

SELECTION

COMPAQ

Les O



Vous avez une dizaine d'années et vous êtes allongé sur le sol, le nez dans l'herbe ou la moquette. De cette position privilégiée, vous admirez vos armées de petits soldats, prêtes à se lancer à l'assaut d'un camp retranché. Tandis que les chevaliers contournent un avant-poste, le gros de la troupe prépare un mouvement en tenaille. Ne le niez pas, il est toujours agréable de trouver un jeu qui nous replonge dans cet état d'esprit particulier : Siège, Field of Glory, Dune 2 et maintenant Warcraft.

Sous-titré Orcs et Humans, ce jeu de stratégie permet de disputer une partie en commandant l'une de ces deux armées. Les missions à remplir étant complètement différentes, on peut donc jouer deux fois. Ce n'est pas du luxe, car Warcraft est un peu court : douze missions, même multipliées par deux, c'est peu.

Mais trêve de conclusion, commençons par ce qui se fait de mieux pour débiter : le commencement. En début de partie, on peut choisir, outre le camp, de jouer contre la machine ou bien contre un adversaire relié par modem ou null modem (voir encadré). Enfin, si l'on joue contre la machine, une option supplémentaire offre l'opportunité de configurer son armée et celle de l'adversaire, ainsi que le type de terrain : marais, forêts, aléatoire, etc.

Construire sa ville



Pour l'instant, pas d'armée puisqu'il va falloir la créer de toute pièce. C'est là le charme de ce jeu de stratégie. En début de partie, on ne dispose que d'une maison et d'une ferme. À ce niveau, il faut construire d'autres fermes. Pour cela, on clique sur la maison et on choisit de "créer"

Warcraft

PC CD

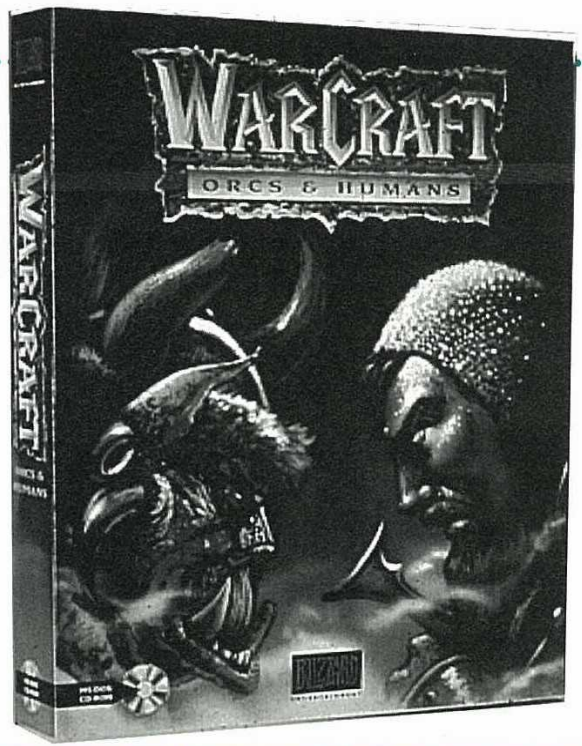
Orcs de Barbarie

Depuis Dune 2, les amateurs de jeux de stratégie beaux et intéressants étaient un peu en manque. Ouf ! voilà qui devrait les contenter.

MOULINEX

un habitant. Bientôt, ce dernier apparaît tandis qu'une voix digitalisée fait savoir qu'il est prêt à exécuter vos ordres. En cliquant sur le personnage, on accède à un menu. Ce dernier permet de construire une ferme et un baraquement militaire, et d'aller chercher du bois ou de l'or. Comme nous n'avons pas encore exploré les environs, le terrain inconnu apparaît en noir sur la carte. Où se trouve la forêt ou la mine la plus proche ? Mystère ! Le mieux est de créer d'autres "colons" et de commencer à construire des fermes. Ensuite, en route pour l'inconnu ! On retrouve l'équation propre à ce type de jeu : pour construire des bâtiments, il faut des matières premières (du bois et de l'or), mais pour récupérer ces matières premières, il faut des hommes qui ont besoin de nourriture. Pas de panique, Warcraft est assez complaisant en début de partie et vous ne devriez pas rencontrer de difficultés lors du démarrage. Ceci fait, de nouvelles options commencent à apparaître. Suivant la mission à accomplir, vous allez devoir créer tel type d'armée ou de bâti-

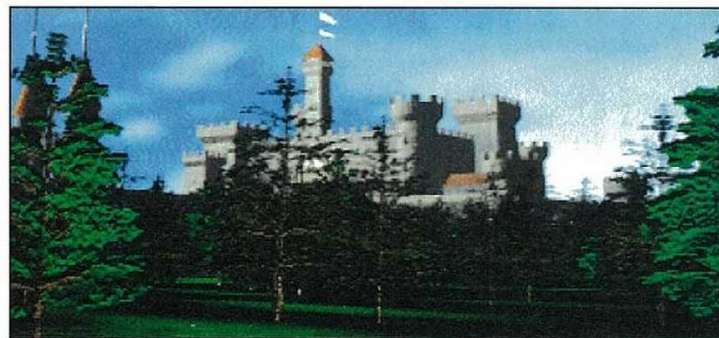
ment. Au fur et à mesure que la ville - ou plutôt le village - prend de l'ampleur, on accède à de nouvelles options. Très vite, il s'agit de mettre en place son armée et de construire une forge qui permettra, à période régulière, d'augmenter la qualité des armes. Certes, ne vous attendez pas à retrouver la finesse d'un Settler ou d'un Sim City, mais il est agréable de devoir gérer l'évolution du camp de départ. En fait, à condition que vous disposiez d'assez de fermes et que suffisamment de civils fassent la navette entre la mine, la forêt et le village, vous ne rencontrerez pas de difficulté. La première mission, qui consiste à construire huit fermes, est d'une facilité déconcertante. Une fois celle-ci menée à bien, un écran animé s'affiche, accompagné de quelques statistiques, et en route pour la suite. C'est peut-être là l'un des aspects les plus déconcertants de ce jeu. En effet, s'il est agréable de se sentir "épaulé" par un scénario précis, cet excès de précision conduit parfois le joueur à se sentir frustré. Après avoir construit ses fermes, on aimerait pouvoir conti-



La ville des Trolls est l'un des objectifs de ce jeu.



Lors de l'emploi de "sorts pyrotechniques" ou de projectiles, les bâtiments brûlent.





Sim war ?

La phase de construction des bâtiments est importante. C'est en créant les bâtiments adéquats que vous pourrez mettre sur pied une armée digne de ce nom. Sont représentés ici les principaux ouvrages orcs. Le graphisme des constructions humaines diffère.

1-Forêt : Pour pouvoir construire des bâtiments, il faudra envoyer les hommes chercher du bois.

2-Mine : Dans les mines, vous récupérez de l'or, indispensable pour payer la construction et l'entraînement des hommes.

3-Base : C'est ici que seront "créés" les ouvriers construisant les bâtiments, les routes et plus tard les murs d'enceinte.

4-Barak : Dans les baraques militaires, vous pouvez entraîner (en fait "créer" de toute pièce) des soldats de plusieurs types. Plus l'on avance dans le jeu, et plus les possibilités augmentent.

5-Chien : À placer à côté des baraques, cette arène sert à entraîner les chevaliers.

6-Ferme : Si vous n'avez pas assez de fermes, vous manquerez de vivres et il ne sera plus possible de faire quoi que ce soit.

7-Forge : Une fois en place, la forge offre l'opportunité de faire progresser l'armement de vos hommes.

8-Magic : C'est ici que pourront être entraînés les magiciens. Ces derniers peuvent lancer des sorts très puissants, incluant la création de démons.

9-Necro : Les nécromanciens ont la particularité de pouvoir créer des soldats à partir de cadavres.

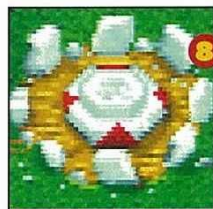


Modem et null modem

Certains jeux permettent de disputer une partie contre un joueur humain en connectant sa machine à une autre. Deux solutions s'offrent alors : le modem ou le câble null modem (il existe aussi la connexion Eternet qui nécessite une carte spéciale, et bien entendu des jeux prévus pour l'utiliser). Le modem, contraction de **MOD**ulateur/**DEM**odulateur, est un boîtier qui donne la possibilité de faire transiter des données d'une machine à l'autre via les lignes du téléphone. En France, en raison des tarifs pratiqués par les Télécom, ce genre de sport est assez onéreux, puisque tarifé comme une communication normale, mais quel plaisir de jouer avec un adversaire qu'on ne voit pas. Le null modem, en dépit de son nom ronflant, est un simple câble que l'on branche entre deux machines, sur le port série. Il permet à peu de frais de jouer contre un humain, mais nécessite que les deux machines soient sur le même site. Dans le cas d'une partie par modem ou null modem, on peut envoyer des messages à l'autre joueur.

VOIR DU PAYS

Lors des déplacements, l'écran scrolle. Le territoire présenté ici correspond à une trentaine d'écrans. En début de jeu, seule la partie occupée par nos hommes apparaît. Suivant le type de terrain, le graphisme change. Quelques animations, comme le bouillonnement des lacs verdâtres, rajoute à l'aspect étrange des lieux.



nuer à explorer les environs. Heureusement, les missions suivantes sont plus intéressantes d'un point de vue stratégique et tactique.

Aux armes



Voyons comment se déroule un combat ! Si plusieurs types de soldats sont utilisables, on peut toutefois les séparer en deux groupes : les combattants sans options, et les magiciens. Les "sans options" ont simplement besoin d'être dirigés sur une cible, ou bien de se trouver confrontés à un envahisseur. Dans ce cas, ils tapent et utilisent qui des haches, qui des flèches, qui des épées. Les magiciens, eux, peuvent lancer différents types de sorts : boules de feu, création de monstres, armures magiques, et, pour les nécromanciens, transformation de cadavres alliés ou ennemis en morts-vivants. Plus tard dans le jeu, on accède également à des engins de guerre de type catapultes. Pratique pour se créer une armée au fur et à mesure que l'on avance vers une ville adverse, mais attention, les morts-vivants ne sont pas éternels, et au bout d'un moment, ils disparaissent dans un bruit d'ossements qui s'entrechoquent. Les déplacements, qui se font individuellement ou par groupes de quatre au maximum, en cliquant sur les personnages choisis, se font en temps réel ainsi que les combats. En haut de l'écran, une mini-carte permet de repérer les adversaires, en rouge, ainsi que les mines, en blanc. Le déplacement sur l'écran principal se fait par scrolling.

Graphiquement, Warcraft est assez réussi. Ma préférence va aux bâtiments humains, ceux des orcs étant

un peu tristes, mais rien de rédhibitoire. En début de partie et entre chaque mission, des scènes en 3D apparemment réalisées avec 3D Studio viennent parfaire la finition de l'ensemble.

La musique, sans génie ni défaut, soutient l'action efficacement. On ne lui en demande pas plus. En ce qui concerne les bruitages, rien à redire, et les voix digitalisées, qui se font entendre en cas d'attaque ou bien pendant la description de chaque nouvelle mission, apportent une touche de réalisme fort bienvenue. Bref, voilà un jeu pas tout à fait parfait, mais néanmoins assez réussi pour qu'on s'y intéresse de près. Espérons que les data disk à paraître viendront débarrasser ce produit d'un nouvel éditeur, des quelques scories qui l'encombrent.

ÉDITEUR : Blizzard Entertainment • NOTICE : VF • JOUEUR : 1 • DISTRIBUÉ PAR : Ubisoft (I) 48.18.50.00 2 joueurs, 486 33, dispo sur PC.



Si vous aimez les jeux de stratégie et l'ambiance "Dungeon & Dragons", voilà un produit bien fini qui devrait vous ravir mais on peut déplorer le manque de finesse dans la gestion des hommes et du matériel.

TECHNIQUE 78 INTERET 85



Cet écran permet de prendre connaissance de la mission à remplir et des objectifs à atteindre pour passer à la suivante.



EN RÉFÉRENCE



En cas de victoire, un écran animé montre vos gains et vos pertes.



En début de partie, il est possible de "customiser" le jeu et de créer armées de départ et territoires.



Quelques-une des missions se déroulent dans des souterrains. Dans ce cas, les sorts de vision dans le noir sont fort bienvenus. On remarquera, au passage, des adversaires de type "green slim".

Warcraft VS Dune 2
Naturellement, la première différence saute aux yeux (paf!) : dans un cas, il s'agit d'un jeu futuriste, alors que dans l'autre, c'est chevaliers, sorciers et compagnie. Cela dit, la grande différence concerne les possibilités et la profondeur du jeu. Dans Dune 2, la gestion des armées et du matériel est plus fouillée, mais en revanche, il n'y a pas de possibilité de jeu par modem ou en connectant deux machines.



L'ambiance
Les sons
Les scènes non interactives
Le mode "deux joueurs"
L'interface

Deux fois douze missions, c'est un peu court
Le graphisme parfois tristounet
Simplicité de la gestion des hommes et du matériel.



■ EN DÉBUT DE PARTIE, CONSTRUISEZ DES FERMES AFIN DE NE PAS TOMBER EN PANNE DE VIVRES.

