

Date: Lundi 04 octobre 2004 à 14:24:33

Sujet: 5 Jeux Video

Test de Age Of Mythology

En voilà un que l'on attendait depuis déjà un bon moment et après une version preview d'Age Of Mythology plutôt prometteuse, la version définitive pointe enfin le bout de son nez pour notre plus grand bonheur.

En voilà un que l'on attendait depuis déjà un bon moment et après une version preview d'Age Of Mythology plutôt prometteuse, la version définitive pointe enfin le bout de son nez pour notre plus grand bonheur. C'est pas compliqué, nous sommes littéralement tombés sous le charme de ce nouveau titre d'Ensemble Studios, doté d'une richesse surprenante, d'une réalisation aux petits oignons et d'un background qui s'offre le luxe d'être un brin culturel, bref, AOM s'annonçait comme un méga hit, et ça tombe bien, c'en est un...

Ah les saveurs de Age premier et second du nom, les petits villageois qu'on envoie récolter des baies puis qui se mettent aux travaux des champs. Les cheats codes aussi gravés dans la mémoire, des dromadaires, des éléphants de guerre, le développement de la chimie pour faire des nuées de types armés de fusils... Tout ça pourquoi, pour se retrouver à 5 heures du mat devant son PC en prenant les cours de Fac à huit heures, bien plus soucieux d'éradiquer l'ennemi en face que du cours de Philo morale censé avoir lieu juste après. Et bien avec Age Of Mythology ce sont toutes ses saveurs qui reviennent d'un coup. C'est simple ça donne l'effet d'un coup de poing, tous les ingrédients ou presque des deux premiers opus sont de nouveau présent, mais avec des tas de trucs en plus, des graphismes nettement améliorés et une ergonomie qui une fois encore reste inégalée. Alors plutôt que de ressasser des vieux souvenirs, penchons nous sur ce titre tout nouveau tout beau et voyons ce qu'il apporte à la célèbre série de jeux de STR. Alors dans AOM, on débute en choisissant l'une des trois civilisations présentes, les grecs, les égyptiens ou encore les terribles hommes du nord. Pour chacune de ces civilisations, dépendent trois Dieux, Zeus, Poseidon, Hades, Râ, Isis, Set, Odin, Thor et enfin Loki. Trois Dieux, pour trois orientations possibles mais également pour des arborescences de magies et d'unités différentes. Pour chaque clan, le panthéon propose des dieux secondaires qui à leur tour permettront au joueur d'accéder à certaines unités ou de débloquent des magies particulières. Pour peu que l'on ne soit pas trop casanier, chaque partie de Age Of Mythology est différente en fonction des choix de divinité que l'on fera et tout ceci multiplié par les trois civilisations proposées. Si le déroulement du reste du jeu reste très proche de ce que l'on avait par exemple connu avec Age Of Empires II : The Age of Kings, on notera en revanche pas mal d'autres nouveautés avec notamment l'apparition des héros. Comme son nom l'indique ce

nouveau titre issu de chez Ensemble nous propose une vaste incursion dans différentes mythologies et l'on retrouvera donc des créatures légendaires mais également des héros pour les combattre. Ces héros s'avèrent particulièrement résistants, peuvent être ramenés à la vie et seront notamment très efficaces contre les créatures mythiques invoquées par l'adversaire. Pour ce qui est du reste sachez que l'on retrouve un total de 92 unités différentes dont 33 créatures fantastiques parmi lesquelles on retrouve les Hydres, Colosses, Centaures minotaures, ou encore scarabées et scorpions géants, Sphinx et momies, enfin, Géants des glaces, trolls, Dragons et Valkyries. Les autres unités en dehors des héros sont plus classiques et l'on retrouve des machines de sièges, des guerriers de base, des archers, la cavalerie, cavalerie lourde, éléphants d'assaut et bien d'autres encore. Côté modes de jeu là encore Age Of Mythology ne déçoit et l'on disposera de 36 missions dans la campagne solo, mais on pourra également charger des scénarios, disputer des parties sur cartes aléatoires et bien évidemment affronter d'autres joueurs en multijouer. Pour ce qui est des quelques spécificités apportées par la présence des Dieux dans les gameplay signalons que les joueurs disposeront de différents sorts à faire intervenir en cours de partie comme la paix temporaire, les malédictions changeant les villageois en cochons, sorts de restauration, amélioration des récoltes, bombardements à grands coups de boules de feu et bien d'autres. Votre choix de panthéon déterminera les créatures qu'il vous sera possible d'invoquer avec à chaque fois un coût en points de croyance ou faveur. Pour en obtenir il faudra ériger des bâtiments pour honorer vos divinités ou encore envoyer vos citoyens prier devant les temples. Bien entendu on retrouvera un coût classique en nourriture, bois et or, notons que la pierre a au passage disparu. Le passage des différents âges est quant à lui toujours présent et le système d'amélioration très proche des précédents volets. En ce qui concerne les graphismes on s'attendait bien évidemment à pas mal d'améliorations. Le passage à la 3D le permet et c'est avec plaisir que l'on découvre des unités bien détaillées mais surtout remarquablement animées. Les cartes sont esthétiques et riches en détails, on retrouve de nombreux effets lors des combats ou au moment de lancer les sorts divins. Petits détails inesthétiques, les cinématiques reprenant le moteur du jeu, ou encore les unités qui se colorent dès qu'elles sont masquées par un bâtiment. Ca facilite la vision des choses mais c'est très moche... [Achetez-le à 56 €](#) En clair, Ensemble Studios signe une fois encore un excellent cru en traversant les âges. Tout en reprenant les ingrédients des précédents titres de la série, ce nouveau titre apporte de nombreuses nouveautés et innovations qui ne manqueront pas de séduire les fans d'Age Of Empires. Ceux qui ne connaissaient pas la série jusqu'ici trouveront ici une excellente occasion de faire connaissance avec elle grâce à ce titre monumental. En bref...

Graphismes

Des graphismes superbes et un passage à la 3D tout à fait

réussi. Effets, animations ou encore détails des unités sont particulièrement soignés, le tout avec une foule d'options pour ceux qui aiment bidouiller ou jouer en mode fenêtré. 17/20

Jouabilité

Toujours aussi accessible et en même temps incroyablement riche. Les campagnes sont agréables, les parties sur cartes aléatoires excellentes et la foule de nouveautés apportées par ce nouveau thème sont particulièrement appréciables. 18/20

Durée de vie

Comme on s'en doute une durée de vie record grâce à des parties très variées en raison du grand nombre d'unités et de pouvoirs différents même au sein d'une même civilisation. En terme de modes de jeu il y a également de quoi faire que ce soit seul ou à plusieurs, en réseau local ou en ligne. 17/20

Bande son

Les paroles des unités sont comme à l'accoutumée légèrement gavantes à la longue mais les effets et musiques sont quant à eux très corrects, même si c'est parfois un rien répétitif. 16/20

Note générale

Un titre exceptionnel une fois encore signé Ensemble Studio. Son principe, son gameplay ou encore sa réalisation sont excellents, le tout reprenant les bons aspects des précédents titres tout en les mettant merveilleusement au goût du jour avec un nouveau thème, de nombreuses nouveautés et pas mal d'innovations. 18/20

[Achetez-le à 56 €](#)

Editeur:

Microsoft

Développeur :

Ensemble Studios

Site web officiel :

Aller sur le site officiel

Type :

Stratégie

Support : CD

Multijoueurs : Lan et Internet

Sortie : 20 Novembre 2002

Version : Française intégrale

Config minimum : P II 450 Mhz, 128 Mo de Ram, carte 3D 16 Mo

Config conseillée : P III 700 Mhz, 256 Mo de Ram, carte 3D 16 Mo

Similaire à : Age Of Empires 2 : The Age Of Kings [Achetez-le](#)

[à 56 €](#)

Publication de Tout sur l'informatique - Programmation C#, Sécurité;, Divx, P2P:

<http://www.zmaster.fr>

URL de cette publication

<http://www.zmaster.fr/modules.php?name=News&file=article&sid=6>