

Battle For Wesnoth



Battle for Wesnoth est aujourd'hui l'un des jeux libres les plus connus. Il prend place dans un univers médiéval-fantastique et se joue en tour par tour.

- [Présentation](#)
- [Univers](#)
- [Gameplay](#)
- [Conclusion](#)
- [Portfolio](#)



Présentation



Comme je le disais dans l'introduction, Battle for Wesnoth est l'un des jeux libres les plus connus. La raison du succès ? La longévité.

Parti de rien avec peu d'ambition, à la manière de Linus Torvald et son noyau, ils ont réussi au fil des années à attirer toujours plus de contributeurs : codeurs, graphistes, musiciens, scénaristes, bruiteurs, traducteurs ou encore mappers. Car dans un jeu, le contenu (c'est-à-dire les unités, les cartes, etc ...) est aussi, voire plus important que le code (c'est-à-dire, les fonctionnalités) et c'est souvent cela qui fait défaut dans le monde du jeu vidéo libre.

Quelques chiffres en vrac, Battle for Wesnoth c'est plus de **200** unités, **35** langues disponibles, **14** campagnes officielles comprenant chacune entre **4** et **25** scénarios et plus de **100** campagnes et scénarios créés par la communauté. La première release du jeu date de **2003**, le projet a donc **5** ans.

Univers



Battle for Wesnoth, au même titre que Warcraft n'est pas qu'un jeu, c'est aussi un univers. Le monde de Wesnoth s'appelle Irdaya.

La carte ci contre montre une partie d'Irdaya, c'est dans cette région du monde que se déroulera la campagne "l'héritier du trône" où Konrad va fuir de ses terres natales (en bas à gauche, la forêt d'Aethenwood) suite à une invasion orc pour aller retrouver le sceptre de feu dans la montagne, malgré tous les dangers qu'une telle expédition comporte.

Pour plus de détail, vous pouvez vous renseigner sur [l'histoire de Wesnoth](#) ou la [géographie de Wesnoth](#) sur le site officiel.

Dans cet univers, il existe 6 races principales :



En plus de différentes races secondaires présentes dans certaines campagnes.

On peut s'étonner de voir qu'il n'existe pas encore de jeu de rôle se déroulant dans l'univers de Battle for Wesnoth, mais cela devrait arriver un jour ou l'autre, l'univers s'approfondit au fil du temps et deviendra sûrement un jour si complet qu'un jeu de rôle ou un jeu de carte à la Magic (ou les deux) pourraient pourquoi pas voir le jour. De toute manière, l'univers est libre, chacun fait ce qu'il veut avec, il existe même un projet reproduisant les combats de Heroes of Might and Magic avec des unités de Wesnoth.

Gameplay



Le tour par tour est très agréable, pas besoin d'être rapide pour pouvoir tout bien peaufiner mais il présente certains inconvénients, le plus gros est la longueur des parties, en effet, ce n'est pas un jeu auquel on joue 5mn de temps en temps, une partie dure, selon la carte et le niveau de jeu, entre 30mn et plusieurs heures. De plus, en multi-joueur, il faut attendre la fin du tour des autres joueurs avant de pouvoir jouer, un conseil donc, évitez les parties de plus de 4joueurs humains et privilégiez les petites cartes.

Pour ce qui est des règles, elles sont très bien faites. On peut en apprendre les grandes bases en peu de temps et continuer jusqu'à maîtriser les rouages du jeu, Wesnoth est plein de détails capables de jouer en votre faveur si vous savez les manier à votre avantage. Les choix tactiques ne se résument pas seulement aux combats stricts, mais aussi à la prise de maisons aux alentours, ou au bon choix d'évolution d'une unité par exemple.

Ainsi, changer de carte peut vous faire changer totalement de stratégie, et bien souvent, vous pouvez adopter plusieurs stratégies différentes sur une seule carte. Ceci est moins vrai sur les cartes disponibles en multi-joueurs où les tactiques sont souvent assez semblables, sans toute fois être rigoureusement identiques.

De même, les stratégies diffèrent énormément selon les races. Alors qu'avec les orcs, vous devrez foncer le plus vite possible jusqu'au camp ennemi, vous devrez, avec les elfes, leur tendre des embuscades et les faire combattre dans votre milieu de prédilection : la forêt.

Le hasard est aussi présent dans le jeu, mais c'est à vous de le dompter. Par exemple, des unités identiques (prenons deux archers elfes) auront des caractéristiques différentes, l'un sera plus fort, l'autre aura plus de PVs par exemple. C'est à vous de privilégier les unités aux caractéristiques qui arrangent votre stratégie.



L'aide dans le jeu répondra à toutes vos questions, elle n'est pas rébarbative et est très agréable à lire. Elle est bien entendue, traduite en français.

En cas de doute, dans le jeu, vous pouvez faire un clic droit et demander de l'aide (pour une unité par exemple), l'essentiel concernant les unités et les terrains est rappelé lorsqu'il y en a besoin, vous n'êtes pas forcés de les connaître par cœur, fort heureusement.

Une petite astuce de quelques lignes est présente en bas du menu principal, elle est très pratique car elle permet de découvrir quelques rouages du jeu.

Enfin, le tutoriel sera une excellente manière d'apprendre à jouer simplement.

Conclusion



Graphismes	C'est assez délicat à déterminer, comparons ce qui est comparable, Battle for Wesnoth est un jeu en 2D, ma note se basera donc sur un référentiel ne comprenant que des jeux 2D. Les graphismes ont un certain charme, et il faut dire ce qui est : ils sont beaux (toujours pour un jeu 2D), on peut certainement trouver mieux, mais Wesnoth s'en sort vraiment bien. Après, on peut se demander si ce jeu ne serait pas mieux en trois dimensions, mais je pense que non, par exemple, un jeu comme Heroes of Might and Magic a souffert du passage de la 2D à la 3D, et avec Wesnoth, cela risquerait également d'être le cas. De toutes manière, la question ne se pose même pas pour les développeurs.	Bon
Jouabilité	Je l'ai évoqué plus haut, la jouabilité est vraiment bonne. Il y en a pour tous les goûts, il peut être simple ou être complexe selon si on fait attention à certains détails ou non. Le référentiel utilisé ici sera les autres jeux de stratégies en tour par tour.	Très bon
Audio	Les bruitages sont agréables et permettent une immersion plus profonde dans le jeu, les musiques sont également superbes, mais elles ne sont peut-être pas assez nombreuses, si bien qu'on a vite fait de les réentendre de nombreuses fois. C'est dommage, malgré leur qualité. Le référentiel utilisé est les autres jeux similaires.	Moyen
Univers	J'en ai parlé plus haut, l'univers est assez complet, c'est agréable, mais il est encore perfectible.	Bon
Evolution	Cela peut surprendre mais je pense que cette catégorie est importante dans un test, surtout pour un logiciel commercial. C'est assez frustrant d'acheter un jeu si les développeurs ne corrigent pas ses défauts. Ici, c'est un logiciel libre, on notera donc surtout son activité. Wesnoth sort des versions régulièrement (les versions mineures se font à peu près tous les mois), ils ont même participé au Google code. Le référentiel utilisé sera les autres jeux libres.	Bon
Innovation	C'est original, on ne peut pas le nier, bon, on a encore des elfes et des orcs, d'accord, mais la façon de jouer est originale.	Moyen
Conclusion	Je pourrais chercher encore de nombreuses catégories pour noter ce jeu, mais il faut le dire, c'est un super jeu, beau et agréable à jouer.	Très bon

Note : ces notes et avis ont été formulés en Février 2009, et sont portés principalement sur mon expérience de jeu avec les versions 1.2 et maintenant, 1.4 (la dernière en date étant la 1.4.7). Ainsi, au fil des futures versions, comme les jeux libres ne sont jamais figés, il est possible qu'à long terme certains commentaires et avis deviennent obsolètes.