

Oyé oyé braves gens !
Écoutez la chanson
du preux Chevalier
parti défendre son Roy
contre l'envahisseur,
égorgeant, pillant
(et même violent
parfois, mais pas trop
quand même, hein ?).

Écoutez la geste de
Chevaliers et Camelots.

L'extension de mon petit village
est à l'origine du déboisement
excessif des alentours.
Les Verts vont encore gueuler.

Chevaliers et Camelots

Les jours les plus longs

Il était une époque où les hommes déambulaient en armure, juchés sur un canasson, et où ils faisaient longuement et romantiquement la cour aux jeunes damoiselles. Accessoirement, en rentrant chez eux le soir, ils violaient une paysanne ou deux (à l'époque, on appelait ça un droit de cuissage), fouettaient un domestique ou encore torturaient un serf, histoire de se détendre en prenant l'apéro. Il faut dire qu'en ces temps reculés, les journaux n'arrivaient pas à l'heure et la télé n'était



Allez mes gueux, pilliez, brûlez
et violez (mais laissez-m'en un peu) !

juste et bon. Comprenez par là qu'il ne zigouillait pas plus que le 10 % minimum syndical autorisé et que les impôts n'excédaient pas 75 % des revenus paysans. V'là t'y pas qu'un de ses chevaliers, jaloux des richesses du royaume, s'amusa à lui déclarer la guerre. C'est pour cela qu'un jour, vous fûtes mandaté d'urgence par votre suzerain afin d'endiguer l'avancée ennemie.

TOUS DES FAINÉANTS !

pas encore inventée. Normal donc, qu'un seigneur veuille s'occuper pendant que moumoune fait la bouffe, aidée de ses trente cuisiniers. Bref, on se fendait la gueule, au propre comme au figuré. Le Moyen Âge, que même ça s'appelait. Ce sont ces ambiances de franche camaraderie que vous allez revivre dans Chevaliers et Camelots, jeu de gestion/stratégie chez Ubi Soft.

À cette époque, donc, était un roy,

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le jeu commence sur les cha-peaux de roue. Le village est en feu, quelques-uns de vos guerriers combattent vaillamment les troupes ennemies et vos gens se croisent les doigts. En deux temps trois clics, vous envoyez ces derniers réparer les bâtiments en flammes et vous réorganisez vos troupes pour finalement chasser l'importun. Soyons honnête,

Une grosse carte vous donne la progression des troupes. Zouli, non ?

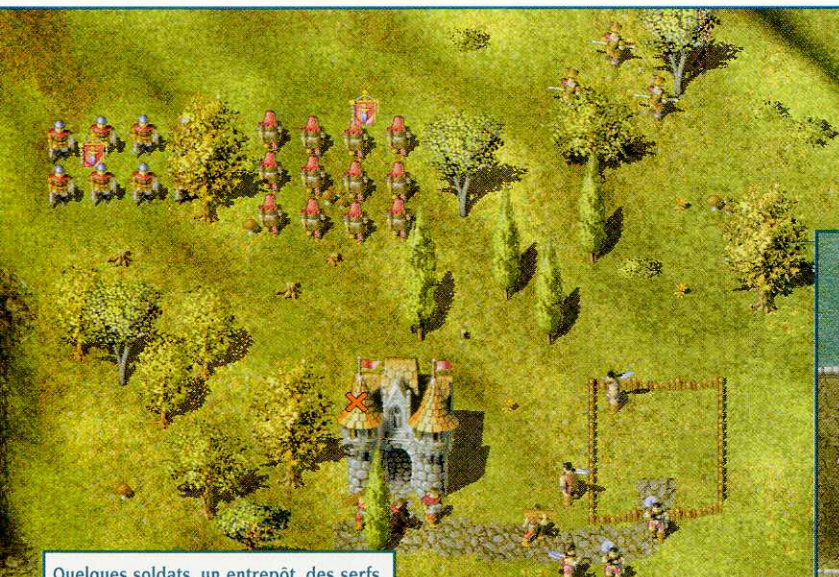


Pas de sang ni d'effets gore :
lors des escarmouches, les
victimes s'évanouissent en fumée.



Un jour mémorable. Le comte de
Lauenburg a été vaincu.
La voie vous est ouverte vers la
Baronnie de Lauenburg. Le Baron de
Lauenburg, ce gredin, a conclu
une alliance avec nos ennemis.
Il vous faudra donc compter avec
une opposition des plus vives
de la part des troupes du traître.

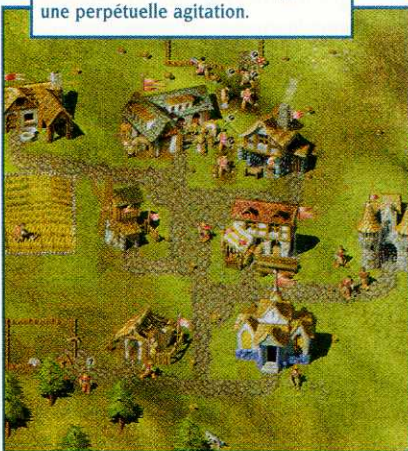
Format CD-ROM PC
Éditeur Ubi Soft
Sortie disponible en V.F.
Prix N.C.
Genre gestion/stratégie
Config. mini. P133, 24 Mo
de RAM, CD-ROM 4x, Win 95
Config. recom. P166, 32 Mo
de RAM, CD-ROM 8x, Win 95



Quelques soldats, un entrepôt, des serfs, voilà de bonnes bases pour devenir maître des lieux.

il ne vous faudra pas plus d'une demi-heure pour imposer vos talents. La deuxième mission, en revanche, demande un poil plus de patience. Vous débutez avec un simple entrepôt et quelques troupes entourées d'une population inactive. Rapidement, ces larves de serfs et de travailleurs se lancent dans l'édification d'une école, puis d'une auberge, d'une carrière, d'une cabane de bûcheron, d'une scierie et à peine ont-ils eu le temps de boire une gorgée d'eau (entre deux coups de fouet), que c'est reparti pour une ferme, une porcherie, une charcuterie, un atelier d'armes, un moulin, un fournil, un chai, un atelier d'armures et un château. Bien entendu, l'ennemi viendra de temps à autres jeter un œil du côté de vos troupes mais repousser ces créatures

Chaque unité possède sa propre animation. C'est ce que l'on appelle une perpétuelle agitation.



Les constructions passent par plusieurs étapes, de la charpente à la toiture.

du mal n'est pas bien difficile. Toutefois, il est fortement conseillé de créer plus de soldats pour arriver à vaincre l'adversaire..., au bout de deux heures, c'est long !

DE LA PIERRE ET DU SANG

Pendant une grosse vingtaine de missions, vous allez vous frotter avec les armées du félon. La plupart du temps, mais pas toujours (quelques missions sont de simples affrontements), vous devrez construire votre petite ville. 25 bâtisses au total, tout ça pour nourrir et équiper neuf races de guerriers. Milicien, fantassin, épéiste, archer, arbalétrier, lancier, hallebardier, cavalier et chevalier. Seulement voilà, afin de parvenir jusque-là, il va vous falloir de la patience. Car comment construire des armures en cuir sans peau tannée ? Comment avoir de la peau sans cochon bien nourris ? Comment les nourrir sans maïs ? Beaucoup de bâtiments ne seront

Protégez chaque côté vulnérable de votre ville pour prévenir toute intrusion ennemie.



Quelque part, ça pue le guet-apens à plein nez. Et si on faisait demi-tour, hein ?



Un homme se dresse contre la tyrannie de toute une armée... Rêvez pas, on n'est pas au ciné...

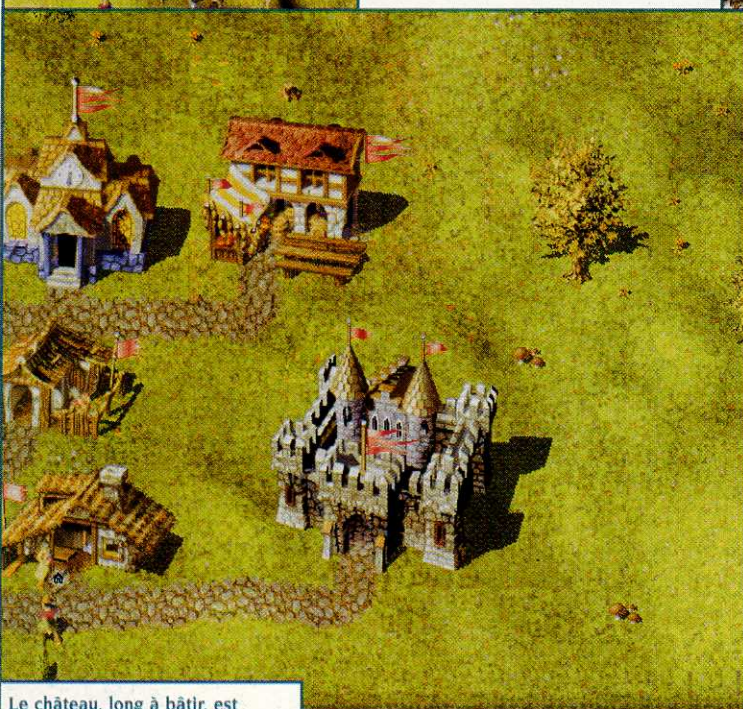
disponibles que si d'autres ont été construits avant. Vous voilà donc lancé dans l'éducation de paysans, de boulangers, de bûcherons, de bouchers, de mineurs, et j'en passe et j'en oublie. Chacun ira de sa petite production par la suite et tous se retrouveront à l'auberge pour déguster pain, viande ou vin. Une vraie petite armée difficile à gérer, tant les réserves s'épuisent vite si vous avez trop d'hommes.

Au milieu de ces braves gens se baladent des serfs. Ces derniers sont utiles pour transporter les marchandises là où il y en a le plus besoin. Plus loin, les bâtisseurs leur réclament de la pierre ou du bois pour finir une route ou une demeure. La vraie vie, en somme. Alors voilà, Chevaliers et Camelots, à défaut



Positionnés en hauteur et protégés par une ou deux lignes de fantassins, les archers sont redoutables.

Dans les constructions, les routes sont prioritaires sur les bâtiments. Évitez donc les chemins trop longs.



Le château, long à bâtir, est le lieu de formation des soldats. Incontournable, donc.



Un vrai petit havre de paix. On ne croirait pas que les félons sont aux portes de la ville.

► d'avoir le titre le plus ridicule de cette fin d'année, est un jeu accrocheur, et ce pour diverses raisons. La première, c'est qu'il demande un brin d'organisation et de stratégie. Chaque bâtisse se construit petit à petit, donc inutile de balancer 36 chantiers d'un coup, vos serfs ne sont pas messies et ne peuvent multiplier les matières premières. Chaque personnage doit aussi grailler régulièrement, y compris

vos troupes. Quant à l'ennemi, bien souvent il arrive jusque dans nos bras égorger nos fils et nos compagnes. Il est souvent supérieur en nombre et il vous faudra jouer de l'archer pour soutenir telle formation pendant qu'une autre fait tel mouvement... bref, vous allez devenir un vrai petit Napoléon ! La deuxième raison qui explique que C & C soit si accrocheur, c'est qu'une mission commencée ne s'achève que très longtemps après. Très très longtemps...

I.A. MODE ZÉRO

On aurait donc pu avoir un jeu fabuleux, porté sur un univers médiéval, malheureusement peu développé sur PC. Seulement voilà, à trop vouloir en faire, on va tout droit dans le mur. Pour commencer, l'intelligence artificielle des personnages est nulle. Les soldats, tout d'abord, n'attaqueront pas à moins qu'on leur foute sur la tronche. Vous pouvez donc vous faire massacrer un contingent sans que celui d'à côté ne réagisse. Pour

les autres, il arrive fréquemment qu'ils se bloquent les uns et les autres pendant de longues minutes avant de finalement se contourner... Quant à la longueur des parties, je ne m'y suis que trop répandu..., et cela est en partie dû à la lenteur des constructions. Imaginez alors le Multijoueur, même si un mode Escarmouche est prévu ! Dommage donc, même si la gestion du village, le graphisme soigné, la musique d'époque et l'aspect médiéval sont si accrocheurs. ■

Cedric Gasperini

Chevaliers et Camelots

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

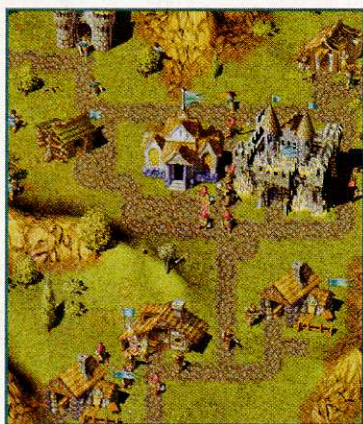
Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Constructions nombreuses
- Unités nombreuses
- Gestion complète

Les moins

- Parties trop longues
- I.A. étrange
- Combats bordéliques



Vite fait bien fait, l'intrusion dans les lignes ennemies se solde par un succès total.

L'AVIS DE CEDRIC

- ★ Chevaliers et Camelots avait tout pour plaire : gentil petit graphisme, gestion de la ville (et de ses ressources) et armées prêtes à dégingliser tout ce qui se présente devant elles.
- ★ Mais les développeurs, peut-être dans un souci d'enrichissement du jeu, ont voulu trop en faire. Les missions s'éternisent à ne plus en finir et les unités ont bénéficié d'une I.A. vraiment minimum. Au final, il reste un jeu accrocheur, notamment pour son ambiance médiévale extrêmement bien retranscrite, mais qui risque de vite lasser le joueur.