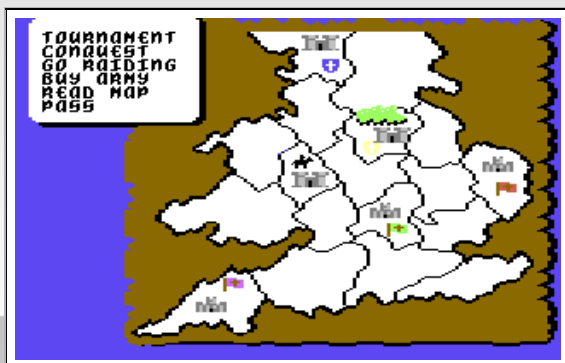


Très beau pour une daube [PC]

Version Française

Le jeu est sorti dans la langue de Voltaire sur Amstrad CPC et sur Amiga CD32 uniquement, avis aux Anglophobes...

graphiquement ça fait un choc. Si ce n'est un graphisme adapté aux capacités de la machine, la seule vraie différence vient du fait que l'on peut demander un droit de passage, gratuit, pour aller d'un point A à un point B, une petite option que l'on aurait aimé retrouver sur Amiga... Mais là où DOTC se distingue clairement de la version Amiga, c'est qu'**on ne peut pas finir le jeu** ! Ca y est, je l'ai dit. Pourquoi ? Tout simplement car les programmeurs ont eu la mauvaise idée de compter l'achat de soldats comme un tour complet. Le jeu se jouant en tour par tour, sur Amiga, on achète des soldats, on les transfère dans l'armée de campagne et l'on part à l'attaque. Hors, sur C64 si vous achetez des soldats, vous finissez automatiquement votre tour, il faudra attendre que les autres joueurs gérés par l'ordinateur aient fait leurs courses pour pouvoir, enfin, réapprovisionner votre armée de campagne et partir en bataille, le tour suivant.



La carte d'Angleterre [C64]

Ce qui fait que vous aurez toujours, au moins, un tour de retard sur vos concurrents et donc impossible d'avoir le dernier mot. Le détail qui tue, rendant le soft inintéressant du coup, heureusement qu'une prise de conscience fut prise avant la conception de la version Amiga pour sauver DOTC du naufrage car c'était très mal parti...

Version Atari

Fort du succès sur C64, DOTC fut adapté sur toutes les machines de l'époque. C'est ainsi que l'année suivante, la version Atari vut le jour... Il semble que ce soit les mêmes développeurs qui aient planché sur les versions Amiga et Atari, pourtant, ces deux versions sont très différentes. Ici nous avons donc des images en moins (la petite discussion avec Robin au coin du feu, la page en fausse 3D pendant le prélèvement des impôts avec les vagues...) mais également des images en plus comme une forêt pendant l'intro du jeu, ou notre château enflammé si l'ennemi prend le dessus. Même constat pour les musiques.

Par ailleurs, les raids se gagnent haut la main puisque pendant les combats à l'épée, une jauge en bas de l'écran indique notre état de santé. Mais outre ces différences, on ne peut pas finir le jeu sur ST pour la même raison que sur C64, l'achat des soldats compte pour un tour. Du coup l'intérêt de cette conversion est quasi nulle, c'est vraiment dommage que les améliorations faites sur Amiga n'aient pas été répercutées ici. Atariste convaincu, je suis le premier désolé que cette version soit si fidèle à l'original, quand je pense que j'y ai joué pendant des années sans jamais arriver au bout, forcément... A noter que si la version ST est la plus fidèle adaptation, sans la version Amiga, je ne pense pas que le jeu serait devenu aussi culte...



La preuve ! [CD32]

Blood

Contre avis sur la version C64

Alors, pour ceux qui seraient découragés avant de commencer, voici le truc :

Il faut foncer sur les capitales ennemies d'entrée de jeux et sans jamais s'arrêter SAUF pour acheter des soldats (et une catapulte). Le plus important est de savoir que les deux versions se jouent de façon différentes ... parce que les règles sont différentes. Je gagne toujours à DotC sur C64, même avec le perso le plus nul et dans la plus mauvaise position de départ possible.

Aspirin

Contre avis sur la version Atari ST

Je gagne assez souvent avec la version ST. En fait, comme pour toutes les versions de DOTC, celle-ci aussi a ses secrets.

Par exemple, le point de départ le plus pratique est Clwyd (Pays de Galles). Ensuite, il faut foncer vers le sud-ouest (Cornwall) et lorsque le seigneur normand est assez loin de ses bases, attaquez son château en ayant entre temps acheter une catapulte. Il arrive malheureusement que le seigneur revienne sur ses pas, pour vous couper la route, raison de plus pour le vaincre (sinon vous êtes fichus) avant qu'il ne riposte. Une fois le château pris, une bonne partie des terres du sud (les plus riches) sont à vous... A vous ensuite de bien jouer.

Conseil : Toujours attaquer un château lorsque le seigneur des lieux est parti guerroyer assez loin...

Pour bien réussir une attaque de château, il faut cliquer au bon moment pour lancer les boulets (les autres projectiles n'ont aucun intérêt) avec la catapulte. Pour cela, il faut repérer les endroits à cliquer sur la corde de la catapulte pour pouvoir envoyer les boulets détruire le murs.

Un petit truc avec Steem : utiliser le memory snapshot pour sauvegarder , cela vous permettra notamment de pouvoir vous entraîner au tir à la catapulte.

Par contre éviter les joutes, c'est injouable et il n'y a pas de trucs pour vaincre à coup sûr. Si vous êtes obligé de jouter, ne jouez que pour l'honneur, jamais pour des terres.

Petit truc : si vous devez jouter et que vous ne possédez aucune terre, essayer de toucher le cheval, comme ça vous serez exclus de toutes les joutes et vous pourrez être peinard pour le reste du jeu. Par contre, ne jouez pas à ce petit jeu si vous possédez des terres (sauf si vous avez construit un château sur

chaque territoire), car vous perdrez tout.

Snowtrooper

Liens




[Panda' DOTC page](#)

[DOTC](#)

[DOTC 2 CDTV](#)

[Test Amiga/GBA/CD32 par Titan](#)



Langue	
Config Atari	Steem + Tos 1.02fr
Config Amiga	Winuae config A500 fidel
Voir aussi	Iron-Lord
Mot de passe	www.aitp.fr.st
Téléchargements	Site officiel
Solution	
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.