

# Montjoie!

"La Guerre de Cent Ans"

## LA GUERRE DE CENT ANS EST À NOS PORTES !

APRÈS PLUSIEURS MOIS DE BETA-TEST, LA VERSION FINALE DE MONTJOIE ! EST ENFIN EN LIGNE. CE JEU FRANÇAIS EST LA PREUVE QU'UNE PETITE ÉQUIPE DE PASSIONNÉS PEUT ENCORE NOUS SURPRENDRE SUR PC AVEC UNE THÉMATIQUE SOUVENT OUBLIÉE ET UN JEU ACCESSIBLE EN MULTIJOUEUR. À NOUS LES CHEVAUCHÉES EN TERRE DE FRANCE À LA TÊTE DE NOTRE OST ET SI L'ÉLAN NOUS EMPORTE, POURQUOI PAS UN DÉBARQUEMENT EN ANGLETERRE ?

Patrick Receveur

**M**ontjoie est un ancien jeu de plateau (édité chez Tilsit en 1998 et aujourd'hui épuisé) qui vient de resurgir de ses cendres pour se transformer en jeu vidéo. Grâce à son concepteur d'origine (Pascal Bernard, responsable d'ailleurs de la rubrique « Jeu de plateau » de Cyber) et une équipe de passionnés, le projet a pu aboutir.



Un lexique toujours pratique pour réviser son histoire de France.

Envahir l'Angleterre, un vieux rêve !

### UN JEU DE PLATEAU DEvenu UN CLASSIQUE

Montjoie traite d'une période trouble et passionnante de notre histoire : la guerre de Cent Ans (1337 à 1453). Les factions en présence sont la France, la Navarre, l'Angleterre, la Bretagne, les Flandres et la Bourgogne. Pour gagner, il faut cumuler des points de prétendant au trône de France. Chaque

La phase d'allégeance permet de prendre un certain nombre de cités voisines par la diplomatie.

province formée par une ou deux cités rapporte ainsi de 0 à 3 points selon les scénarios. Après une première phase déclenchant un évènement (écorceurs en vadrouille, Peste Noire, bulle papale) propre à l'époque, chaque camp décide, de manière cachée, s'il opte pour la paix ou la guerre, ce qui va influencer les phases suivantes. Le joueur gagne ensuite des écus et peut en dépenser pour se fortifier, recruter des troupes ou acheter le soutien des factions.



Les scénarios de cette adaptation sont variés et permettent de jouer toutes les factions. Attention, le niveau de difficulté donné est toujours vrai.

Enfin, il est possible de se battre. Si c'est la paix, une seule bataille par camp, sinon c'est à volonté dans la limite des cartes soldats disponibles. Pour régler un combat, on trouve un système mélangeant carte, fortification, terrain et jets de dé. C'est simple et efficace et cela permet d'enchaîner efficacement les batailles. Pour gagner, il faut savoir économiser ses cartes et surtout attaquer la bonne cible au bon moment même si c'est un (futur ex) allié! Eh oui la fourberie est de mise, car le jeu pouvant s'achever sur un jet de dé entre les tours 8 et 10, le suspens est toujours à son comble en fin de partie.

Ces mécanismes de jeu simples et élégants ont fait le succès de Montjoie version plateau. Avec un matériel de qualité, on peut dire qu'il était moins complexe qu'un jeu américain et moins pacifiste qu'un jeu allemand, bref un vrai jeu à la française! Il prend aujourd'hui sur PC une nouvelle dimension. Le joueur est directement plongé dans l'ambiance médiévale par la musique et une carte chatoyante garnie de blasons. Les parties sont plus confortables car plus rapides : pas d'installation du matériel, pas d'explication des règles. On trouve d'ailleurs rapidement des

joueurs disponibles en ligne. Et à défaut d'ennemis humains, l'IA est performante et arrive à vaincre le joueur sans tricher. Il est même possible de la corrompre à coups d'écus pour s'en faire un allié.

Un des gros ajouts de cette version PC est qu'elle propose une grande variété de scénarios ainsi qu'un lexique historique fourni. D'ailleurs, pour ceux qui avaient testé la beta suite à notre article dans le précédent numéro, la version finale présente certaines nou-

Que nous apporte le destin pour ce tour ?  
La Peste Noire ou la Paix de Dieu ?



En téléchargement : [www.montjoiegame.com](http://www.montjoiegame.com)

**Le premier patch :** suite à la mise en vente, le forum a été assailli de demandes de joueurs pour faire évoluer le jeu. Nos braves troupiers ont donc aussitôt contre-chargé en sortant un patch, la version maintenant proposée à la vente en ligne est bien évidemment la plus récente ! On y trouve surtout la correction de quelques petits bugs, tous les scénarios sont optimisés, les évènements se déclenchent comme il faut et toutes les cartes spéciales fonctionnent.

**La démo :** pour ceux qui hésitent à franchir le pas, la société propose une démo jouable limitée à 15 jours. Elle comprend le tutorial interactif, un scénario historique « La guerre de la laine » limitée à la France et une partie en mode « Extrême » où le joueur contrôle la Navarre. Il manque donc la dimension multijoueur, qui est la plus intéressante. Néanmoins, c'est un bon moyen de se familiariser avec les interfaces et les stratégies gagnantes.



Un bonheur ne venant jamais seul, *Renaissance*, la suite tant attendue de *Montjoie* version plateau, vient de paraître chez Asmodée. L'action se déroule en Italie, formée à l'époque de cités indépendantes (Florence, Milan, Venise, etc., et bien sûr la France qui vient se mêler de tout ça) et chacune représentant autant de factions dans le jeu ! Le matériel est particulièrement soigné, les habitués de *Montjoie* ne seront pas dépaysés car les mécanismes de base sont les mêmes. Néanmoins, pour simuler la culture du Quattrocento, quelques nouvelles règles sont proposées. Il est désormais possible de bâtir des palais et d'y inviter des artistes renommés (Michel-Ange) ou des banquiers (les fameuses banques lombardes). Pour gagner, il faut ici accumuler des points de renaissance, par le mécénat ou par la conquête ! L'or sert surtout à acheter des cartes supplémentaires, des constructions mais aussi des condottieri au comportement versatile et mercantile. Et pour gagner, il faudra être un vrai Machiavel ! Selon toute vraisemblance, *Renaissance* devrait également être adapté dans une version PC à terme, ce qui permettra de découvrir les nombreuses options déjà existantes (François I<sup>er</sup>, Charles Quint et les Ottomans).



Pour percer les mystères de la conception de *Montjoie*, nous avons décidé de passer à la question des ribauds qui l'ont créé de toute pièce. Nous avons surtout cuisiné leur capitaine enlumineur (Julien Marty) et leur barde stratège (Pascal Bernard). Notre plume ne sert donc pas qu'à écrire des articles mais aussi à chatouiller les pieds des ces développeurs biclassés.



**CYBERSTRATÈGE** : quel fut le succès de *Montjoie* en carton ?

**PASCAL BERNARD** : *Montjoie* est sorti en 1998, le succès du jeu a été immédiatement au rendez-vous et *Casus Belli* l'avait élu dans les cinq jeux de l'année 1999... Il a permis à la société Tilsit de se lancer sur le marché des jeux de plateau et lui a servi longtemps d'image de marque. Il y a eu au moins quatre éditions en sept ans et il a été édité en anglais, en allemand et en italien...

*Montjoie* est-il toujours disponible dans sa version carton ?

**PB** : Malheureusement non depuis 2005. Cependant, les droits sont disponibles pour un éditeur qui le souhaiterait... D'ailleurs, l'éditeur Asmodée a édité cet automne la suite de *Montjoie* : *Renaissance* (voir encadré).

veautés. Le logiciel est bien sûr plus stable en réseau, les interfaces ont été embellies, les scénarios arrangés mais surtout les développeurs ont ajouté une grosse encyclopédie bien pratique pour lire des anecdotes et des biographies hautes en couleur. Ajout notable, le jeu peut se pratiquer maintenant dans la langue des fourbes « Godons » (en anglais donc), c'est donc un bon moyen pour trouver de nouveaux adversaires en réseau.

*Montjoie* est idéal pour mettre en place des parties rapides à plusieurs, le jeu solo servant surtout à découvrir les règles et se replonger dans l'histoire médiévale. En multijoueur, les mécanismes d'alliance fonctionnent très bien et les trahisures sont assurées ! Il faut compter une demi-heure pour faire une partie, c'est donc rapide et facile à renouveler.

De l'aveu des concepteurs, *Montjoie* représente la base d'un moteur permettant de développer d'autres jeux de ce type : rapides, conviviaux, historiques et faciles à prendre en main pour tous ceux qui ne peuvent plus jouer autant qu'ils voudraient à des jeux de plateau ! ♦♦♦

Une bataille se gère avec des dés, des cartes, le terrain fortifié ou non et de la chance, alors n'oubliez pas de chanter un Te Deum avant de partir !



### Fiche technique

**Type** : adaptation d'un jeu de plateau basé sur la diplomatie et le combat.

**Public** : les amateurs de jeux rapides, simples, historiques et en multijoueur.

**Config** : Pentium III et une connexion Internet.

**Développeur** : TchounGA !

**Prix** : 25 €, uniquement en téléchargement

**Site officiel** : [www.montjoiegame.com](http://www.montjoiegame.com)

- une excellente adaptation d'un très bon jeu de plateau
- facile et rapide à jouer, index historique de qualité
- bonne réalisation technique, interface confortable

- un peu simpliste et surtout intéressant en multijoueur
- les Anglais peuvent gagner !

**Avis** : une bonne adaptation enrichie du jeu de plateau qui permet de s'entraîner en solo et de s'amuser en multijoueur sans les contraintes de la distance.



**7** (pour les amateurs de la version plateau)



## Pourquoi le titre Montjoie ?

**PB** : pour l'anecdote, le titre original était Forteresse à cause des fortifications que l'on construit dans le jeu. Mais l'éditeur souhaitait un titre plus historique. J'ai proposé Jeanne d'Arc et Du Guesclin, Tilsit a proposé Montjoie. À cette époque, en 1998, l'éditeur trouvait que Jeanne d'Arc avait une connotation politique trop marquée et puis il y a eu sûrement l'influence du film Les Visiteurs ! Par contre, à l'étranger, tous les éditeurs ont préféré Jeanne d'Arc, le jeu étant publié sous ce nom-là.

Pour mémoire, « Montjoie Saint-Denis ! », puis « Montjoie ! », est le cri de ralliement des chevaliers français (NDLR : l'origine de ce cri est mal connu, la légende l'attribue à Clovis, plus probablement à une déformation du latin Mons Gaudii, du nom des pierres laissées par les pèlerins sur la route de Saint-Denis justement). Au cœur de la bataille, dans la mêlée, il était dur de distinguer les amis des ennemis, l'uniforme n'existant pas (à la différence des films de chevaliers...), on se ralliait à la bannière qui se trouvait près du seigneur et au cri (NDLR : le plus souvent le nom du seigneur en question). Ce cri a été utilisé jusqu'à la fin de la chevalerie et, par exemple, à la bataille de Fornoue en 1495, pendant les guerres d'Italie, les Français criaient encore « Montjoie ! Saint Denis » alors que les Vénitiens criaient « Marco ! Marco ! Italia ! ».

## Pourquoi être passé d'un jeu de société à un jeu vidéo ?

**PB** : parce que j'ai toujours mêlé l'un à l'autre. Les deux univers ont une culture commune. Quand j'étais plus jeune, je jouais aussi bien à Defender of the Crown sur mon Atari ST qu'à Fief ou Cry havoc en carton. À part le support, je n'ai jamais vu de différence. Pour moi ça forme un tout, je travaille dans l'univers du jeu vidéo depuis huit ans et dans celui du jeu de plateau depuis onze ans et j'ai toujours voulu faire les deux, c'est complémentaire.

**JM** : pour plusieurs raisons, d'abord il est parfois difficile de réunir six personnes durant plusieurs heures et cela régulièrement pour faire des parties de Montjoie. Il faut penser à toutes ces personnes qui aiment le jeu mais qui ne peuvent en faire que quelques parties par an. La version informatique nous a permis d'étoffer énormément le jeu en proposant des scénarios plus importants. On propose 80 configurations de départ pour un joueur solo : 20 en historique, 60 en parties libres.

## Quelles ont été vos difficultés pour réaliser cette quête ?

**JM** : le développement de jeux vidéo est toujours une aventure très exigeante, nous avons une contrainte supplémentaire : notre volonté de développer notre propre plate-forme étudiée pour l'adaptation de jeux de société. Cela demandait beaucoup de rigueur. A contrario, je dirai que l'aide énorme que l'on a eu pour réaliser Montjoie, c'est Montjoie lui-même. Un jeu testé et re-testé permet de ne pas se poser trop de questions sur l'intérêt du gameplay et le fun, cela donne des lignes directrices très fortes.

## Avez-vous dû abandonner certains principes de la version jeu plateau ?

**JM** : Nous avons modifié la bataille navale en embargo maritime, plus simple et efficace. Nous avons retiré l'événement « Grande Bataille », une particularité dans un jeu déjà bourré de règles spécifiques (et dur à programmer au demeurant) et la phase « intervention étrangère » pour les scénarios de la campagne historique, cela faisait double emploi. Mais, nous avons ajouté la phase diplomatique et ses trois actions qui permettent des interactions à pied d'égalité entre joueur et IA.

## Comment fonctionne l'IA ?

**JM** : l'IA est le fruit de l'expérience des joueurs du jeu de plateau. Elle a été conçue, réalisée et réglée suivant

l'analyse des schémas de tactiques et de comportement les plus souvent vus dans les parties. Pour nous, il n'y a d'IA véritablement puissante que si elle intègre aussi les mouvements et sautes d'humeur des joueurs : la haine, l'agacement, la modération et le bluff. Elle est analytique car elle évalue l'ensemble de ces possibilités et choisit parmi le petit nombre des meilleurs, ce qui lui donne autant son côté pragmatique qu'opportuniste. Elle ne triche pas et n'est pas pré-scriptée. Elle veut juste gagner !

## Allez-vous mettre des scénarios ou des campagnes à disposition sur le site Internet ?

**PB** : Oui, sous forme de mise à jour, on proposera de nouvelles cartes et de nouveaux scénarios pour enrichir le jeu.

## Allez-vous étendre le système à d'autres conflits de la période médiévale comme les Croisades, la Reconquista, l'expansion normande ?

**PB** : oui, car notre jeu est avant tout un moteur et comme nous l'avons dit, nous travaillons sur d'autres périodes. Mais notre particularité, c'est de toujours réaliser le jeu de plateau avant de commencer à faire le jeu vidéo. Donc, ça doit marcher en plateau avant d'être adapté. Après, notre volonté est de trouver des éditeurs dans les deux domaines, avoir une existence sur les deux marchés, créer des synergies. Disons que pour l'instant nos choix ne sont pas complètement établis, mais que nous allons rester sur la période médiévale, bien que nous ayons déjà dans les cartons un Montjoie Antiquité !

## Quels sont vos projets immédiats ?

**PB** : pour l'instant notre souhait est d'adapter Renaissance qui se joue sur l'Italie, possède de nouvelles cartes et de nouveaux concepts comme les Condottieri, les palais et les artistes, mais aussi plein de nouvelles extensions que nous travaillons pour le jeu de plateau. ♦

