

Medieval : Total War - 1/1

Après un Shogun Total War particulièrement réussi et un add-on pour faire durer le plaisir, les petits gars de Creative Assembly se sont remis au boulot tout en conservant un principe qui jusque-là a su séduire bon nombre d'amateurs de stratégie en temps réel, teintée de tactique façon jeu de plateau au tour par tour...

En clair si nous nous étions familiarisé avec les samouraïs de Shogun, c'est cette fois-ci en Europe durant le moyen âge que l'action de Medieval (qui de fait porte bien son nom) prend place. On ne modifie pas le principe et on transpose tout ceci en occident avec du coup de nouvelles unités et bien évidemment de nouvelles campagnes liées au contexte géopolitique. Le tout se déroule sur pas moins de 400 ans d'Histoire et le joueur aura la possibilité de se lancer dans des parties simples ou encore de tenter de ré-écrire les manuels scolaires au sujet de l'Europe dans les campagnes historiques. On dispose au total d'une douzaine de factions différentes avec à chaque fois un style de combat et des unités différentes. Des unités qui sont d'ailleurs également en grand nombre puisqu'elles avoisinent la centaine. Bref, on a déjà de quoi faire avec ce Medieval qui offrira par ailleurs différents modes de jeu, allant des batailles custom aux batailles historiques en passant par les inévitables campagnes ou encore le multijoueur.

Alors évidemment avec ce titre les habitués de Shogun risquent d'avoir une légère impression de déjà-vu. Clairement l'interface est très proche, le déroulement des parties aussi, avec l'alternance entre les phases de jeu sur plateau et les résolutions sur les champs de bataille en 3D. Pas grand chose de neuf à ce niveau et c'est donc dans le détail qu'il faut aller chercher les innovations. On retrouvera donc des châteaux forts qui apporteront pas mal de piment avec leurs palissades, leurs armes défensives mais également les machines de siège de l'autre côté pour les prendre d'assaut. Les combats prennent de véritables tournures épiques sans pour autant encore une fois changer radicalement dans leur principe par rapport à ce que l'on a connu dans Shogun. A signaler simplement une dimension stratégique légèrement rehaussée grâce au nombre d'unités et à leur variété alors qu'il sera également possible de faire des prisonniers histoire de demander ensuite des rançons ou encore de les éliminer pour bien faire comprendre que vous n'êtes pas là pour rigoler.

La partie gestion de ressources semble quant à elle également un peu plus pointue, avec différentes améliorations au niveau de vos productions, ou encore concernant l'entraînement et la création de troupes. Autre élément renforcé, des personnages plus nombreux tels que les émissaires qui permettront de glisser un soupçon de diplomatie dans tout ça. Mais là encore quelques améliorations et pas de changement majeurs à signaler puisque la possibilité était déjà présente dans Shogun.

Alors évidemment en marge de la partie tactique façon jeu de plateau de type Risk, difficile de ne pas parler des résolutions de batailles dans les vastes environnements en 3D qu'offre Medieval. Y a pas à dire, même depuis Shogun, ça le fait toujours. Certes, c'est devenu un peu moins impressionnant qu'au moment de la sortie du premier titre de la série il y a plus de deux ans, mais tout de même... Variété dans les décors, détails des unités, angles de caméra et zooms, bref, la qualité est au rendez-vous avec en plus ce petit cachet unique dont disposait déjà Shogun. Le nombre d'unités affichées atteint des records avec parfois jusqu'à 10 000 personnages engagés dans les combats, tout en conservant une bonne fluidité et un bon degré de réalisme.

Au final, ce qu'il faudra retenir de ce Medieval Total War c'est qu'il n'innove finalement qu'assez peu par rapport à un Shogun mais il conserve toutefois la qualité d'origine voulue par Creative Assembly. Un titre que l'on conseillera donc aux mordus de Total War qui verront l'intérêt du jeu clairement relancé par ce nouveau stand alone. Ajoutons pour conclure que la longévité est à l'image du reste du soft, des heures et des heures de jeu en perspectives grâce à de nombreux modes, de vastes possibilités et de nombreuses factions à incarner.