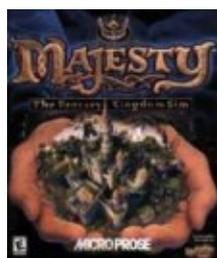


# Majesty Gold



Majesty est un jeu de stratégie en temps réel développé par Linux game publishing sous licence de CyberLore et Microprose.



- [Présentation](#)
- [Le village](#)
- [Vos troupes](#)
- [Installation](#)
- [En bref](#)
- [Liens](#)
- [Portfolio](#)



## Présentation

Même si les graphismes et le concept ont un peu vieilli, Majesty propose un système de jeu original qui mélange la stratégie en temps réel (str) et quelques éléments de jeu de rôle.

A première vue rien de particulier ne distingue Majesty des jeux du même type sortis à la même époque : un monde médiéval fantastique, un chateau, un village à développer en construisant des bâtiments et bien entendu des troupes pour combattre de méchants ennemis.



## Majesty

Le menu principal.

## Le village

En tant que roi c'est à vous qu'il revient de développer le village en construisant des bâtiments. Il y a bien sûr votre chateau et les guildes qui permettent de recruter des troupes mais aussi une forge, un marché, une auberge, etc. La liste est particulièrement impressionnante. Tous ces bâtiments sont au service de vos héros qui viendront s'approvisionner, se soigner ou s'entraîner. Au fur et à mesure des habitations viendront s'ajouter sans votre intervention un peu comme dans Sim-City (ou Lin-City :)). La croissance de votre village fera également apparaître des bouches d'égouts et des cimetières, points d'entrée de différentes vermines comme les rats géants ou les squelettes.

L'arbre des constructions de Majesty est particulièrement complexe. Par exemple les maisons de jeu n'apparaissent que si vous avez déjà des elfes et une guilde des larrons (rogue's guild). Certaines constructions s'excluent mutuellement comme les temples qui ne sont plus accessibles si vous avez construit un temple concurrent. De même, les nains, elfes et gnomes ne pouvant pas se supporter, il faudra choisir soigneusement entre les gnomes, bâtisseurs acharnés, les nains et leurs balistes ou les archers elfes.



## Le marché

Très bon générateur de revenus, le marché est indispensable pour développer sa cité. A gauche on aperçoit les caractéristiques d'un héros.

Majesty est doté de bâtiments très originaux comme les maisons de jeu qui dépouillent vos héros de leur or, le hall des champions qui vous permet de focaliser l'attention de vos héros sur un type de créature ou l'ambassade qui recrute automatiquement des héros.

La seule ressource du jeu est l'or ; et vous n'aurez pas à aller le chercher, vos percepteurs se chargeant d'aller de bâtiment en bâtiment pour prélever les taxes et gonfler votre trésor. L'une de vos attributions sera d'ailleurs d'assurer la sécurité de vos percepteurs. Il est toujours désespérant de voir un de vos agents qui ramenait de l'or se faire assassiner à quelques mètres du château !



## Le champs-clos

Le champs-clos (fairgrounds) est le lieu d'entraînement pour les héros. Pour cette fois le tournoi est réservé aux lanceurs de sorts.

## Vos troupes

Les guildes vous permettront de recruter des chevaliers, des magiciens, des voleurs, des bardes, des elfes, des prêtres, etc. Cela vous rappelle quelque chose ? Gagné ! Chaque personnage dispose des caractéristiques de base d'un personnage de jeu de rôle : points de vie, niveau, or, équipement, sorts, etc. Chacun de vos héros est donc unique ; il gagne de l'expérience au combat, améliore ses caractéristiques, gagne de l'or et s'équipe.

Mieux encore, et c'est là où Majesty fait preuve d'originalité : vos troupes ne vous obéissent pas ! En effet chaque héros a une vie propre. Il ne combat que quand il se sent motivé pour le faire, part se soigner si nécessaire. Avec l'or gagné il va s'entraîner, s'acheter de l'équipement ou des potions, etc. Bref on a l'impression d'observer des personnages dirigés par un autre joueur et on se surprend à suivre tel ou tel héros pour voir ce qu'il va faire de son or durement gagné !



## Les héros

Ces trois chevaliers en quête d'ennemis se font soigner par des prêtres d'Agrela. En bas à gauche le percepteur.

Mais alors ! me direz-vous, comment combattre les rats géants, squelettes et autres minotaures qui prennent un malin plaisir à venir attaquer le village ? La tâche n'est pas si simple. Votre rôle en tant que souverain est d'attribuer des primes sur des lieux ou des ennemis. Par exemple si vous proposez 1 000 pièces d'or pour la tête d'un minotaure il est probable que le plus courageux de vos chevaliers aille combattre pour gagner la prime. Si vous proposez 10 000 pièces, vous verrez la plupart de vos héros se diriger vers l'ennemi et combattre ensemble. Ils se partageront alors la récompense et iront la dépenser joyeusement dans vos commerces... ce qui générera plus de taxes et fera grossir votre trésor.

Vous ne contrôlez donc jamais directement vos troupes. Tout ce que vous pouvez faire c'est les inciter à attaquer ou explorer via le nerf de la guerre : l'or !

## La magie

La magie se présente sous deux formes : les sorts que vos héros peuvent apprendre et ceux que vous pouvez lancer directement. Comme souvent, les lanceurs de sorts sont pitoyables en début de partie et très efficaces en fin. La panoplie des sorts dépend de la classe du personnage (mage, prêtre, sorcier, moine, guérisseur...). Après quelques minutes de jeu on peut apercevoir des héros qui se téléportent, d'autres qui se transforment en loup, des héros ressuscités ou des monstres devenus alliés et bien entendu des éclairs de toutes les couleurs.

La possibilité d'intervenir directement dans le jeu via des sortilèges permet parfois de sauver un héros ou de ralentir l'attaque d'une troupe de monstres.

## Les cartes

Le jeu propose un ensemble de scénarios prédéfinis avec différents objectifs : gagner un maximum d'or en temps limité, construire un bâtiment précis, vaincre un ennemi... On regrettera juste que les cartes des scénarios n'aient rien de très stratégiques ; pas de relief, de zone particulièrement dangereuse ou de défi. On a toujours affaire à une étendue plate parsemée d'autres de monstres. Il existe un générateur de cartes aléatoires mais devant la platitude des cartes son seul intérêt est de permettre de faire varier les monstres, la difficulté et les objectifs.



### Primes

Cet homme-rat menaçait ma forge mais une récompense de 1 000 pièce d'or sur sa tête a eu tôt fait d'attirer des héros à ses trousses.

A noter qu'il s'agit de la version Gold de Majesty c'est à dire qu'elle est livrée avec l'extension Northern Expansion ce qui double le nombre de cartes prédéfinies et allonge encore la longue liste de bâtiments disponibles.

## Conclusion

Majesty a pris un coup de vieux mais il est toujours aussi intéressant. Sa gestion originale des troupes et le nombre de constructions disponibles en fait un jeu passionnant et d'une grande durée de vie. On peut regretter, comme pour tous les anciens jeux commerciaux sous Linux, que le prix de vente soit celui d'un jeu récent (\$37 chez tuxgames).



## Installation

Un problème à l'installation ou à l'utilisation de ce logiciel ?  
[Consultez notre Faq !](#)

Comme tous les jeux de Linux Game Publishing, Majesty s'installe très simplement en exécutant le fichier setup.sh depuis le cd-rom. Une interface graphique permet de mettre à jour le jeu automatiquement. Il est d'ailleurs fortement conseillé d'effectuer les mises à jour car la dernière en date ajoute deux nouvelles quêtes.

Une démo de Majesty est disponible à [cette adresse](#). Le jeu est en vente notamment sur [Tuxgames](#).



## En bref

- ▶ Développeur : Linux Game Publishing / CyberLore
- ▶ Genre : Stratégie temps réel
- ▶ Langue : Anglais
- ▶ Mode de jeu : Solo, Multijoueur en réseau (local ou Internet)
- ▶ Licence : Propriétaire
- ▶ Configuration :

Processeur	PII 166 Mhz
Mémoire	48 Mo
Espace disque	410 Mo
Carte graphique	800x600 16bpp
Accélération graphique	Facultative

## Liens

- ▶ [Site officiel](#)
- ▶ [Tux games](#)

## Portfolio



---

Article sous [GNU Free Documentation licence](#) - Jeunix.net