

<http://labalancedes2terres.info/spip.php?article581>



Les enfants du Nil

- Multimédia -



Date de mise en ligne : lundi 9 août 2004

Copyright © La Balance des 2 Terres - Tous droits réservés

Apparemment un peu déçus de la tournure des événements chez Impressions Games et du peu de temps accordé à leur goût par Sierra pour leurs jeux, une poignée de développeurs s'en sont allés durant l'année 2002 fonder Tilted Mill Entertainment et ont dans la foulée commencé le travail sur Les enfants du Nil. Récemment pris en charge par Sega (partout sauf en Amérique du Nord), il reprend comme on imagine le concept de construction de ville, en le poussant tout de même beaucoup plus loin que ses camarades. Voici nos premières impressions après une longue présentation dans les locaux parisiens de son éditeur.

Pharaon, ô Pharaon

Comme on peut l'attendre d'un city builder prenant l'Egypte ancienne comme cadre, Les enfants du Nil confie au joueur la tenue de pharaon et lui laisse les pleins pouvoirs pour s'établir et faire prospérer sa cité. Sans disposer du contrôle des habitants sous sa juridiction, il pourra néanmoins leur indiquer où bâtir huttes, temples et hôpitaux et les contempler au travail une fois ses ordres donnés. Bien décidés à pousser à fond un concept simplement effleuré dans Pharaon, les développeurs se sont en fait mis en tête d'accorder à chaque citoyen un emploi du temps, des occupations (et un métier) spécifiques et bien sûr une fonction dans la société, qui peut aller à potier à fabricant de brique en passant par paysan, sculpteur et bien d'autres encore. Pas question de construire des habitations sans brique et difficile de faire des pots sans disposer d'argile : des habitants seront donc chargés de produire ses matières premières, des livreurs s'occuperont de les amener à qui en a besoin et le joueur, quant à lui, pourra surveiller tout ça du haut de son trône. Une interface assez bien faite et qui n'est pas sans rappeler Sim City 4 permet, d'un simple clic de la souris, d'obtenir tous les renseignements possibles sur un habitant, de savoir ce qu'il fait en ce moment, ses aspirations, ses joies et ses peines, ainsi que sa situation familiale et l'endroit où il habite. Contrairement au titre de Maxis, cependant, l'ordinateur ne téléporte pas un employé de son bureau à sa maison et inversement : en zoomant et en centrant la vue sur un administré, on peut le voir vaquer à ses occupations ou rentrer chez lui sans interruption dans ses activités.

Avec autant de simili-Sims autonomes mais à notre disposition, il va naturellement être tentant de se faire ériger des statues, de se faire dédier des gymnases ou plus simplement d'exiger la construction - un peu accélérée - d'une pyramide en cas de problème de santé. Mais pour engager ce genre de dépenses, il va d'abord falloir disposer de ressources importantes de nourriture dans les greniers royaux, en l'absence de monnaie digne de ce nom. Pour cela, les terres avoisinantes de la cité, bien sûr reçues de droit divin par le pharaon, pourront être allouées à des gens influents, les nobles, qui en retour devront se plier à un impôt dont on fixera régulièrement les échéances. Selon nos demandes, ceux-ci se chargeront ensuite de recruter des paysans aptes à cultiver la terre et ces derniers auront alors de quoi subvenir à leurs besoins. Ce travail, éprouvant, demandera évidemment une bonne humeur à toute épreuve pour ces gens en bas de l'échelle et pour éviter que la colère, préliminaire à des manifestations plus violentes de mécontentement, ne se mette à gronder, plusieurs options devront être considérées. La première, faite des statues et des monuments évoqués plus haut, est d'augmenter le prestige du pharaon afin qu'il en impose à ses concitoyens. La deuxième, plus pragmatique, consiste à répondre à leurs attentes de santé et de religion en construisant suffisamment d'hôpitaux pour épargner de longues marches aux malades, et de bâtir des temples ici et là afin de satisfaire leurs besoins de piété.

Complexe comme il faut, le titre multiplie ce genre d'exigences et de possibilités afin d'occuper convenablement le joueur, mais il faudra de longues heures de jeu sur la version finale pour en apprécier toutes les nuances tant une présentation par les développeurs, fût-elle longue, n'offre pas toutes les clés nécessaires. Le moteur utilisé, licencié auprès des auteurs de Empire Earth, laisse en tout cas entrevoir de jolies choses avec des villes relativement grandes, fort détaillées et très peuplées, sans que l'animation en prenne un trop gros coup. Les caméras, assez nombreuses, permettent de surveiller les habitants en gros plan et il est possible de zoomer et de dézoomer à loisir pour apprécier l'envergure d'une pyramide par exemple. Voilà un tout cas un jeu que les amateurs d'urbanisme antique surveilleront de près lors de sa sortie, en novembre prochain.