



En empruntant certaines idées à d'illustres titres comme *Populous*, les développeurs de *Microïds* ont imaginé un nouveau concept : un jeu de stratégie en temps réel à l'échelle mondiale du temps de Napoléon. Une excellente surprise.

La plupart des jeux de stratégie en temps réel, même historiques comme *Cossacks* ou *Age of Kings*, ont tendance à proposer aux joueurs des cartes à la réalité géographique fantaisiste, qui ne tiennent pas compte du contexte diplomatique de l'époque. Partant de ce constat, les développeurs de *Microïds* ont commencé à concevoir, il y a deux ans et demi, un projet très ambitieux de stratégie en temps réel respectant les notions de géographie, de frontière et de diplomatie. Tout cela, non pas pour qu'on ait l'impression de se retrouver sur les bancs de l'école, mais au contraire pour plus de *fun* et d'implication. En achetant la licence du moteur *Netimmerge*, celui de *Morrowind*, *Microïds* s'est donné les moyens de ses ambitions (ce dont très peu de développeurs français peuvent se prévaloir). *War & Peace* se présente sous forme de carte globale d'un monde en constante évolution. Ce dernier représente environ les deux tiers

du globe et comprend l'Europe, l'Amérique du Nord et du Sud, l'Afrique, la Russie, le Proche et le Moyen-Orient ainsi que les Indes. On s'y balade en vue du dessus d'un relief superbement représenté en 3D. Cela évoque quelque peu *Populous 3*, sauf que c'est nettement plus beau et que le monde n'est pas rond : on rencontre un mur invisible sur les bords. La superficie couverte s'avère immense. Heureusement, le zoom inversé et la grande profondeur de champ permettent de s'éloigner très haut pour apercevoir plusieurs villes en même temps. À noter que le fait de positionner des unités sur les hauteurs ne provoque pas de bonus de tir, afin d'éviter les tactiques répétitives. On peut aussi s'approcher de près pour observer les soldats, hélas en 2D. Il existe 187 cités en tout (!), bénéficiant du style architectural propre à l'une des six nations dominantes : l'Autriche, la Prusse, la France, le Royaume-Uni, la Russie ou l'Empire ottoman.



■ Une tempête de neige s'abat sur Arkhangelsk. Ces tempêtes peuvent décimer toute une armée.



■ L'I.A. est active diplomatiquement : non seulement les nations se déclarent la guerre ou s'allient, mais les plus hargneuses vous envoient des menaces de guerre.



Un système bien pensé



Dans *War & Peace*, le micro-management des trois ressources de base (or, hommes et points de science) se réduit à sa plus simple expression, puisqu'il suffit de construire les bâtiments adéquats (par exemple, des universités pour la science ou des usines pour l'or). Il faut environ un quart d'heure pour s'habituer à l'interface. Mais après, c'est le bonheur. On oriente la caméra dans tous les sens avec le bouton droit, on scrolle sur la carte en 3D, on repasse sur celle en 2D avec "Tab", et il suffit de pointer une ville avec le bouton droit pour s'y rendre. Cette carte en 2D s'avère d'ailleurs indispensable, car elle permet de repérer très facilement les unités qu'on aurait pu perdre en chemin ou celles qui se déplacent en temps réel. Mais revenons sur l'écran principal : il suffit de sélectionner une ville en faisant dérouler un menu pour y construire des bâtiments, développer une science ou produire des troupes. Inutile, donc, de se rendre sur la ville en question. En cas de combats, il importe de sélectionner la formation appropriée. Cela se fait d'un simple clic souris : en carré pour réceptionner une charge de cavalerie, en ligne pour augmenter la puissance de feu, dispersé lors d'un siège d'une ville qui se défend automatiquement à l'aide de canons. Enfin, à l'instar des RTS classiques, on mémorise les unités et lieux à l'aide du clavier.



Même en zoom éloigné, on reconnaît du premier coup d'œil les corps d'armée.

Refaire le monde, mieux que Napoléon

Le jeu tourne de manière fluide sur un Duron 800 avec 256 Mo de RAM et une carte 3D de 32 Mo. Les sons sont très bien localisés. On entend le piétinement des troupes, le bruit des sabots et les crissements de l'artillerie s'amplifier au fur et à mesure que l'on se rapproche. Chaque unité des six nations majeures répond aux ordres dans sa langue. Ça le fait bien. *War & Peace* propose huit époques historiques entre 1796 et 1815, ce qui correspond aux guerres napoléoniennes. On prend une nation parmi les six (40 nations supplémentaires sont neutres et ne peuvent être jouées). Ensuite, on choisit des conditions de victoires telles que prendre une capitale, un certain nombre de villes, éradiquer une civilisation ou carrément toutes celles qui vous entourent. Chaque époque est fidèle au jeu des alliances. Par exemple, en prenant la Russie, on aura beaucoup plus de difficultés

en 1803 qu'en 1815, où il suffira, au sein d'une grande coalition, de massacrer les Français. Une carte en 2D représente le monde et permet de contacter les autres nations. On peut arriver à obtenir des alliances en proposant des villes, de l'or ou des hommes, voire en menaçant d'entrer en guerre si l'on est suffisamment puissant. De même, l'intelligence artificielle, excellente, conclut

Huit époques historiques sont proposées entre 1796 et 1815.

ses propres accords entre ses nations ou avec vous. On a vraiment le sentiment de faire partie d'un univers dynamique et l'impression de participer à l'histoire. Le plaisir que cela procure, vous maintiendra scotché à l'écran pendant de longues nuit blanches.
Emmanuel Guillot



En utilisant l'attaque spéciale de l'artillerie, on pilonnera ce pont.

Multijoueur, le grand absent



Comment se fait-il qu'un titre provenant des jeux de plateau comme *War & Peace* n'ait pas été conçu pour le Multijoueur ? À cela, plusieurs réponses. Les développeurs ont estimé que l'univers était trop immense et complexe pour des parties rapides à plusieurs. Pourtant, on a l'impression que leur titre aurait pu être idéal pour un univers persistant. Mais une autre raison s'y oppose : l'interface permet de ralentir le temps ou même de donner des ordres en pause, ce qui s'avère souvent indispensable pour limiter les pertes. On peut concevoir qu'il était difficile d'adapter cela au Multijoueur. L'absence de ce mode a tout de même un avantage : les développeurs se sont concentrés sur l'intelligence artificielle. Celle-ci ne commet pratiquement pas d'erreur de pathfinding et s'avère plutôt efficace sur le champ de bataille.



On peut planquer des unités dans les arbres pour gêner les tirs de l'A.

test

Genre **RTS**

Éditeur **Microïds**

Développeur **Microïds**

Prix **49 €**

Infos

Config. minimale conseillée : Pentium 800 MHz, 256 Mo de RAM, carte 3D de 32 Mo
Nbre de joueur : 1
Site Internet : www.warandpeace-game.com

J'achète

C'est fluide, c'est beau, c'est prenant, c'est innovant ! L'interface est excellente, la réalité historique et géographique respectée et la diplomatie joue un grand rôle.

Je n'achète pas

Quelques bugs de collision de navires contre les rivages ou les ports sont présents, les unités et les arbres sont en 2D, les périodes de latence après des ordres de soin, de réparation ou d'embarquement sont trop longues.

Avis

À condition de ne pas se laisser impressionner par la complexité au départ, il y a de quoi passer d'innombrables heures à échafauder ses stratégies et à les mettre en œuvre. Un titre issu des jeux de plateau, qu'on attendait sans le savoir, et qui pourrait bien devenir incontournable.

graphisme : 16

son : 17

jouabilité : 18

intérêt : 19

Verdict

18
20