



# War and Peace

STRATÉGIE TEMPS - RÉEL / DIPLOMATIE

COÏNCIDENCE : C'EST AU MOMENT OÙ L'ON PARLE DE NAPOLÉON À N'EN PLUS FINIR QUE MICROÏDS SORT ENFIN WAR AND PEACE, SON JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL QUI PREND LIEU ET PLACE DURANT LE RÈGNE DE L'EMPEREUR CORSE... TIENS, IL ÉTAIT FRANÇAIS AUSSI ?



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **PIII 700** ÉDITEUR **MICROÏDS**  
DÉVELOPPEUR **MICROÏDS** TEXTE ET VOIX **V.F.**



Rien n'interdit à des troupes au sol d'attaquer un navire, et vice versa.

**C**'est effrayant le nombre de morts que les batailles napoléoniennes ont engendré. On estime ainsi qu'environ 1 million de soldats ont passé l'arme à gauche, avec un peu plus de 400 000 Français dans le lot. Idem pour la si remarquable politique internationale de l'Empereur. Rien qu'en Espagne, entre 1808 et 1812, on estime que 2 millions de civils et 300 000 soldats français ont été dessoudés. Aussi vrai que cette époque était riche d'enseignement en stratégie militaire, il n'en est pas moins vrai qu'humainement, cette période craint. Il était donc temps de réécrire cette histoire douloureuse, mais pas seulement dans les faits d'armes, aussi dans les actes politiques et diplomatiques.

## Histoire du monde connu

War and Peace nous propose de prendre en charge l'une des six nations majeures qui contrôlaient le monde connu. Entendez par là qu'à cette époque n'étaient connues que les zones dites « civilisées », c'est-à-dire celles qui représentaient un intérêt financier, commercial et/ou militaire. Le joueur commence sa partie en choisissant l'une de ces six nations. Certes, il y a aussi des nations indépendantes. Ces dernières,



bien qu'elles soient présentes pour permettre certaines conquêtes faciles, ne sont pas à négliger puisque capables d'en surprendre plus d'un en matière de contre-offensive. De même, leur conquête entraînera-t-elle des conséquences sur le paysage diplomatique.

Au choix, on peut exercer le pouvoir en France, en Angleterre, en Prusse, en Autriche, en Russie et enfin en Turquie. Il est à noter que dans le mode Historique (un mode alternatif mettant en scène des situations politiques imaginaires est également présent), le choix de la nation est déterminant quant au niveau de difficulté du jeu. Suivant les dates, certaines conditions politiques sont plus faciles à gérer que d'autres. Par exemple, choisir la France autour de 1813 constitue un véritable challenge puisqu'on doit affronter quatre nations ennemies, tandis qu'à la même date, l'Empire ottoman (là Turquie, quoi) n'a aucun ennemi (mais pas d'alliés non plus). C'est dire l'importance de la bonne compréhension du contexte historique et du background. Le joueur est donc vivement convié à lire les résumés présents au début de chaque scénario. Et comme pour mieux appuyer cette forte incidence du contexte historique sur le jeu lui-même, la partie diplomatique n'est pas en reste. Les éléments de négociation sont tout aussi nombreux que paramétrés, et la principale variable des choix diplomatiques s'articule autour des échanges de ressources (ou de villes) que le joueur est en mesure de proposer. Ce qu'il faut savoir, c'est qu'une victoire totale sur une nation est très difficilement envisageable si on choisit d'entrer en guerre sans aucun allié.



### Politique de la ville

Bien que de stratégie et de diplomatie, War and Peace n'en est pas moins un savant jeu de gestion. Au premier coup d'œil, on pourrait croire que cet aspect du gameplay est mineur, mais sur la longueur, on s'aperçoit que ces trois éléments sont très imbriqués. Il est vrai que, contrairement à un bon nombre de jeux du même genre, on n'a pas ici de ressources directes à exploiter. Pas de mines, pas de champs

agricoles, et encore moins de gisements de charbon ou de pétrole. La gestion se focalise sur les villes que l'on contrôle. Ces mêmes villes ne peuvent pas s'agrandir, et donc, ne peuvent accueillir qu'un nombre limité de bâtiments nécessaires à l'épanouissement de la nation. Ainsi, non seulement le joueur est poussé à la conquête afin d'avoir plus d'hommes, d'or (à travers les échanges commerciaux entre les villes) et de places constructibles, mais de plus, il doit continuellement veiller à une certaine optimisation de ses ressources (en détruisant certaines constructions moins utiles sur le moment que celles qu'il s'apprête à construire). C'est assez bien pensé et ça ajoute une notion très stratégique dans l'organisation même de ses cités. Il est impossible de concevoir ses cités ou ses capitales sans réfléchir. Il faut savoir composer et ne jamais hésiter à penser son organisation au travers de villes dédiées à l'armement, l'industrie, l'agriculture, ou encore à la recherche ; tout en partant du principe que ces mêmes villes peuvent changer complètement leurs priorités de production.

Il est vivement conseillé de savoir se servir de la carte. Grâce à elle, et à un usage judicieux, on peut vraiment maîtriser les événements.



**Batailles rangées** Évidemment, puisqu'il faut conquérir des terres afin que son empire rayonne, il est nécessaire de former des armées. La règle veut que pour assurer ses conquêtes, il faut capturer des villes. Celles-ci voient leur défense assurée de deux façons. D'un côté, elles peuvent regrouper une armée non loin de leurs remparts, tandis que de l'autre, on trouvera des fortifications plus ou moins puissantes selon la taille de la cité et le nombre d'améliorations apportées. Il va sans dire que les recherches scientifiques entreprises par le joueur aident grandement à augmenter le potentiel offensif et défensif de ses armées.