



test test test test War and Peace

Les unités guerrières sont toutes similaires et ont toutes les mêmes compétences. Certes, chaque empire possède des troupes spécialisées, mais les actions possibles sont les mêmes que celles du troufion de base. Seuls quelques paramètres changent, comme la résistance, la vitesse de déplacement, ou de rechargeement des armes. Le gameplay est une fois de plus très bien équilibré au niveau des forces en présence, et il appartient au joueur de savoir se servir habilement de ses troupes. Bien que la stratégie soit de mise, l'environnement a un rôle limité puisque seuls les marais et la montagne limitent la vitesse de mouvement des armées. Ainsi, il sera toujours possible de lancer une charge de cavalerie à travers bois. De même, les formations sur le terrain ont une importance relative se résumant à la colonne pour le déplacement rapide des troupes, à la ligne pour l'efficacité du feu offensif, et à la disposition des cavaleries pour la charge. La portée des armes et leur efficacité sont prises en compte lors des combats. Certaines autres unités spéciales ont leur mot à dire. On peut par exemple semer la zizanie dans une ville ennemie grâce à l'emploi d'espions, ou encore rendre ses troupes plus puissantes en employant des amiraux (avec un navire amiral pour les troupes navales) ou de généraux (sur le champ de bataille). Ces derniers se caractérisent alors par leur sphère d'influence dont les soldats peuvent profiter. Ce système est encore une fois valable pour les troupes de toutes les nations et constitue un bon équilibre dans le gameplay.

Guerre et Paix... Moteur !

Ça n'a pas l'air, comme ça, mais le jeu tel qu'il se présente a des exigences technologiques. Ce n'est pas un hasard si Microïds a décidé de réduire la voilure en matière de gameplay. On a donc droit à un moteur d'affichage d'assez bonne facture, nous permettant d'aller d'un bout à l'autre de la planète en temps réel, sans pour autant nuire à la fluidité du jeu. La gestion de la caméra est bonne et nous permet de zoomer sur les unités ou de voir de loin sans aucun problème. La gestion des batailles permet l'affichage simultané d'une bonne centaine d'unités à l'écran,

Ça n'a pas l'air, comme ça, mais le jeu tel qu'il se présente a des exigences

technologiques. Ce n'est pas un hasard si Microïds a décidé de réduire la voilure en matière de gameplay. On a donc droit à un moteur d'affichage d'assez bonne facture, nous permettant d'aller d'un bout à l'autre de la planète en temps réel, sans pour autant nuire à la fluidité du jeu. La gestion de la caméra est bonne et nous permet de zoomer sur les unités ou de voir de loin sans aucun problème. La gestion des batailles permet l'affichage simultané d'une bonne centaine d'unités à l'écran,

Les formations des troupes sont peut-être limitées, mais elles suffisent à garantir pas mal de possibilités stratégiques sur le champ de bataille.

Un peu de technique

Bien que limité dans sa résolution à un 1024x768, War and Peace est assez exigeant avec la machine. Une bonne carte graphique est nécessaire si on ne souhaite pas souffrir de quelques ralentissements, notamment lorsqu'on a des batailles rangées à l'écran.



On peut matérialiser la portée des armes de ses troupes, leur emplacement d'arrivée et leurs attaques.

et cela sans souffrir de ralentissements. Histoire de faciliter la tâche du joueur, la portée des armes, les attaques en cours et les points d'emplacement s'affichent si le joueur clique sur les unités. De même, en ce qui concerne l'I.A., on est assez agréablement surpris. Durant les batailles, l'ennemi n'est pas facile à prendre de court puisqu'il se charge de renouveler les effectifs à envoyer sur le terrain tout en organisant des contre-attaques sur d'autres cités du joueur. Sur le plan diplomatique, c'est idem, et le joueur est donc invité à consulter régulièrement ses messages. Le rythme est bien entretenu.

Graphiquement, le jeu n'est pas une révolution. C'est toutefois suffisamment détaillé pour qu'on puisse faire facilement le tri entre ses unités et celles de l'ennemi, et les différents designs des bâtiments appartenant à chacune des nations sont assez réussis. La modélisation générale du monde est correcte, sans plus.

Le bâti qui blesse

Aussi complet soit-il, il n'en demeure pas moins que War and Peace souffre d'une multitude de pétouilles à la con et, d'une manière générale, ces pétouilles sont liées à une ergonomie assez mal pensée. Ainsi, on se retrouve devant des incohérences qui au mieux éner�ent, au pire rendent le soft difficile d'accès. En vrac, on s'aperçoit que le joueur ne voit dans son interface que douze unités sélectionnées, alors qu'il peut en gérer beaucoup plus d'un coup. On ne peut pas recommencer la partie directement, il n'y a pas de raccourci clavier pour les sauvegardes rapides, et la navigation sur la carte est parfois hasardeuse. De même, on regrette que le scrolling soit si lent lorsqu'on voyage à travers le monde. On souffre aussi d'une absence de compas ou d'une touche nous remettant automatiquement en azimut nord, ce qui serait bien nécessaire pour éviter un certain sentiment de désorientation. Tous ces défauts rendent donc le jeu moins accessible, et surtout, lui font perdre une souplesse qui lui serait très bénéfique.

Pete Boule



En Deux Mots

WAR AND PEACE POUSSÉ LE JOUEUR À PENSER SA STRATÉGIE GLOBALEMENT, À TRAVERS LA GESTION DE SES VILLES, DE SES TROUPES, ET SURTOUT DE SA DIPLOMATIE. SI ON EXCUTE LES HANDICAPS DUS À DES MALADRESSES DANS SON ERGONOMIE ET À L'ABSENCE DU MODE RÉSEAU, ON A AFFAIRE À UN PRODUIT BIEN FICELÉ ET COMPLET.

- Le gameplay très complet
- La gestion de la diplomatie
- L'approche stratégique du jeu à travers la conquête des villes
- Très bien équilibré
- L'ergonomie bancale
- L'interface parfois difficile d'accès
- Pas de réseau

6	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT