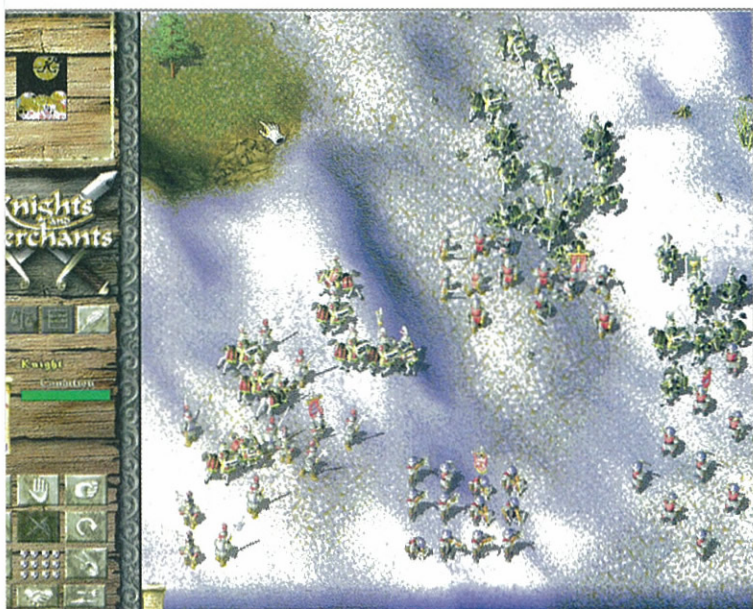


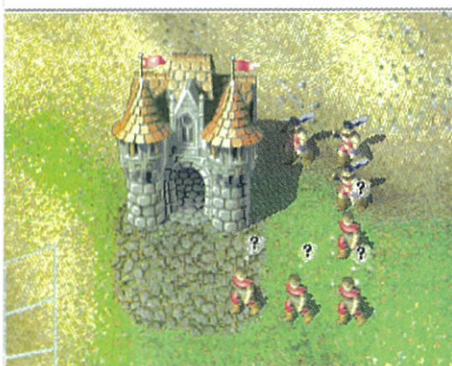


Ça a la couleur de Settlers, l'odeur de Settlers, mais ce n'est pas Settlers. Hummm... C'est quoi ? Peut-être le dernier jeu d'un programmeur de Settlers 2, qui sait. Je vérifie vite fait. Ah ben, OUI, c'est bien ça. Quel troublant hasard !



Chevaliers et Camelots

Settlers-like pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ Des icônes apparaissent au-dessus de vos larbins pour vous indiquer ce qu'ils ont en tête (faire, ennui, travail).

Si les combats sont intrinsèquement réussis, la gestion du déplacement des troupes est lourdingue. ►

Quelque chose me dit qu'il serait utile de créer une nouvelle rubrique pour cataloguer les softs de ce genre. Je ne sais pas moi, on appellerait ça des Settlers-like, par exemple. Sans dec', ça me rendrait bien service pour remplir la fiche technique de ce test. Et puis c'est plus parlant que le sempiternel stratégie-gestion qu'on vous colle régulièrement. Allez zou, c'est dit, c'est fait, et tant pis pour le suspense. Chevaliers et Camelots va donc faire remonter des souvenirs ludiques émouvants, enfouis au plus profond de votre cerveau acidifié par des années de rave teutonne. Mais je m'égare. Après tout, l'Allemagne n'est pas qu'une compile de musiciens technos, de skinheads équipés de machines à cartes bleues pour dépouiller moderne, ou de séries télévisées à l'action aussi rythmée qu'un débat entre le Pape et Ballardur. C'est aussi un pays qui adore les jeux créant des univers donnant l'impression de pouvoir exister sans vous. Enfin, presque, puisque vous êtes quand même là pour participer un peu à l'histoire, en

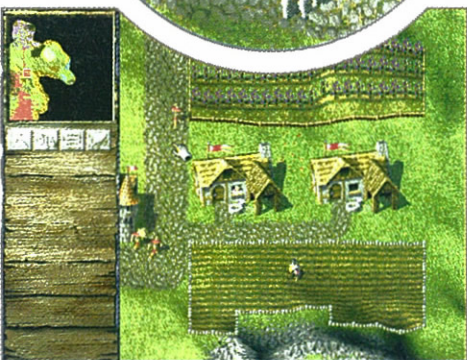
qualité de grand décisionnaire. Cette fois, vous vous retrouvez à la tête du royaume anglo-saxon, en l'an 1204, qui risque de disparaître en raison de la rébellion de vos seigneurs. Afin de sauver votre retraite, vous devez donc reconquérir votre territoire, victoire après victoire, tout au long d'une vingtaine de missions.

Des parties longues comme un jour sans pain

Sachez tout d'abord qu'exceptées les unités de combats, vous ne dirigez pas directement les habitants de votre village. Ces derniers vaquent à leurs occupations, correspondant bien évidemment à leur formation de base, sans que vous ayez besoin de les commander. Vous vous contentez de donner des ordres généraux (construisez tel truc, formez tel type d'homme) et le reste se fait tout seul. Ceux qui ont déjà joué à Settlers voient très bien de quoi je parle, mais je vais quand même tenter d'éclaircir la chose, pour les autres. C'est vrai, y a rien de plus chiant que de lire un truc qu'on ne comprend pas alors qu'en fait si, un peu, mais pas complètement, parce que c'est juste une question de compréhension, le truc dont je parle. Vous voyez ce que je veux dire. En gros, chaque individu de votre royaume ne sait faire que la chose pour laquelle vous l'avez créé. Ainsi les serfs transportent les produits d'un endroit à l'autre, les maçons construisent et réparent les bâtiments, les paysans fournissent du blé aux meuniers, les bûcherons rapportent du bois aux charpentiers, etc. Toute la difficulté du jeu est de gérer cet équilibre fragile entre tous ces acteurs économiques. Car il est facile de se laisser déborder par une mauvaise organisation. Un exemple simple : vous devez créer des troupes pour défendre votre village des attaques ennemies. Bien. Il vous faut donc des armes, des armures, des hommes et également des chevaux pour la cavalerie. Pour fabriquer armes et armures, vous



TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	6
MODÈME DIRECT	OUI
INTERNET IP	6



▲ Le pain et le vin sont les deux mamelles de Chevaliers et Camelots.

avez besoin de planches de bois, de cuir, voire de fer. Les planches sont fournies par la scierie, elle-même livrée en matière première par les bûcherons. Pour le cuir, c'est un peu plus chiant. Le fabricant d'armures est approvisionné par le tanneur, lui-même alimenté par l'éleveur de porcs, ce dernier étant un grand consommateur de maïs. Le maïs est fourni par les fermes, mais celles-ci doivent aussi subvenir aux besoins des meuniers et des écuries. Car il faut également penser à nourrir votre population, sinon elle risque de mourir de faim. Pour créer des hommes, vous devez posséder de l'or. Et pour avoir de l'or, vous devez avoir des mineurs dont la production sera amenée au métallurgiste, etc., etc. En tout, ce ne sont pas moins de vingt-cinq industries différentes qui interagissent entre elles pour vous apporter la prospérité. Votre rôle est donc de construire vos bâtiments de façon intelligente, afin d'éviter au maximum une quelconque pénurie. Un rouage se grippe, et c'est toute votre économie qui couine. C'est pour tout cela qu'une mission dure généralement entre une et deux heures au minimum, le temps de se développer et de pouvoir devenir offensif.

Les combats, donc

La gestion des combats est sûrement la partie la plus lourdingue de Chevaliers et Camelots. Ce n'est pas tant la variété des unités, tout à fait correcte pour ce genre de jeu (dix unités allant du fantassin de base aux archers en passant par les chevaliers), que leur gestion sur le terrain. Car je rappelle que, contrairement aux autres, vous contrôlez le déplacement de vos soldats. Le problème est que le moteur utilise un système de cases pour positionner les unités. Un peu comme pour une bataille navale. De ce fait, lorsque deux groupes se trouvent côte à côte, le simple déplacement d'une unité provoque une insupportable partie de pousse-pousse, chacun poussant l'autre, mettant alors toute votre organisation en l'air. Les unités se retrouvent éparpillées, et vous mettez un temps fou pour les replacer comme vous le souhaitez. Il suffit que pendant ce temps l'ennemi attaque et, ce qui était une stratégie de défense mûrement pensée devient vite un « moi vois, moi tue, et adienne que pourra ». C'est con car, pour le reste, j'avoue être tombé sous le charme. Ce genre de soft, moi ça me rappelle mes



▲ Donnez les ordres de construction, vos hommes s'occupent du reste.

parties de Lego ou de Playmobil quand j'étais petit. Le graphisme (en 800x600 ou en 1024x768) est particulièrement soigné, bourré de détails et de petites animations. Ainsi, vous voyez en temps réel les stocks de chaque bâtiment, le tout restant particulièrement lisible. De plus, malgré le nombre impressionnant d'unités se baladant à l'écran, je n'ai pas observé de ralentissements particuliers, même au plus fort des combats. OK, j'utilise un PII-300 mais, quand même, je connais des softs équivalents techniquement qui rament sur cette bécane. En fait, le principal défaut de ce jeu est la répétitivité. Vous vous amusez comme un fou pendant six heures puis, une fois que vous avez compris le truc, la lassitude apparaît. De plus, l'Intelligence Artificielle n'est pas des plus vicieuses (les unités peuvent se croiser sans s'attaquer ; l'ordinateur attaque un coup puis repart alors qu'il aurait pu vous achever), et est surtout très moyennement agressive. Tant mieux pour les joueurs débutants, frustrant pour les autres. Pour conclure, Chevaliers et Camelots est typiquement le genre de soft auquel il faut jouer de temps en temps, comme ça, pour passer le temps.

Fishbone

- L'organisation de votre économie.
- Graphisme et animation très détaillés.
- La gestion des unités de combats.
- On fait toujours la même chose.

EN DEUX MOTS

Ce vrai-faux Settlers 3 est attachant par son graphisme et sa gestion économique, mais, à l'instar de ses prédécesseurs, il risque de laisser rapidement le joueur en raison de sa répétitivité.

TECH 70 DESIGN 82 INTER 74

Vous vous retrouverez très vite à la tête d'une fourmilière. ▲