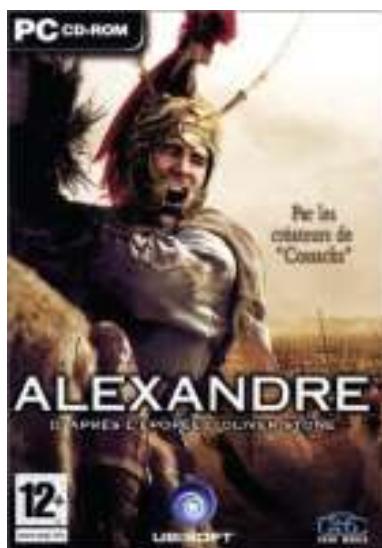


<https://labalancedes2terres.info/spip.php?article636>



Alexandre (PC)

- Multimédia -



Date de mise en ligne : lundi 31 janvier 2005

Copyright © La Balance des 2 Terres - Tous droits réservés

On en a l'habitude désormais, depuis la mode initiée par LucasArts, un film = un jeu. Le long métrage "Alexandre" d'Oliver Stone n'était même pas encore sur nos écrans que le jeu se vendait déjà !

Plateforme : PC

Genre : Stratégie

Développeur : GSC Game World

Site officiel : [Visiter le site](#)

Editeur : Ubisoft

Version : française intégrale

Date de sortie : 25 novembre 2004

Config minimum : Win 98/2000/ME/XP, PIV 1,5 GHz, 512 Mo de RAM, carte 3D 64 Mo

Config conseillée : Win 98/2000/ME/XP, PIV 2 GHz, 768 Mo de RAM, carte 3D 128 Mo

Multijoueur : oui, jusqu'à 6 joueurs en LAN ou via internet

Classification : Déconseillé aux moins de 12 ans

Un peu d'histoire ...

Vous vous doutez bien qu'il faudra au moins incarner [Alexandre](#) dans ce STR. Mais qui était-il ? Certainement un leader charismatique avide de pouvoir. C'est pour cela qu'il n'a pas hésité à lancer d'immenses armées à la conquête de l'Egypte, de la Perse, puis de l'Inde ... Seulement dans l'antiquité, on ne gérait pas un combat caché dans un bunker. C'est donc là que le jeu va révéler tout son intérêt puisque c'est sur les champs de bataille que vous ferez vos preuves.

Mais pour aller au-delà du [film](#), les développeurs vous proposent de conduire les armées des quatre empires en guerre. Voilà qui permettra d'éviter une lassitude prématurée ...

Quatre empires, quatre campagnes ...

On a donc le droit à quatre campagnes relativement longues. Mais du point de vue de la stratégie, c'est assez similaire entre les civilisations. Ainsi, même si les design changent, on se retrouve toujours avec les mêmes unités. En fait, c'est sympa de voir comment auraient pu évoluer les batailles si telle ou telle chose aurait été différente. Qui n'a jamais rêvé de refaire l'histoire ?

Une I.A. améliorée ...

Les inconditionnels du genre n'avaient pas été déçus par Cossaks, mais il y avait toujours quelque chose à redire. [Alexandre](#) a donc permis aux développeurs de revoir un peu l'I.A.. En effet, les villageois sauront prendre des initiatives et exploiter les richesses du terrain occupé (un peu comme dans Age of Empires... mais en mieux !). Il est donc fort agréable de pouvoir se concentrer sur le placement de ses unités en vue d'une prochaine attaque massive pendant que les villageois récoltent les ressources de leur côté. Mais n'allons pas dire qu'ils sont absolument autonomes : une fois les ressources locales épuisées, il faudra leur souffler l'idée d'aller chercher ailleurs.

En revanche, si les déplacements des unités terrestres sont remarquables, on ne peut pas en dire autant de ceux des navires. Ils se percutent, tournent en rond, se perdent et se bloquent. Dommage quand on connaît l'importance d'une bonne flotte.

Comme le [film](#), le jeu est très orienté sur le côté stratégie militaire. Ainsi, en plus de l'I.A. améliorée, on remarque que les systèmes de construction sont beaucoup moins repoussants qu'avant. Cette simplification ayant pour but de vous offrir des unités le plus rapidement possible. Car c'est bien là le point fort ! Fini les batailles avec trois unités qui se battent en duel. Désormais, c'est sur une marée humaine qu'il faudra compter. Et visuellement, c'est de toute beauté ! Toujours en 2D, mais on décèle des petits plus qui ne manquent pas de rendre encore plus réaliste le jeu ...

Vidéos et sons en exclu !

[Alexandre](#) rajoute à son magot quelques passages tirés du [film](#) en exclusivité à titre de cinématiques. Et comme si cela ne suffisait pas, vous profiterez de quelques extraits musicaux de la bande originale du [film](#) composée par Vangelis. Rien que ça ! Seul bémol, les musiques deviennent un peu répétitives sur la durée des campagnes, mais dans quel STR n'est-ce pas le cas ?

Acheter le

jeux



Post-scriptum :

Source : www.planet-egamers.net