

## Prophétie sombre - 1/1

**Un super jeu de stratégie : Vous incarnez le seigneur du château.**

Un super jeu de stratégie : Vous incarnez le seigneur du château.

Affûtez vos lames et récitez vos incantations. Des combats épiques vous attendent dans ce jeu... Du grand art !

Le roi est mort, vive le roi ! Les jeux de stratégie de ce type en tour par tour étaient jusqu'à présent dominés par la saga "Heroes of Might and Magic" (Héros des forces et de la magie ou Héros des forces magiques), de l'éditeur 3DO. Cantonné au rôle de challenger, Disciples a mis les bouchées doubles pour offrir ce que le genre fait de mieux. Le résultat est là. Disciples 2 : "Dark Prophecy" (prophétie sombre), déjà le titre inspire ;réussit le tour de force d'être à la fois novateur et extrêmement soigné. Qui va l'emporter des humains, des démons, des morts-vivants ou des nains ? A vous de choisir votre camp et d'expédier dans l'autre monde non seulement les nations adverses, mais aussi les nombreuses créatures malfaisantes qui hantent vos terres. Chaque force en présence agit à tour de rôle, ce qui laisse tout le temps de réflexion. La partie commence avec un héros à vos ordres, bien à l'abri dans votre forteresse. Votre première mission consiste à recruter des portes-lames compétents pour l'accompagner au front. Sacher piocher intelligemment parmi les nombreux candidats (simple, guerrier, archer, mage, guérisseur) car seuls un à cinq d'entre eux peuvent suivre votre héros. C'est la grande originalité de Disciples 2. Les combats ne mettent en scène que de petits groupes d'hommes qui améliorent leurs compétences à force de victoires. Il se révélera ainsi bien plus judicieux de ressusciter un guerrier aguerri que de recruter des soldats sans expérience. Les combats sont un vrai régal pour les yeux. Les lames laissent des traînées lumineuses, les dragons crachent du feu avec style, les sorciers incantent avec panache. On ne se lasse pas d'admirer les animations des deux cents créatures qui peuplent cette aventure. La carte du jeu est immense, et impressionne par sa beauté. Au milieu des forêts, des rivières, et des volcans, on distingue les groupes ennemis et les précieux coffres renfermant des objets magiques. A chaque tour, vous ne pouvez vous déplacer que sur une certaine distance. Inutile de vous ruer sur les mines d'or et sur les fontaines de mana, cette force surnaturelle source de pouvoirs magiques. Leur conquête dépend entièrement du prestige de votre château. Celui-ci étend son influence, symbolisée par la couleur du sol qui l'entoure fur et à mesure du jeu. Dès que cette influence atteint une ressource, celle-ci est à vous ! Il est également possible d'assiéger des villes qui, une fois conquises, étendront votre influence aux alentours. Quatre campagnes longues et passionnantes, un éditeur pour créer soi-même des scénarios en pagaille, une réalisation impeccable... le jeu d'Arxel Tribe ouvre le bal de bien belle manière.

Voilà j'ai dit l'essentiel, il me semble. Ce jeu de stratégie devrait vous plaire si vous êtes un amateur de jeu tel que "Age of Empires" mais vu d'une autre manière, ou amateur surtout de "Heroes of Might and Magic".

Je vous conseille fortement ce jeu.

Ciao et merci de m'avoir lu.