



LE PRINCE NOIR, LA PUCELLE ET DU GUESCLIN FURENT LES HÉROS DE LA GUERRE DE CENT ANS. UNE PETITE ÉQUIPE DE PREUX VIENT DE LES REMETTRE AU GOÛT DU JOUR EN PORTANT SUR PC UN JEU DE PLATEAU RETRAÇANT L'ÉPOPÉE DE CETTE GUERRE LONGUE ET ACHARNÉE. VOILA UN JEU RAPIDE À COMPRENDRE ET À JOUER EN SOLO OU EN RÉSEAU.

Patrick Receveur

La transformation de nos jeux papiers préférés en format pixelisé est toujours autant d'actualité. En général, les passionnés d'un jeu de plateau le modélisent eux-mêmes, puis le mettent à disposition sur Internet. Les colons de Katane possède plusieurs versions électroniques. Pascal Bernard, prolifique auteur français de jeux de société (Risk Napoléon, XIII le complot, Eollis, etc.), ancien game designer chez

Microïds, s'est attelé à l'adaptation de l'un de ses premiers succès : Montjoie ! À partir de la version plateau parue en 1998 chez Tilsit Editions, son équipe a réalisé une première version prévue pour être commercialisée prochainement par téléchargement. Montjoie est conçu pour trois à six joueurs et permet de simuler rapidement la guerre de Cent Ans. Chaque joueur incarne l'une des six factions : la France,

l'Angleterre, la Bretagne, la Flandre, la Bourgogne et la Navarre. De 1337 et 1453, les nobles de l'époque s'affrontent pour le contrôle du royaume de France.

UN PLATEAU, DES CARTES, DES DÉS

Le but de Montjoie est de cumuler un maximum de points de prétendant au trône de France. Chaque province rapporte 0 à 3 points selon les scénarios. En tour par tour, le jeu s'organise en phases successives. Chaque tour commence avec le déclenchement éventuel d'un événement : soulèvement, peste, traité, intervention papale, etc. Les joueurs gèrent ensuite leur budget (fortification des fiefs, achat de cartes, corruption) puis votent en fonction de leurs intérêts pour une période de paix (qui avantage celui qui est en train de gagner) ou de guerre (pour reconquérir le terrain perdu). La dernière phase, la plus violente, voit les armées partir au combat. Les batailles sont résolues par des jets de dés auxquels on ajoute la valeur des cartes d'attaque engagées et des fortifications. Des cartes de héros et des cartes spéciales peuvent également influencer sur le résultat d'une bataille.

Du Guesclin part à l'assaut d'Evreux. Chaque carte de combat est représentée sur le champ de bataille par des personnages tirés de l'iconographie du XIII^e siècle.



Plus un joueur contrôle de fiefs et plus il est riche. Il existe aussi des cartes permettant de faire une chevauchée en terre ennemie pour ravager l'arrière pays ou de lâcher des bandes d'écorcheurs sur les fiefs adverses. Enfin, au tour 8 à 10, la partie peut prendre fin de façon subite sur un jet de dé.

DU PAPIER AUX PIXELS

Le matériel du jeu papier était de très bonne faction pour l'époque, et les efforts des concepteurs ont largement porté sur une adaptation à l'écran qui respecte l'esprit du jeu de plateau. L'environnement sonore est assuré par une douce mélodie médiévale et on apprécie la carte stratégique aux couleurs chatoyantes. Tout le jeu est en vraie 3D, ce qui est presque un luxe pour ce type de jeu ! La prise en main est dans l'ensemble assez rapide grâce

à un tutorial comprenant de nombreux exemples didactiques. Par ailleurs, les animations de combat sont amusantes et reprennent le principe des tableaux des Monthly Python (Sacré Graal), composées d'enluminures et de vitraux animés. Elles prennent en compte les cartes jouées ainsi que le champ de bataille. L'une des plus grandes qualités de cette adaptation est qu'elle permet la pratique



Au Moyen Âge, les vaincus paient une rançon ou sont égorgés s'ils ne valent rien. Il est possible de racheter les héros capturés dans le jeu. Du Guesclin fut ainsi racheté plusieurs fois par le roi de France.

du jeu en solo. L'IA est loin d'être idiote et ne triche pas. Elle privilégie les bonnes cibles et n'est pas facile à battre. La seule façon d'influencer l'IA est de la corrompre à coup d'écus. Pour ne pas lasser les passionnés du Montjoie de base, la version numérique offre de nombreux scénarios inédits. Les événements offrent par ailleurs une grande fraîcheur au jeu. Une frise historique, enfin, permet de situer les seigneurs, les monarques et les périodes de la guerre.



La guerre de Cent Ans n'a pas ravagé que la France mais aussi le nord de l'Espagne et les Flandres. La carte du jeu vidéo est plus grande que celle du jeu papier, ce qui permet de varier les scénarios.

Mais Montjoie PC et surtout destiné à des parties en multi, en connexion directe, malgré l'utilisation d'un système en tour par tour segmenté en phases. C'est un vrai régal car les parties sont rapides (environ 30 mn) et nécessitent pas mal de diplomatie (un chat est intégré dans le jeu).

En cours de finition, Montjoie est prévu pour une sortie en décembre, et il s'avère déjà très stable et prometteur. L'interface est particulièrement réussie et agréable, et le jeu permet à la fois de s'initier à cette période de l'histoire et de mettre en place des parties rapides en réseau pour s'amuser entre amis. Normalement, une démo devrait être disponible rapidement, le jeu étant proposé en français et en anglais (pardon, en « godon » !). Par ailleurs, heureuse coïncidence, Asmodée et Pascal Bernard sortent simultanément une évolution du jeu de plateau adapté à la période de la Renaissance, sous ce titre justement. Il est probable que Renaissance soit également adapté à terme dans une version PC. Le début d'une grande saga ? ♦

Le site de Montjoie : www.montjoiegame.com