

MIRROR
Soft

Defender of the **C**rown



Master Designer Software Presents
a CINEMAWARE™ Production DEFENDER OF THE CROWN™
Executive Producers: ROBERT & PHYLLIS JACOB Associate Producer: JOHN CUTTER
Directed by KELLYN BEECK
Computography by R.J. MICAL Art Direction and Special Effects by JAMES SACHS
Original Score Composed by JIM CUOMO Exclusively Distributed by MINDSCAPE

DEFENDER OF THE CROWN - ATARI ST – AMIGA

Instructions de chargement :

Charger votre Atari ST en insérant le disque DEFENDER "REEL 1" dans le drive 1. Si vous avez un second drive, insérez le disque DEFENDER "REEL 2". Déplacez la flèche-curseur vers le tiroir fichier A et pressez deux fois le bouton gauche de la souris. Puis cliquez deux fois sur le fichier "DOC.TOS". Ensuite, suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

Master Designer Software présente :

Defender of the Crown™

Écrit et réalisé par :

Kellyn Beeck

Direction Artistique et Effets Spéciaux :

James Sachs

Assistés de :

Steve Quinn, Richard La Barre, Sol Masid,
Doug Smith, John Cutter, Bob Swiger

Production :

Robert & Phyllis Jacob

Associé de Production :

John Cutter

Musique Originale de :

Jim Cuomo

Orchestration :

Bill Williams

Distribué en exclusivité par :

Mindscape, Inc.

DEFENDER OF THE CROWN –

Mettez le "Kickstart", versions 1.1 ou 1.2, dans votre Amiga. Quand le message "Insert Workbench" apparaît, mettez le Workbench, puis introduisez la disquette de Defender "REEL 1". Si vous avez un deuxième lecteur de disquettes (recommandé), chargez-le avec Defender "REEL 2". Quand le message du Workbench apparaît, indiquez l'icône de la disquette "Defender 1" avec la souris. Cliquez deux fois sur le bouton à gauche. Quelques secondes après, une petite fenêtre apparaîtra. Pour commencer, cliquez deux fois sur le "D". IMPORTANT ! Ne chargez pas ce logiciel à partir du mode CLI, et veillez à garder votre disquette de Defender protégée en écriture.

LES MENUS

Pour sélectionner une option du menu de jeu, placez simplement la flèche en face de l'option choisie et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Pour annuler une sélection, cliquez en dehors de la carte.

PARTICIPER A UN TOURNOI

Vous devez disposer d'au moins cinq pièces d'or pour payer le prix d'une joute. D'autres Seigneurs peuvent aussi participer à des tournois. Le code de la Chevalerie requiert votre participation.

Utilisez la souris pour viser le centre du bouclier de votre ennemi avec le fer de la lance. (Cela ne sert à rien d'appuyer sur le bouton). UNE PETITE ASTUCE : tâchez de maintenir la lance orientée vers le BAS et concentrez-vous sur les mouvements latéraux.

CHERCHER A CONQUÉRIR

Choisissez cette option dans HOME pour constituer l'armée de campagne. Transférez des hommes de votre armée à l'armée de campagne en cliquant sur n'importe quel article. Mais choisissez prudemment, car vous n'aurez pas le temps de revenir sur vos ordres. Maintenez le bouton de droite, puis cliquez celui de gauche pour transférer les articles par groupes de cinq. Vous pouvez envoyer en éclaireur l'armée de campagne sur les territoires environnants. Vous pouvez encore solliciter l'aide de Robin en cliquant sur Sherwood Forest. La conquête des pays non-protégés est aisée, néanmoins vous rencontrerez une certaine résistance et perdrez quelques hommes au combat.

PARTIR PILLER

Augmentez votre trésor en pillant le château d'un seigneur ennemi. Au moment d'entrer dans la cour d'un château, vos hommes suivront votre flèche à l'écran. Vous êtes le bel homme à la tête du cortège. Pour donner un coup d'épée, appuyez sur le bouton à gauche. Essayez de frapper votre adversaire, tant que son épée est positionnée verticalement. Cliquez deux fois pour donner 2 coups d'épée et ne badinez pas, sinon vous pourriez vous faire capturer. Vous pouvez appeler Robin à l'aide en cliquant sur "Sherwood Forest", après l'apparition du message "Select a castle to raid".

CONSTITUER VOTRE ARMÉE

Vous pouvez constituer votre garnison à n'importe quel moment, en achetant des hommes, des chevaliers, des catapultes et des châteaux, pour défendre vos territoires. Cliquez l'article que vous voulez acheter ou maintenez le bouton de gauche pour accélérer la transaction.

LIRE LA CARTE

Vos conseillers peuvent donner des renseignements intéressants au sujet des autres seigneurs et des territoires les plus rentables et les plus riches en vassaux.

ASSIÉGER UN CHATEAU

Vous devez acheter une catapulte et la FAIRE PARVENIR A VOTRE ARMÉE DE CAMPAGNE, avant de pouvoir attaquer un territoire protégé par un château. Tirez la souris vers vous pour tendre le bras de la catapulte. Appuyez sur le bouton de gauche pour lancer un projectile. Essayez tout d'abord d'atteindre le haut de la muraille, puis visez plus bas pour continuer à la détruire jusqu'à son fondement. Si vous détruisez le mur du château, la bataille qui s'ensuivra sera plus facile à remporter.

LES BATAILLES

Quand le visuel de bataille apparaît, vous devez réagir promptement. Vous pouvez toujours changer de tactique au cours de la bataille en cliquant sur une nouvelle stratégie. Utilisez "attaque féroce" seulement en dernier recours, et évitez de l'employer au début d'une bataille. Si vous choisissez cette tactique avec trop de précipitation, cela risque de porter vos hommes à confusion. Il vous faudra alors exiger une retraite rapide afin de les regrouper. Si votre armée de campagne se fait attaquer, et si vous battez en retraite, alors votre armée rentrera à la caserne. Vous verrez affiché si votre château est assiégé, avant de partir au combat.

Si vous perdez votre château, relancez le programme en appuyant sur CONTROL-AMIGA-AMIGA. Ces trois touches doivent être maintenues simultanément. Si une jolie dame se trouve à vos côtés, vous remporterez plus facilement vos batailles. Alors si une Saxonne se fait enlever, essayez de la sauver. Si vous ne levez pas même le petit doigt pour la sauver, vous perdriez le respect de vos hommes.

Pour vraiment apprécier l'aventure Cinémaware, transformez la salle où se trouve votre ordinateur en "ciné-théâtre". Jouez à "Defender of the Crown" après la tombée du jour. Éteignez les lumières. Apportez des pop-corns. Installez-vous confortablement dans un fauteuil et en avant !

Cher Public,

Defender of the Crown, production de Master Designer Software, vous souhaite la bienvenue. Nous avons le plaisir de vous présenter ce titre, faisant partie de notre nouvelle lignée de films interactifs, que nous appelons CINEMAWARE. Nous pensons que ce logiciel vous plaira.

Cinemaware s'inspire de films cinématographiques, non d'autres logiciels. Ce qui en fait un divertissement idéal pour les joueurs experts en quête de défis plus audacieux et d'aventures pour adultes.

Nos films interactifs associent graphismes sophistiqués à l'écran et personnages, thèmes du cinéma classique. Tout y est : des gangsters à Sinbad et des chevaliers du Moyen-Age aux combattants interplanétaires. Ils présentent tous aussi bien des jeux de rôle que de la stratégie, et suffisamment d'action palpitante – style "arcade" – pour vous garder en haleine !

Nous avons conscience de percer un marché encore inexploré, et nous aimerions beaucoup connaître votre réaction au sujet de CINEMAWARE. Vos commentaires, critiques et suggestions sont pour nous d'une très grande importance. Votre opinion sera écoutée attentivement.

Vous pouvez nous écrire à :

*Master Designer Software, Inc
5743 Corsa Avenue, Suite 215
Westlake Village, CA 91361*



Nos plus sincères salutations,

*Robert & Phyllis Jacob
Directeurs de la Production*

PS : N'oubliez pas de nous retourner votre carte de garantie dès aujourd'hui.

P.P.S. : Le Piratage des Logiciels est un Crime. Passez le mot, pas le disc. Merci !

C'était au Temps des Légendes ; à l'époque des Héros. L'époque des combats impitoyables, où les hommes d'envergure s'élevaient au-dessus du commun des mortels en réalisant des actes héroïques. Un chapitre d'histoire était en train de s'écrire.

Votre suzerain le roi est mort, le trône est vacant. L'Angleterre traverse une période de destructions, un hiver de meurtres qui ne cessera qu'avec la mort du dernier chevalier saxon, ou quand les châteaux normands ne seront plus que des monceaux de décombres, purgés des vils oppresseurs qui ont réduit vos gens à l'esclavage.

C'est l'époque où les envahisseurs seront confrontés à certaines vérités, sous le coupe-ret d'épée saxonnes. Nous sommes à l'époque des Héros, au temps des légendes.

LA CARTE

Les châteaux : Six Lords prétendent au trône ; leurs châteaux surplombent tout le pays. Au Sud, vous trouverez les trois châteaux normands, au Nord les repères des trois Saxons. Si un Saxon parvient à prendre chacune des forteresses normandes, il accèdera au trône.

Lecture de la carte : Vos conseillers vous déchiffreront les cartes. Indiquez leur ce qui vous intéresse. Ils connaissent la valeur de ces territoires, et peuvent estimer les forces et les faiblesses de vos ennemis. Prêtez une oreille attentive à ce qu'ils vous disent. Leur expérience peut vous aider à gagner.

Constitution d'une armée : Combien allez-vous investir dans votre conquête ? Combien dépenserez-vous pour la défense ? Les chevaliers dominent le champ de bataille, mais seules les catapultes viendront à bout des fortifications normandes. Préoccupez-vous toujours de la défense de votre château — les cavaliers sont inutiles en haut des remparts. Vous aurez besoin d'hommes d'armes valeureux. Il est préférable d'en choisir le plus grand nombre.

L'armée que vous avez constituée défendra votre château lorsque vous y résiderez. Quand celle-ci sera en campagne, ses rangs se trouveront renforcés par des vassaux de vos territoires. Mais en cas d'attaque de votre château, ces derniers seront trop éloignés pour pouvoir être appelés.

Construire de nouveaux châteaux : A la suite de campagnes victorieuses, votre trésor sera augmenté des revenus de vos nouvelles conquêtes ; néanmoins la défense sera encore plus difficile à assurer. Bâissez des châteaux pour défendre vos territoires. Sans eux, vos ennemis envahiront vos terres avant même que vous ne puissiez réagir. Une muraille de châteaux protégeant vos frontières donnera à réfléchir à l'envahisseur, et il hésitera peut-être à vous assiéger.

QUELQUES SAGES AVERTISSEMENTS

- 1 – Familiarisez-vous avec votre environnement. Choisissez "Read Map" sur le menu; inspectez le territoire entourant votre château et sachez jauger votre ennemi.
- 2 – Choisissez "Build Army" sur le menu. Deux colonnes vous indiquent le coût des hommes et des armes, et l'importance de votre armée personnelle. Cette armée est la garnison de votre château, ajoutez-y autant de chevaliers, d'hommes, et de catapultes que vos finances vous le permettent.
- 3 – Les hommes d'armes représentent l'équipement militaire le moins coûteux. Ils sont d'un apport considérable pour la force d'une armée, aussi bien chez soi que sur un champ de bataille. Se battant à cheval, les cavaliers sont principalement utiles lors des assauts – ils peuvent renverser l'ennemi d'une seule charge terrifiante.

Votre Revenu – Bien que vous commenciez avec les revenus modestes de vos états féodaux, une ou deux conquêtes amélioreront l'état de vos finances. Augmentez vos revenus en accroissant le nombre de vos terres – quelques-unes sont plus riches que d'autres, mais chacune d'entre elles contribue à augmenter votre patrimoine.

La période de troubles qui suit la mort du roi représente une opportunité pour ceux prompts à l'action. L'anarchie règne dans tout le pays. Sans aucun soutien du pouvoir, comment les percepteurs pourraient-ils prélever les taxes ? Aucune contrée n'a de suzerain et celles-ci, voisines de votre château, peuvent être facilement conquises. Mais si vous n'êtes pas assez rapide, les autres nobles se partageront la part du lion avant que vous ayez franchi les portes du château.

LA CONQUETE NORMANDE

Guillaume le Conquérant était un expert en matière de guerres médiévales, et connaissait l'importance des châteaux ; il n'aurait jamais pu écraser les Saxons sans une force armée et une stratégie supérieures. Les Anglais auraient pu courageusement empêcher une catastrophe nationale, mais pendant la sombre année 1066, ils connurent deux grandes batailles dans le nord, contre les Vikings, avant de rencontrer Guillaume et ses Normands à Hastings.

A la fin d'une longue et sanglante journée, Guillaume vainquit les Anglais. Ces hommes s'étaient battus à cheval avec des épées et des lances contre l'ennemi qui préférait la hache de guerre. Mais les Saxons acceptèrent difficilement la défaite et les rébellions menées par Edgar the Aetheling et Edric le Sauvage bouleversèrent les plans des normands.

Guillaume entreprit de construire des châteaux. Il construisit une douzaine de forteresses pour assurer ses arrières et poser des bases pour l'avenir. Une fois de plus, les Normands montrèrent leur supériorité, érigeant de puissants châteaux aux points stratégiques. En surplomb, les châteaux de Guillaume le Conquérant embrassaient tout le paysage à des kilomètres à la ronde. La résistance des Saxons se perpétua pendant de longues années, mais jamais les Normands ne cédèrent leur emprise.

LES CONQUETES

L'armée de Campagne – dans l'Europe médiévale, les terres étaient tenues par les vassaux en échange de services rendus aux seigneurs. Lorsque vous partez en guerre, vos vassaux représentent la base de votre armée de campagne. Renforcez les rangs en y ajoutant des hommes et des armes de votre garnison, mais souvenez-vous : un général prudent laisse derrière lui une importante garnison pour protéger son château, à moins qu'il n'ait prévu de rester à proximité.

Quel chemin prendrez-vous sur la route de la guerre ? Attaquerez-vous d'abord les Normands ou conquièrerez-vous des terres au nord, puis prendrez-vous le temps de constituer une armée invincible ? L'avancée de votre campagne devra vous mener à travers les lignes saxonnes, normandes ou neutres, mais rappelez-vous : si un territoire ennemi se trouve sur votre chemin, vous devrez d'abord le conquérir avant de continuer.

Batailles et sièges : Conquérir un territoire inoccupé est chose facile. Assiéger un château coûte plus cher et est bien plus difficile. Lorsque vous entreprenez un siège, souvenez-vous que les projectiles des catapultes peuvent venir à bout des fortifications – mais seul un boulet incendiaire ou une épidémie peuvent réduire le nombre des occupants du château. Le poids de ce genre de munition peut varier : une catapulte, réglée pour lancer un gros projectile directement dans les fortifications d'un château, pourra aussi lancer un projectile plus petit sur la tour la plus haute.

DU LOUP DE GUERRE AU BOULET INCENDIAIRE

Les châteaux étaient construits afin d'être inattaquables, et nous avons beaucoup d'exemples de petites garnisons ayant soutenu durant des mois les assauts d'armées plus importantes. Prendre un château demande beaucoup de préparation comprenant la construction de tours de siège, de catapultes et de leurs projectiles afin de bombarder les fortifications.

La Catapulte, ou Baliste, était sans doute l'arme la plus employée et était une véritable figure de la guerre par siège. Les plus grandes catapultes pouvaient projeter des pièces d'environ 300 kilos. Les propriétaires de ces géants se plaisaient à leur donner des sobriquets. En 1304, un projectile connu sous le nom de "Loup de Guerre" fut utilisé à la bataille de Stirling. Philippe Auguste, qui s'en prit au malheureux roi John, appela son arme de siège favorite "Mal Voisin".

La munition des catapultes ne se limitait pas seulement aux pierres. Le boulet incendiaire était l'arme secrète de l'époque – fabriquée avec des ingrédients tels que l'huile, la poix, la résine, le soufre et la chaux vive, il déclenchait un incendie que l'eau seule ne pouvait éteindre. Durant le siège, il était de bon ton de balancer quoique ce fut par-dessus les murs, y compris de la viande pétrifiée. Plus d'un assaillant chargeait sa catapulte d'un cadavre de cheval espérant répandre une épidémie chez l'assiégé.

Stratégies : Si vous rencontrez l'ennemi sur un champ de bataille, gardez bien le contrôle de vos hommes – l'ordre donné au bon moment est la clef de tout succès. Vous prenez beaucoup de risques en attaquant sauvagement. Cela peut rattraper une journée apparemment perdue, mais cela peut aussi signifier la défaite d'une grande armée qui aurait sans doute gagné avec une stratégie plus prudente. Sachez aussi quitter le champ de bataille. Le déshonneur est préférable à la perte de votre dernier chevalier.

Vassaux : Chaque territoire de votre domaine apporte des vassaux à votre armée lorsque vous commencez une campagne. Ils combattront valeureusement mais ne comptez pas sur leur participation pour toutes vos conquêtes. Les désertions croîtront de bataille en bataille. Au retour de vos campagnes, les rangs de vos vassaux – dégarnis par les combats et les désertions – augmenteront par la suite.

UN SAGE CONSEIL

- 1 – *Tous les châteaux ou territoires peuvent être attaqués, qu'ils soient normands ou saxons. Cependant vous pouvez tout aussi bien vous faire attaquer par des Saxons, même s'ils sont vos alliés contre les Normands. La chevalerie est une élite à laquelle certains Lords n'appartiennent pas.*
- 2 – *Choisissez "Seek Conquest" sur le menu. Les deux colonnes vous indiquent la taille de votre garnison et de votre armée. Si vous avez des vassaux, leur nombre apparaîtra dans la colonne "Campaign Army". Utilisez ce menu afin d'accroître vos effectifs.*
- 3 – *Des trois types de stratégies, "Ferocious Attack" est la plus dangereuse. Elle vous permet de vaincre plus facilement de puissants adversaires, mais elle occasionnera aussi de plus lourdes pertes dans vos rangs.*

Les hommes de Sherwood

Si vous envisagez une campagne importante, pensez à Lockley. Par trois fois, il s'est engagé à vous aider lors de votre quête pour restaurer le royaume. Si vous souhaitez son aide, et avant toute entreprise, allez dans la forêt de Sherwood. Les hommes de Sherwood se joindront à vous et votre armée sera vraiment formidable.

Le roi Jean et ses Barons

La confiance et la loyauté entre le roi et ses sujets, tel était le désir de tout roi. Le roi Jean n'avait ni l'une ni l'autre. De tous les souverains d'Angleterre, Jean fut celui qui mérita le plus l'humiliation qu'il reçut à Runnymede, où les barons Anglais le forcèrent à signer la "Magna Carta" le 15 Juin 1215. Alors qu'ils avaient assiégé Londres au cours de leur révolte contre le roi Jean, les barons durent justifier le maintien de leurs forces armées contre celle du roi Jean, en attendant du renfort de France. Il ne fallut pas beaucoup de temps avant que quelqu'un découvrit un subterfuge : organiser un tournoi.

Le tournoi permettait non seulement aux soldats de se tenir prêts pour la guerre à venir, mais il figurait aussi en filigrane d'un message que les barons envoyaient à leurs conspirateurs français. Dans cette lettre aux mots soigneusement pesés, les barons invitaient leurs amis à participer à un tournoi près de Londres. Ils les priaient de se munir de chevaux et d'armes afin d'honorer leurs couleurs, et promettaient au vainqueur du jour un "ours" offert comme trophée du tournoi par une certaine dame. Ce projet réussit, et en Juin, les barons obtinrent leur "ours".

LE TOURNOI

Une joute pour son pays

Souvent les chevaliers venaient participer aux tournois dans l'espoir d'obtenir des terres du perdant. Une joute peut vous servir de prétexte pour étendre votre territoire. Mais si vous choisissez mal vos adversaires, ceux-ci pourraient vous déposséder de vos terres les plus prisées.

Gagner une joute

Le tournoi est l'occasion d'une grande fête, et les chevaliers novices seront sans doute enthousiasmés par la solennité de cet événement à la cour. Ne vous laissez pas duper par toute cette pompe précédant la joute – le moment crucial avant l'affrontement des combattants est des plus brefs. Il ne vous reste plus que quelques précieuses secondes pour préparer votre lance. Dans cet instant votre force de concentration doit s'allier à votre habilité. Il n'y a jamais de seconde chance lors d'une joute. Sachez aussi que les chevaliers très expérimentés sont particulièrement difficiles à désarçonner. Vous devez viser très précisément. Seul un coup direct au centre du bouclier peut déséquilibrer un adversaire expérimenté.

QUELQUES CONSEILS SAGES

- 1 – *L'habilité de votre personnage à la joute peut varier. Vaincre vous semblera aisé si votre niveau d'habilité est élevé. Ne prenez pas le risque de perdre vos bonnes terres avec un personnage manquant d'habilité au cours des joutes.*
- 2 – *Les autres lords saxons sont, à priori, vos alliés. Ce qui ne signifie pas pour autant qu'ils vous traiteront en ami lors d'une joute.*
- 3 – *Le code de la chevalerie interdit formellement à tout chevalier de frapper son adversaire ailleurs que sur son bouclier ou sur son heaume. Si vous frappez un cheval, ce tournoi sera votre dernier.*

UNE PAGE SUR L'HISTORIQUE DES JOUTES

La joute fut l'un des premiers jeux de la chevalerie. Dangereuse pour ses participants, mais très appréciée des spectateurs, elle ouvrait ou fermait généralement les tournois. Les 700 années d'histoire des tournois furent traversées d'accidents d'une rare violence – des simulacres de batailles pouvaient prendre une tournure bien plus dramatique si les tempéraments s'enflammaient. L'an 1240 connut un tournoi particulièrement sanglant, près de Cologne, où près de soixante chevaliers et châtelains périrent.

Honnie par l'église et bannie par les monarques conscients de leurs responsabilités tel Henri II, les tournois restaient, malgré tout, un passe-temps prisé des nobles et devinrent un entraînement officiel à la guerre. En de nombreuses occasions, les joutes firent intégralement partie des guerres. Richard I, dont les coffres furent vidés par une guerre contre la France, organisa des tournois afin de se renflouer. A l'un des moments les plus dramatiques de la Guerre de Cent Ans, Edward II invita ses ennemis à des tournois, et délivra des certificats de garantie de conduite pour tout Français acceptant de combattre courtoisement ses chevaliers.

LES RAFLES

Les Châteaux Normands – La plupart des Lords étaient de véritables professionnels du maniement de l'épée et entraînaient leurs gardes particulièrement bien. Lorsque vous décidez d'assiéger un château, préparez-vous au combat. Il est aisé d'escalader les remparts d'un château en pleine nuit. Mais pénétrer dans le cœur du château – le donjon – est plus difficile. Lorsque l'alarme est donnée et que les gardes apparaissent dépêchez-vous de vous frayer un chemin jusqu'au centre du donjon. Le temps est

essentiel, alors ne perdez pas un seul instant. Toute la garnison se lancera à vos trousses si vous tardez dans la poursuite de votre objectif. Ce qui vaut d'être protégé est généralement bien défendu – et le plus souvent derrière la porte blindée d'une chambre forte, encadrée de torches.

Le maniement de l'épée – L'enceinte d'un château ennemi n'est pas l'endroit idéal pour apprendre les bottes secrètes du maniement de l'épée. Les leçons seront ici prodiguées à la dure. Gardez deux choses à l'esprit, et vous devriez vivre assez longtemps pour bénéficier de l'expérience acquise. D'abord le moment opportun est celui où votre adversaire se trouve en déséquilibre, son épée loin de la vôtre. Ensuite vous devez toujours rester en mouvement. Maintenez votre adversaire en déséquilibre, et il sera incapable de parer vos coups.

Enfin un dernier conseil d'ami. Il convient de ne pas regarder la lame cinglante de l'épée de votre adversaire – pas même un instant. Peu importe ce qui attire votre attention sous le clair de lune.

QUELQUES CONSEILS AVISÉS

- 1 – *Vous pouvez donner un premier coup d'épée, puis frapper à nouveau aussi rapidement que possible de façon à ce que votre adversaire se trouve dans l'impossibilité de parer votre coup. Apprenez cette botte, et vous en tirerez le plus grand avantage.*
- 2 – *Essayez "de le perturber", en allant d'avant en arrière. Cette technique vous apprendra à déconcentrer un adversaire.*
- 3 – *Comme dans tous les films de héros, vous pouvez poursuivre le combat malgré vos blessures. Mais même les héros viennent tôt ou tard à manquer d'énergie, alors souvenez-vous : vous pouvez toujours partir comme vous êtes venu.*

Locksley et le Clergé – Tout comme avant un départ en campagne, vous pouvez quérir de l'aide en traversant la forêt de Sherwood, avant de partir pour une expédition nocturne. Quand on vous demandera de choisir un château pour destination, commencez par traverser la forêt. Les amis vous y attendent, et leurs prouesses à la lame bien affûtée sont réputées.

LE VÉRITABLE ROBIN

Robin des Bois a-t-il réellement existé ? Depuis le 13^{ème} siècle, des gens ont conté des histoires et chanté des chansons sur la forêt de Sherwood. Des universitaires ont rédigé des ouvrages afin de le consacrer figure historique. Mais comme dans toutes bonnes légendes, Robin refusa d'y entrer.

Selon la théorie du professeur d'histoire de Cambridge, J.C. Holt, le véritable Robin des Bois fut probablement Robert Hood, un hors-la-loi du Yorkshire cité en 1225 dans les archives de la Cour. D'autres historiens ont rapproché Robin de "Robin Hod", cité dans les documents à partir du règne d'Édouard II. Mais certains racontent encore qu'il était Robert Fitz-Ooth, l'honorable Comte de Huntington qui devint hors-la-loi le jour où on le priva injustement de ses titres de noblesse.

En fait il est fort vraisemblable que ces hommes – et d'autres encore – contribuèrent à la naissance de la légende connue aujourd'hui. Des universitaires tels que Holt ont démontré que dans l'histoire originelle de Robin de nombreuses floritures sont absentes de la légende. Dans les premières ballades, il était en effet un proscrit. Il vivait dans la forêt de Sherwood et portait des vêtements verts. Mais au fur et à mesure des histoires, les conteurs enjolivèrent les faits en y ajoutant de nouveaux personnages et des aventures d'autres héros.

Au cours de l'Histoire apparaît le nom d'un certain frère Tuck, chef d'une bande de hors-la-loi des forêts du Sussex et du Surry entre 1417 et 1429. Les conteurs ne purent pas s'empêcher d'ajouter un bon moine aux histoires de Robin des Bois. Les écrivains inventèrent bon nombre de détails sur la vie de Robin, lui donnant un lieu de naissance (Locksley), une petite amie (la jeune Marianne) et un ennemi cruel (le Shériff de Nottingham). Peut-être se mariera-t-il et aura-t-il des enfants au 21^{ème} siècle. Qui sait ? Cela n'a guère d'importance si nous trouvons toujours le même plaisir à suivre les aventures de notre héros favori – le noble hors-la-loi de la forêt de Sherwood.

ROBIN DES BOIS AU CINÉMA

Les Défenseurs de la Couronne représentent un hommage aux magnifiques productions hollywoodiennes, qui transportent leurs spectateurs dans un monde de héros, et de damoiselles en détresse, où les royaumes s'écroulent quand on abaisse un pont-levis.

Personne mieux que Robin des Bois ne représente l'esprit d'aventure.

Cinq films importants furent produits avant 1920 sur le hors-la-loi de la forêt de Sherwood. La version définitive de Robin des Bois pour le cinéma muet fut celle de 1922, avec Douglas Fairbanks dans le rôle de Robin. Ses prouesses athlétiques, son côté casse-cou au grand cœur, firent de lui le héros favori des spectateurs. Avant de jouer dans le rôle de Robin des Bois, il figurait à l'affiche des trois Mousquetaires et du Trait de Zorro.

"Robin des Bois" est la plus folle des productions, elle a coûté plus de 1.400 000 dollars, une somme phénoménale pour cette époque. Un plateau entier était réservé à la réalisation d'un château- fort grandeur nature ! Dans la séquence la plus mémorable, Robin fait irruption dans le château de Nottingham, et à lui seul combat fougueusement plus de cent hommes. Acculé de toutes parts dans la galerie des ménestrels, il enjambe le balcon et se laisse glisser le long d'un grand rideau pour s'enfuir.

Fairbanks s'entoura d'une excellente distribution, Alan Hale joua ainsi un Petit Jean gaillard dans l'un des trois premiers films où Robin Hood joua le rôle du lieutenant.

En 1938 la version définitive de Robin des Bois remporta un triomphe : il s'agit de la production de Warner Brothers "The adventures of Robin Hood", avec en vedette Errol Flynn, matamore sublime. Le studio débloqua tous les crédits nécessaires à la sortie du film en Technicolor.

La distribution était loin d'être inintéressante. Fringuant, audacieux et courageux, Flynn sera toujours identifié à son personnage... ce qui d'ailleurs était justifié. Dans le

rôle de Marianne, Olivia De Havilland était la partenaire idéale pour Flynn. A tel point que Warners associa les deux vedettes dans de nombreux films. Les rôles des "méchants" furent distribués à des sales types "cinématographiques" sans pareil tels que Basil Rathbone (Sir Guy de Gisbourne) et Claude Rains (le Prince Jean). Melville Cooper joua le Shériff de Nottingham comme un personnage burlesque.

Lorsque Alan Hale fit sa seconde apparition à l'écran dans le rôle de Petit Jean, le cinéma parlant, laissa entendre sa voix vociférante et son rire tonitruant. Il apporta une nouvelle dimension à son personnage.

Eugène Pallette, avec sa voix grave et sonore, jouait le rôle de Friar Tuck et Patrick Knowles celui de Will Scarlett.

Dans ce film, Robin faisait irruption dans un château normand pour défier le Prince Jean. La bande des hors-la-loi attaquait un convoi d'or. Robin était témérairement sauvé de la potence. Enfin les hommes de Robin et le Roi Richard Cœur de Lion de retour attaquaient le château de Nottingham sous une grêle de flèches.

"Les Aventures de Robin des Bois" est probablement le film d'aventures le plus sophistiqué jamais produit par Hollywood.

Alan Hale fit sa dernière apparition dans le rôle de Petit Jean dans "Rogues of Sherwood Forest" (1950), probablement l'un des meilleurs films des "Fils de Robin des Bois". Comme pour beaucoup d'autres, l'acteur jouant Robin tenait entre ses mains la réussite du film. Heureusement, John Derek, le héros de Sherwood fut un digne défenseur des pauvres et des opprimés, et excella dans les actes de bravoure. Il réalisa lui-même la plupart de ses cascades.

En 1952, deux films sur Robin des Bois crevèrent littéralement l'écran. Le premier était un film de Walt Disney "The Story of Robin Hood". Ce film d'action fut entièrement tourné en Angleterre, et Disney choisit Richard Todd pour le rôle de Robin, Joan Rice pour Marianne et Peter Finch pour jouer le Shériff de Nottingham.

Le film suivant fut une super production de MGM, une adaptation du roman de Sir Walter Scott, Ivanhoe. Robert Taylor accepta le rôle de Sir Wilfrey d'Ivanhoe après qu'Ero Flynn et Laurence Olivier l'eurent refusé. Il s'en acquitta tout à fait honorablement dans l'un des drames les plus hauts en couleurs et complexes qui furent jamais tournés.

Au cours de ce film, Robin Hood prête main forte à Ivanhoe en menant ses hommes pendant le siège passionnant du château normand de Torquilstone. Les hors-la-loi saxons jaillissent de la forêt par bandes entières. Ils se jettent à l'assaut des murailles abruptes, assombrissant le ciel d'une grêle de flèches. Le succès formidable remporté par Ivanhoe incita d'autres studios à réaliser eux-aussi des comédies "chevaliers du passé" ; ainsi naquirent "Les Chevaliers de la Table Ronde" (1955) et "Les Aventures de Quentin Durward" (1955).

En 1955, Robin sortit pour la première fois sur le petit écran dans la série : "Les Aventures de Robin des Bois". De 1955 à 1958, les habitants de Sherwood luttèrent contre l'oppression du Prince Jean et des siens tout au long des 165 épisodes d'une heure et demi. Le personnage de Robin Hood joué par Richard Greene semblait plus

mûr que celui joué par Flynn, plutôt gai et dynamique qu'impétueux et athlétique. Il fut consacré LE Robin des Bois par toute la génération du baby-boom.

En 1960 Greene rejoua Robin des Bois au grand écran, dans le film Hammer Sword of Sherwood Forest.

Disney produisit en 1973 une nouvelle version de Robin des Bois en dessin animé. Robin était représenté par un renard, le Prince Jean par un lion suçant son pouce, et Petit Jean était un ours ; etc...

En 1976 Richard Lester réalisa un tout nouveau genre de film "Robin des Bois". "Robin et Marianne" découvraient la légende pendant les années de désillusion et de déclin de Robin et des autres personnages.

La flamme de l'intérêt universel pour Robin des Bois semble ne devoir jamais s'éteindre. En 1984, le Réseau câblé Showtime commença la diffusion d'une nouvelle série de feuilletons télévisé produite par les Anglais. Et bien qu'ils n'aient pas été exportés, plusieurs films japonais ont été produits sur le Bandit de Sherwood.

L'attraction de Robin des Bois restera toujours aussi forte pour les amateurs d'aventure, qu'ils retrouvent un "vieil ami" ou qu'ils entrent pour la première fois dans le monde magique de la forêt verdoyante de Sherwood.

Ceux-ci sont à envier.

NOTES DE L'AUTEUR

L'Angleterre médiévale était peuplée de héros. Nos plus fameuses légendes naquirent au sein de la "merveilleuse vieille Angleterre", pendant l'époque romantique des chevaliers galants, quand toutes les femmes devaient ressembler à Elizabeth Taylor. Pendant cette seule période virent le jour le Roi Arthur, Guillaume le Conquérant, le Richard Cœur de Lion, le chevaleresque et fictif Ivanhoe et, bien sûr Robin des Bois.

L'histoire du noble hors-la-loi qui vole les riches et donne aux pauvres est la légende la plus connue du monde anglophone. Dans les années soixante-dix, dans une période sans héros, une enquête indiqua que Robin des Bois était le deuxième personnage de science-fiction le plus connu. Quel était le nom sur la liste précédant celui de Robin ? Jésus de Nazareth.

Aussi lorsqu'en Février 1986, par un matin pluvieux du Pacifique Nord Ouest, j'entendis la voix de Bob Jacob au téléphone : "réalisons un jeu informatique avec des châteaux, des joutes de chevaliers et des damoiselles en détresse", je devinais ce qu'il avait en tête. Ce serait un conte de héros.

Afin de faire revivre ces héros, nous avons pris grand soin de recréer l'Angleterre du 12^{ème} siècle. Les mordus d'Histoire remarqueront que ni les chevaliers ni les chevaux ne portent d'armures, et que les principaux personnages sont légèrement protégés par des cotes de mailles. Les chevaliers commencèrent à utiliser des plaques d'armure pour protéger les différentes parties de leur corps seulement vers 1300. Mais les armures d'une seule pièce ne se répandirent qu'à la fin du 12^{ème} siècle.

Les châteaux sont authentiques, réalisés à partir de l'étude attentive d'ouvrages historiques (liste ci-après) et d'une expérience de première main. Je m'extasiais devant le magnifique château normand de Jim Sachs et je le comparais à la photo d'amateur que j'avais prise du château, et qui avait servi de modèle pour les croquis du décor. Cependant, je trouvais que cela manquait de réalisme.

Aucun de nos dessins ni aucune de nos idées n'auraient pu être complètement réalisés sans le talent de notre programmeur créatif. Quand R.J. Mical s'associa à notre projet, il apporta en plus de son expérience technique des idées et des solutions. Il mit littéralement au monde la version pour Amiga.

Nous dédions ce film interactif à nos épouses, les ultimes collaboratrices de notre vie.

Kellyn Beeck
Septembre 1986



