



Extrait du Inside Electronic Pipo

<http://www.insideelectronicpipo.com/espace-culturel/jeux-video/nos-recommandations/article/tout-sur-age-of-empires-iii>

Tout sur Age Of Empires III

- Espace culturel - Jeux vidéo - Nos recommandations -

Description :

Comme son nom l'indique, AGE III est le troisième opus de la mythique série de jeux de stratégie en temps réel (RTS) - j'ai nommé Age Of Empires. Venez découvrir ce jeu qui a su s'imposer comme une référence dans son genre.



Les origines

La série des **Age Of Empires** naît en 1997 dans les grottes d'[Ensemble Studios](#), avec Age Of Empires premier du nom. Le jeu connaît un succès modéré, avec trois millions de copies vendues jusqu'en 2000. **Le jeu de stratégie est basé sur le jeu d'échecs** : deux adversaires s'affrontent face à face sur un terrain avec des unités qui ont chacune leurs spécificités. Cependant, il y a plus au jeu de stratégie que cela : en effet, **le joueur doit en plus contrôler une économie** puisque chaque unité a un coût en ressources, qu'il doit récolter. Dans la série des AOE (comme dans la plupart des jeux de stratégie), il y a donc deux types d'unités : des récolteurs, présentement appelés villageois, et des soldats, qui peuvent être à pied, à cheval ou diriger une arme de siège. Comment gagne-t-on ? Chaque unité et bâtiment a des caractéristiques propres : des points de vie, d'attaque, de défense etc. Il faut se bâtir une armée, anéantir celle de l'autre et l'amener à capituler ou détruire tous ses bâtiments. **Pourquoi jeu de stratégie** ? Parce que les unités ont des forces et des faiblesses, et que l'on doit donc définir une stratégie précise pour vaincre son adversaire, en prenant aussi avantage du terrain (la mer par exemple) et en gérant son économie.

La spécificité de la série Age Of Empires est le système d'âges. En effet, le joueur a la possibilité de faire évoluer sa ville et son armée en "changeant d'âge". Cette opération est de plus en plus coûteuse au fur et à mesure que l'on augmente d'âge (il y en a 4 ou 5 selon les jeux), mais en contrepartie lui confère de plus en plus d'avantages. Ainsi, un joueur à l'âge 3 aura plus d'unités disponibles et plus d'améliorations qu'un joueur à l'âge 2. Dans Age Of Empires, il s'agit donc aussi de savoir quand changer d'âge... ou pas !

C'est en 1999 que la série devient mythique avec la sortie de **Age Of Empires II : The Age Of Kings**. En effet, le réalisme du jeu allié à des graphismes très corrects pour l'époque et à un gameplay complexe sans être révolutionnaire font d'AOK (l'abréviation d'Age Of Kings) l'une des références du jeu de stratégie en temps réel. AOK permet de jouer avec 13 civilisations européennes et asiatiques du Moyen-Âge. Les joueurs doivent, comme dans le premier opus, former une armée et une économie à partir de presque rien pour conquérir le territoire de leurs adversaires. Plusieurs campagnes solos permettent de revivre l'Histoire, avec par exemple les épopées de Genghis Khan, de Saladin, de Jeanne d'Arc ou de William Wallace. Une extension sort en 2000, et ajoute 5 autres civilisations ainsi que de nouvelles campagnes : il s'agit de **The Conquerors**.

Se passeront alors 6 ans sans que de nouveau Age Of Empires sorte. Entre temps, Ensemble Studios développera **Age Of Mythology** et son extension, **The Titans**, deux très bons jeux reprenant les principes d'AOK en y ajoutant de la fantaisie et de la mythologie.

Naissance d'AOE III

Nous sommes donc en 2005 lorsqu'**Age Of Empires III** sort. Très attendu, le jeu va surprendre, en bien et en mal : certains vont l'adorer, d'autres le honnir. En effet, le jeu prend ses distances avec le réalisme exacerbé d'AOK en ajoutant des éléments stratégiques invraisemblables. Ainsi, contrairement à AOK, les villageois ne doivent pas déposer leurs ressources récoltées dans un dépôt à ressources : celles-ci sont directement comptabilisées, comme par magie. Par ailleurs, le jeu ayant lieu à l'époque de la conquête des Amériques, les développeurs ont eu l'idée d'ajouter la possibilité d'envoyer des chargements de la métropole : ceux-ci s'acquièrent durant la partie au fur et à mesure de l'avancée du joueur et peuvent considérablement changer le déroulement du jeu. A nouveau, ils arrivent de façon peu réaliste. La campagne est elle-aussi assez fantaisiste, et un peu fade : c'est peut-être le plus gros défaut du jeu. En effet, les joueurs étaient habitués aux splendides campagnes très pointues d'AOK, et se voient présentement suivre un Maltais, Morgan Black, dans ses aventures contre le "Cercle d'Ossus" à la recherche de la Fontaine de Jouvence...

Cependant, à l'inverse, le jeu est très recherché graphiquement. A sa sortie en 2005, AOE III fait partie des plus beaux jeux vidéos sur PC. Il fallait d'ailleurs un très bon PC pour pouvoir profiter de ses graphismes à pleine puissance.

[Exemple](#)

Par ailleurs, les développeurs ont beaucoup travaillé sur le réalisme des actions effectuées par les unités. Je m'explique. Dans AOK, si vous attaquiez un bâtiment avec un fantassin armé d'une épée, celui-ci allait taper avec son épée sur le bâtiment jusqu'à ce qu'il s'écroule. Les séquences de destruction des bâtiments étaient par ailleurs toujours les mêmes, avec un certain nombre de flammes selon le nombre de points de vie du bâtiment. Dans AOE III, ce même fantassin préférera envoyer des torches enflammées sur le bâtiment, qui prendra feu à l'endroit où il a été touché par la torche. De même, si des flèches enflammées touchent les voiles d'un moulin à vent, celles-ci vont prendre feu et le moulin en question va s'arrêter de tourner.

Caractéristiques et extensions

Comme précisé ci-dessus, AOE III se déroule après la découverte des Amériques. Dans la première version du jeu, le joueur a le choix entre 8 civilisations "européennes" : les Français, les Britanniques, les Allemands (encore une approximation historique !), les Hollandais, les Portugais, les Espagnols, les Russes et les Ottomans. Celles-ci partent toutes à la conquête du Nouveau Monde et s'y rencontrent et surtout, s'y affrontent. Outre le système de Métropole, le joueur a aussi la possibilité de prendre le contrôle de routes commerciales qui lui offriront de nombreuses possibilités stratégiques, ou de nouer des liens avec les indigènes pour développer une armée encore plus puissante et nombreuse que celle de son adversaire. Le Nouveau Monde étant riche en surprises, vous avez la possibilité de découvrir en pleine partie des trésors féroceement gardés par des crocodiles ou autres bandits renégats qu'il vous faudra tuer avant de pouvoir les dépouiller de leurs possessions.

En 2006 sort la première extension du jeu, The Warchiefs. Dans ce premier add-on, vous avez la possibilité de jouer trois nouvelles civilisations, les iroquois (mes préférés), les sioux et les aztèques. Ceux-ci disposent d'un nouveau bâtiment, le foyer, qui permet de nouvelles stratégies innovantes. Par ailleurs, cette extension apporte de nouveaux types de modes de jeux, comme le Traité : dans ce type de partie multijoueur, vous ne pouvez attaquer votre adversaire durant la limite de temps impartie - qui varie de 10 à 40 minutes ! Vous pouvez de plus gagner la partie en vous emparant de plus de la moitié des comptoirs de la carte, en étant âge 4 et en les contrôlant durant une certaine période... Les vieilles civilisations du jeu sans l'extension - appelé *Vanilla* - ont quant à elles un nouveau bâtiment, le saloon, dans lequel elles peuvent entraîner de nouvelles unités, et la possibilité d'effectuer une Révolution au lieu de passer âge 5, ce qui transforme tous les villageois en miliciens, sacrifiant l'économie à l'armée.

Enfin, The Asian Dynasties, deuxième et dernière extension, sort en 2007. Cette fois-ci, ce sont trois civilisations asiatiques qui sont ajoutées : les japonais, les chinois et les indiens (éléphants de guerre !). Celles-ci ont la particularité de changer d'âge en construisant des merveilles, au lieu de le faire traditionnellement par le bâtiment principal commun à toutes les civilisations, le centre-ville. Ces civilisations peuvent par ailleurs nouer des liens avec les autres civilisations via le consulat, nouveau bâtiment qui leur est propre. Il n'y a pas d'autres grandes différences en ce qui concerne le gameplay à proprement parler, mais le jeu apporte un grand nombre de nouvelles cartes, ce qui constitue toujours une évolution dans la façon de jouer.

Vie et mort d'Age Of Empires III

Et oui, on peut parler de vie et de mort d'un jeu vidéo ! En l'occurrence, AOE III a, du haut de son gameplay innovant et de ses 14 civilisations, bien vécu. Le jeu s'est vendu à plusieurs millions de copies, et est toujours en vente dans

les magasins, plus de 6 ans après sa sortie ! Cependant, force est de constater que les campagnes étant moins bonnes que dans les opus précédents (surtout dans les extensions), AOE III était un jeu purement multijoueur. Or, il se trouve qu'un jeu multijoueur ne peut rester vivant - c'est-à-dire qu'on y trouve un grand nombre de joueurs régulièrement connectés - que si un suivi du jeu est effectué par ses développeurs : un jeu n'est jamais parfait et nécessite d'être "patché" - corrigé - au fur et à mesure que l'on découvre des erreurs. Malheureusement, Ensemble Studios, qui était le studio derrière tous les Age Of, a succombé à la crise économique de 2008 et a été dissous. Le suivi du jeu n'est donc plus assuré depuis belle lurette, ce qui a conduit à une certaine désertion du jeu par les joueurs. Cependant, depuis quelques temps, on assiste à une renaissance de la communauté en ligne d'Age Of Empires III... Qui sait, le jeu a peut-être de nouveaux beaux jours devant lui ?!

Enfin, qu'en est-il de la série des "Age Of Empires" ? L'édition collector d'AOE III était vendue avec un artbook dans lequel on pouvait voir des images des trois premiers AOE, suivies d'images de ce que devraient être AOE IV et AOE V, comme [ici](#). Cependant, avec la dissolution d'Ensemble Studios, la franchise a été reprise par Robot Entertainment qui s'est mis en tête de développer un "Age Of Empires Online", jeu en ligne qui reprendrait des éléments des 3 opus de la série avec des graphismes cartoon... Je ne me lancerai pas dans la description de cette insulte à la série des Age Of, et je vais conclure sur cette citation du personnage Kanyenke de The Warchiefs :

Kill now ! Talk later !