

# WAR AND PEACE

La littérature a sa vaste fresque de l'époque napoléonienne avec Guerre Et Paix de Tolstoï, le jeu vidéo possède désormais War And Peace. L'ambitieux projet de Microïds de proposer au joueur la conquête d'un monde immense et ludique est rempli.



Un symbole par type d'unité.

« Ce qui constitue la différence entre un jeu complexe mais lourd et un must, se situe dans la facilité d'utilisation, malgré la richesse des commandes et des paramètres. Ce titre est de ceux-là. Tout au long des huit campagnes historiques ou des deux fictives, la simplicité coule de source. Après avoir choisi une des six nations majeures (Angleterre, France, Prusse...) et les conditions de victoire - conquête du monde, des capitales, de 3 à 60 villes parmi 183...- le temps est venu de commencer.

Tous les belligérants doivent gérer leurs villes, une vingtaine pour la France, pour arriver à leurs fins. D'un simple click sur les points de la carte ou du menu déroulant, et vous vous rendez instantanément sur les lieux. Tout repose sur trois ressources : or, hommes et points de science, produites



respectivement par les industries, les fermes et les universités. Le nombre des emplacements permettant de construire ses bâtiments varie selon la taille de la ville. Il est possible d'en détruire pour faire de la place ou pratiquer la politique de la terre brûlée pour embêter l'ennemi. Des alertes vous préviennent des attaques ou de la fin d'une production. Vous disposez pour les conquêtes des types de troupes habituels, artillerie, cavalerie, infanterie et maritime ; les amiraux, les généraux, tel Napoléon, boosteront la puissance de celles-ci. De plus, l'expérience des combats les fera monter en grade.

L'A est particulièrement policée. En mode difficile par exemple, ils n'hésiteront pas à lancer des groupes de cavalerie sur trois côtés différents pour vous couper en morceaux. Rarement vous dirigerez des armées importan-

tes mais comme tout se déroule à l'échelle d'un pays, sur terre et sur mer, puis du monde, les parties adoptent des enchaînements très rythmés. Notamment grâce à l'interface rapide et intuitive. Le volet diplomatique est extrêmement riche. Alliance, menace, offre de villes ou de ressources pour un pacte, trahisons, tout y passe pour notre plaisir !

## Le répondant du moteur de Morrowind

Les accros du multi dédaigneront War And Peace, dommage pour eux. En effet, une réalisation performante, graphique, déplacement, bruitages, ainsi qu'un soin minutieux apporté par Microïds au contenu de leur programme, les feraient changer d'avis. Parties après parties, nous découvrons encore des comportements, des décors ou des finesses que nous n'avions pas vus jusque-là. Grandiose !



Le phare permet de repérer les espions ennemis.

Microïds

Environ 50 euros

SOLO 90%

WAR AND PEACE

Par Laulo

Genre : Stratégie temps réel

Langue : Français

Configuration recommandée : PIII 800, 256 Mo, carte 3D 32 Mo

Top : Moteur graphique, interface intuitive, richesse diplomatique, durée de vie I.A, rythme des parties

Flop : Pas de multi, musiques un tantinet répétitives, tutorial textuel

Dans le même esprit : Risk, Europa Universalis 2