CHEVALIERS & CAMELOTS

IMAGINEZ un jeu qui combinerait du combat médiéval avec de nombreuses unités, comme *Warcaft II*, et une gestion poussée des ressources, comme *Settlers II*. C'est le pari de *Chevaliers et Camelots*, un produit très plaisant mais qui pèche par manque d'ambition.

Par Jean-Claude BESIDA

L'action de *Chevaliers & Camelots* se situe dans un Moyen-Age conventionnel mais crédible, vaguement situé aux environs de l'an 1204 [1]. Il n'y a pas de magie, pas de races étranges à la *Warhammer*, mais un petit monde rural aux animations incroyablement détaillées. L'histoire est sans grande originalité mais procure une trame solide à la campagne : le royaume est ruiné par la rébellion d'un vassal et la reconquête du territoire vous est confiée.

Au fil de missions, le joueur doit construire des bases de plus en plus élaborées et affronter des ennemis de plus en plus nombreux et féroces. Ces épisodes sont assez longs, sauf certaines missions de batailles, et il faut compter un nombre respectable d'heures pour arriver au bout de la campagne.

La manière de jouer est, dans ses grandes lignes, la même que pour tous les jeux de stratégie en temps réel. Mais il ne s'agit pas simplement de construire trois casernes et de foncer sur l'ennemi. Il faut développer harmonieusement son village par des industries complémentaires pour pouvoir produire des unités puissantes, tout en évitant les pénuries. Parallèlement, des troupes sont entraînées et partent détruire les armées de l'ennemi. Rien de très original *a priori*, sauf que la partie développement du village s'appuie ici sur un système subtil et complexe de gestion des ressources et que les bâtiments sont relativement nombreux.

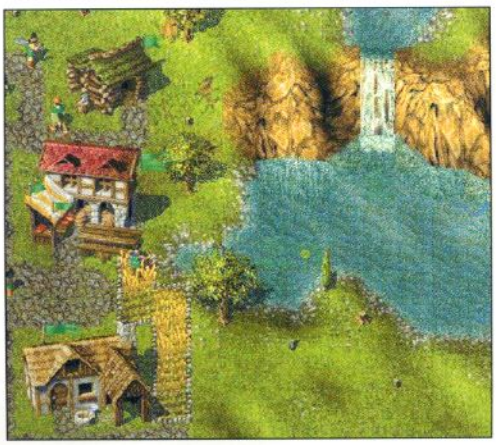
UNE ECONOMIE SUBTILE ET COLOREE

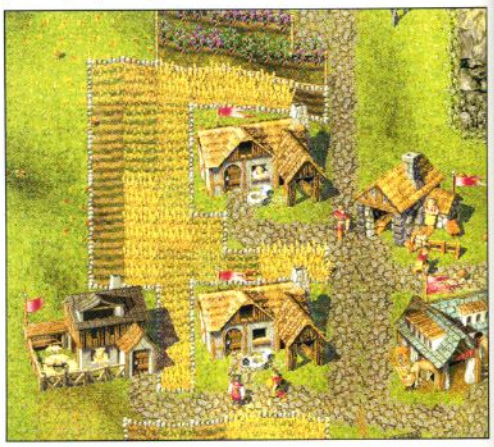
En effet, l'ensemble du système économique villageois fonctionne en utilisant deux ou trois bâtiments pour livrer chaque produit fini, ce qui pousse le joueur à organiser sa production de manière plus réfléchie que de coutume. Par exemple, les bûcherons vont couper les arbres, mais ensuite, les troncs sont pris en charge par des charpentiers qui les débitent en planches dans leurs scieries. Ces planches enfin sont les matériaux principaux utilisés par les maçons pour construire tous les bâtiments.

Même chose pour les ressources agricoles. Le blé doit être semé dans un champ (dont le terrain est aplani par les maçons qui réalisent ensuite une clôture de pierre). Il pousse petit à petit puis il est moissonné par un paysan. Ensuite des serfs transportent les grains au moulin où le meunier le transforme en farine. De nouveau, les serfs chargent sur leurs épaules les sacs. Enfin le boulanger pétrit des miches qui sont rangées dans la resserre de l'auberge avant d'être finalement dévorées par nos petits artisans virtuels épuisés par tant de labeur !

La première conséquence de ce système est que l'économie doit être surveillée de près si on ne veut pas se retrouver rapidement bloqué. En effet, les goulots d'étranglement sont prompts à apparaître. La gestion du village demande un peu d'expérimentation pour arriver à une progression équilibrée des ressources et des productions. On se rendra compte ainsi que les porcheries sont des éléments vitaux du dispositif stratégique car les armures en peau de cochon sont essentielles à bien des combattants de seconde zone (archers, lanciers, piétons)... en attendant que des mines de fer soient accessibles. Or la croissance de nos omnivores est lente et requiert des céréales servies sans interruptions. Faute de quoi, les recrues attendront à la caserne, et le joueur inattentif ne pourra pas déployer rapidement son armée. Il se fera mas-

En titre. **Dans un cadre de collines abruptes, les serfs apportent en procession les matériaux à l'entrepôt.**



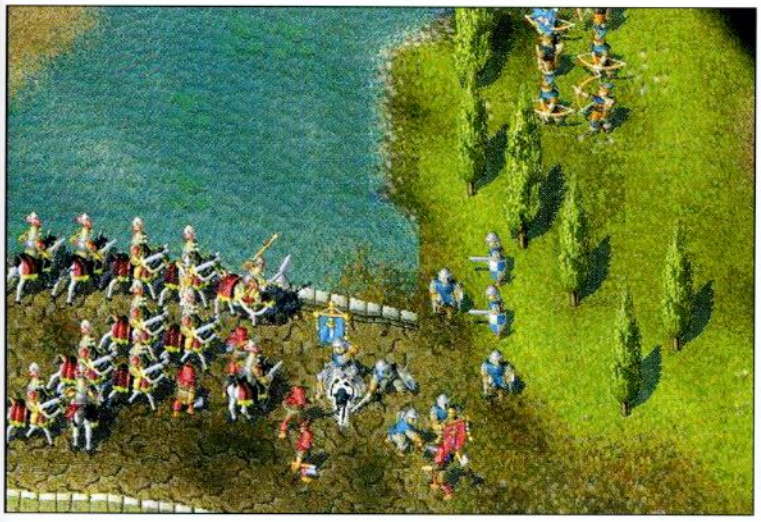


1. Rappelons qu'à cette date, Philippe-Auguste règne sur la France, combattant sans trêve contre les Anglais et les velléités d'indépendance des seigneurs locaux. C'est également la période qui suit les grandes croisades en Palestine.

Ci-contre. **Les décors, sans être exceptionnels, sont attrayants, témoin cette cascade.**

Ci-contre à droite. **Champ de blé, vignoble, porcheries... la base économique du jeu est très agricole.**

Jeu CD-Rom PC en version française édité par TopWare et Ubi Soft. Nécessite un Pentium 133 avec 24 Mo de Ram. Sous Windows 95.



Ci-dessus. **Appuyés par une petite troupe de piétons, les chevaliers taillent en pièce la cavalerie légère qui garde le pont. Mais une compagnie d'archers les arrose de projectiles meurtriers.**

Ci-dessus. **Auberge, tanneur, boulanger, école, entrepôt... ce village est une véritable ruche bourdonnante d'activité.**

sacrer sans coup férir par un ennemi supérieur en nombre. Cette sanction impitoyable met en relief le poids décisif d'une logistique de bonne qualité pour s'assurer la victoire.

Ce système à la *Settlers* — le jeu est d'ailleurs réalisé par un ancien de l'équipe de BlueByte, ce n'est pas une coïncidence — demande une attention soutenue au joueur, mais il lui épargne très astucieusement de suivre dans le détail les allées et venues de tous les petits personnages qui grouillent sur son écran. En effet, il suffit de désigner les emplacements des nouvelles constructions, des routes et des ressources agricoles pour qu'aussitôt les serfs disponibles apportent qui sa planche, qui son bloc de pierre. Cette manière de procéder est théoriquement séduisante puisqu'elle permet au joueur de se concentrer sur l'aménagement de son territoire et sur les combats plutôt que sur la micro-gestion des individus.

La plupart du temps, tout fonctionne bien. Mais les petits bonshommes du jeu sont loin d'obéir au doigt et à l'œil à tous vos ordres. Les placements des bâtiments sont codifiés par des protocoles stricts. Il suffit qu'une construction soit disposée légèrement à l'écart pour être totalement ignorée, ou encore que la liste des chantiers soit un tout petit peu trop fournie pour que certains bâtiments soient purement et simplement abandonnés, vous obligeant à les détruire, gaspillant au passage de précieuses ressources, avant de les reconstruire ailleurs. Ce défaut devient très gênant lors de certaines missions : les planches s'entassent chez le charpentier sans que personne ne s'en occupe pendant que tous les ateliers sont au chômage technique par manque de bois.

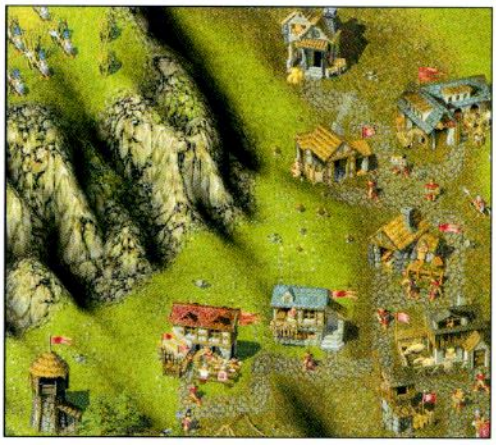
En revanche, le bon peuple des villageois a des automatismes bien pratiques, comme celui d'aller se nourrir à l'auberge en cas de fatigue, ou celui d'apporter de la nourriture à la troupe sur simple demande.

Après tant de sophistications pour la partie économique, le système de combats est plus simple et on comprend bien pourquoi : tout se joue en fait dans l'édification d'une base économiquement saine et performante. Le choc des armes ne fait que solder un rapport de force qui se construit bien plus en amont.

LES COMBATS

Cependant, là encore, il y a à prendre et à laisser. Le nombre réduit de types de troupes différentes laisse un peu sur sa faim puisque le joueur dispose en tout et pour tout de seulement neuf catégories d'unités : trois combattants à pied (miliciens, fantassins, épéistes), deux pour l'attaque à distance (archers et arbalétriers), deux pour lutter contre les cavaliers (lanciers et hallebardiers) et deux unités montées (cavalerie légère et chevaliers). C'est peu. On ne retrouve forcément pas les armées baroques et pittoresques de *Dark Omen*, mais il aurait été possible de faire preuve d'un peu plus d'imagination. En même temps, le jeu est suffisamment riche par ailleurs pour qu'on ne prête pas trop attention à ce défaut.

Les unités se déploient selon un système de régiment à la fois pratique et énervant. En temps de paix, vos soldats sont bien rangés et il n'y a pas de pagaille dans les alignements. On peut les faire évoluer selon des figures élaborées : en colonne par deux, trois, quatre, en ligne sur deux, trois, quatre rangs, à droite, à gauche... une vraie merveille d'ordre serré ! La seule difficulté, c'est que pendant la bataille, vos hommes risquent de passer plus de temps à essayer de retrouver leurs marques qu'à combattre l'ennemi. Les archers, surtout, sont affectés par cette obsession de l'alignement. Forcément : ils ne sont pas au contact direct de l'adversaire. Autre limite : lorsqu'il y a un mort, le reste du régiment se reforme autour de son porte-drapeau, ce qui génère mouvements et pertes de temps... sous le feu ennemi !



Ci-contre. **Sous l'œil attentif de hallebardiers ennemis postés au sommet de la falaise, ce paisible village vaque à ses occupations.**

Ces mouvements erratiques sont aggravés lorsque c'est le porte-étendard lui-même qui est touché. Pour en finir avec ces critiques, disons que le mode de sélection des troupes interdit les vastes rassemblements d'unités éparpillées contre un seul objectif, et que la manière de regrouper dans un même régiment plusieurs soldats dispersés est assez lourde et peu économe en clics de souris.

Mis à part tout cela, les batailles ne sont pas plus désagréables qu'ailleurs. Les combinaisons tactiques semblent assez simples (pas de bonus pour les prises de flanc ou les attaques par l'arrière). Le rôle des archers est décisif et la victoire revient le plus souvent à celui qui aura su le mieux les protéger derrière un mur défensif. Très drôles également, les raids de cavalerie sur les villages adverses : si vous arrivez à liquider tous les serfs ou à brûler toutes les fermes, l'armée ennemie mourra sur pied, faute de petit personnel pour nourrir ses fiers chevaliers !

Au total, nous avons là un jeu qui, malgré quelques limites, ne manque pas de charme. Moins profond que d'autres jeux de gestion (*Anno 1602*) ou de stratégie (*Dark Omen*), il est néanmoins intéressant sur les deux tableaux et pas si facile que cela à maîtriser. Son concurrent direct est évidemment *Settlers III*, à paraître bientôt et qui devrait comprendre également un système de gestion automatique des villageois. En ce sens, *Chevaliers & Camelots* a quelques soucis à se faire.

On regrettera enfin qu'il n'existe qu'une seule campagne et qu'il ne soit pas possible (sauf en multijoueur) de mener des batailles indépendantes. Dans l'ensemble, voilà en tout cas un beau jeu, très agréable à pratiquer, certes sans grandes prétentions et auquel il ne manque pas grand chose pour en faire un classique. ❐

CHEVALIERS ET CAMELOTS

Qualités : graphismes et système sympathiques, simulation économique assez détaillée, bon équilibre de l'aspect économique et de la partie militaire.

Défauts : une seule campagne linéaire et peu variée, pas de maîtrise sur les déplacements des serfs, système de formations quelquefois handicapant au combat.