

## Dans la peau d'un joueur de Warcraft III - 1/3

**Mais qui sont ces jeunes qui s'enferment pendant des journées entières pour jouer à Warcraft III ? Plutot que de chercher comment les faire sortir voir les filles, je vais vous raconter ce à quoi ils pensent quand ils jouent.**

Warcraft III n'est plus ce qu'on pourrait appeler un jeu de gue-guerre entre les orcs et les humains.

C'est plus pointu que cela.

Quand on joue online, les parties durent en moyenne 15 minutes. Le temps de créer quelques troupes et un héros, d'aller tatonner l'ennemi, de lui battre ses troupes et son héros. Paf, c'est fini.

Jouer correctement ne signifie pas seulement créer beaucoup d'unité, et foncer dans le tas, en regardant ses unités mourir. C'est plutot un mélange subtil d'agilité, de macro et de microgestion de sa partie. Tout doit etre fait vite et bien. Que dis-je... Très vite, et très bien.

Après avoir passé quelques années à jouer intensivement à ce jeu, je peux vous raconter un peu comment ça se passe, et conclure sur l'intérêt qu'on peut lui porter.

### Les bases du jeu

Tout d'abord, vous êtes Dieu. Vous controlez une des quatre races : humain, orc, morts-vivants ou elfes de la nuit.

Au début de la partie, vous avez un batiment principal, et des ptits bonhommes qui vont faire tout le boulot.

Le but est de faire manger la terre à votre adversaire qui est quelque part sur la carte.

Pour cela, vous pouvez créer tout un tas de batiments :

- Les batiments pour construire des unités de combat.
- Les batiments de stockage de nourriture (plus vous avez besoin d'unités, plus vous devez en construire).
- Les batiments défensifs.
- Les batiments de recherche.

Pour ce qui est de la macro-gestion... Comme vous le savez peut-etre, les ressources sont l'or et le bois. Il s'agit dans un premier temps de bien répartir l'utilisation de celles-ci, pour rester en flux tendu. Trop d'or, ça veut dire qu'on ne crée pas assez d'unités. Trop de bois, ça veut dire qu'on a mis trop de paysans en mode bucheron, alors qu'on aurait pu garder l'argent que coute la création d'un paysan pour des troupes armées.

Souvent les joueurs apprennent par coeur les 5 premieres minutes de leur partie, ce qu'on appelle un Build-order, pour que tout soit bien en place. C'est bien simple : si au bout d'un moment on se rend compte qu'on a oublié de faire un batiment, et qu'on accuse un retard d'une minute, et ben c'est mort, on a perdu.

Il est également de bon ton d'aller regarder quels types d'unités fait l'ennemi, pour le contrer. Car une unité a forcément soncontre'. (exemple : la dryade pourfend la chasseresse, mais la catapulte défonce la dryade).

Les bons joueurs peuvent savoir quelle est la stratégie de l'adversaire en voyant sa base pendant 3 secondes; en outre, ils connaissent très bien tous les types d'armure et d'attaque de toutes les unités. Par exemple, une unité qui a une attaque magique fera très mal à une unité avec une armure lourde.

Pour finir avec la macro-gestion, il faut être capable de choisir entre :

- faire beaucoup d'unité peu évoluées, sans upgrader son batiment principal
- upgrader son batiment principal pour faire des unités plus fortes, mais plus cheres
- faire le bourrin, et s'approprier rapidement une autre mine pourmasserles unités.

Pour la micro-gestion pendant une bataille, on ne laisse pas (dans la mesure du possible) une unité se faire crever. A la fin d'une bataille, il vaut mieux avoir 10 unités dans le rouge (qu'on peut soigner) qu'une seule dans le vert. Dans le même esprit : pour attaquer un certain type d'unités, on utilise un certain type des siennes. On va quand même pas essayer de tuer un éléphant avec une tapette à mouche : D !

## Dans la peau d'un joueur de Warcraft III - 2/3

Gérer tout ce petit monde nécessite une concentration extrême. Et c'est bien pour ça que ça fait de la peine de voir quelqu'un jouer vraiment à Warcraft !

Parmi les meilleurs joueurs mondiaux, certains sont de véritables machines. Pour avoir un aperçu de cela, il existe d'ailleurs un outil, qui a été spécialement créé pour ce genre de jeux : l'analyseur de replay. Il permet d'obtenir un certain nombre de statistiques sur une partie, notamment le nombre d'actions par minute effectuées.

### Les actions par minute

L'image à gauche est le graphe des actions par minute (direapm') pour les deux joueurs d'une partie.

Les gros malades (ceux qui font les tournois) turbinent à 200 actions par minute, soit environ 3 actions par seconde et ce pendant toute la partie.

Pour la plupart des gens qui connaissent ce milieu (où devrais-je dire secte ?), l'apm est souvent le reflet du niveau d'un joueur. Et oui, qui dit grosse apm, dit beaucoup de micro-gestion.

Pourtant, certains joueurs un peu beta ont tendance à faire beaucoup de 'free-click', par exemple donner trois fois le même ordre à une unité, pour augmenter leur apm. Certains justifient cela par le besoin de rester chaud tout au long de la partie.

Personnellement, je tourne à 75 actions par minute en moyenne sur une partie. Autant vous dire qu'il est inutile de me parler.

### Les raccourcis clavier

A un certain niveau, il paraît indispensable de configurer ses propres raccourcis clavier.

Ils permettent dans toutes les situations de gagner de précieuses secondes.

C'est simple, tout ce qui peut ne pas être fait à la souris (en gros, tous les types d'actions d'une unité), on doit le faire au clavier. Ainsi, la souris reste dans la zone de jeu, sans faire de continuel allers-et-retours dans le menu situés loin, très loin dans le coin inférieur droit de l'écran.

Quand on joue vraiment à fond, on finit par se poser ce genre de questions.

De la même façon, les unités de mêlées sont groupées dans un raccourci (la touche 1'), séparément des unités de tir à distance (touche 2'). On peut grouper également les bâtiments de création d'unité de combat. Ainsi, on peut sélectionner un bâtiment, créer une unité qui viendra automatiquement rejoindre le héros, sans sortir d'une bataille.

Prenons un exemple :

lors de notre première bataille, je remarque que le héros de mon adversaire a choisi comme premier sort la capacité de se rendre invisible. Ce sort est tout particulièrement immonde, car il lui permet d'aller discrètement égorger les unités non combattives situées dans ma base pour étouffer mon économie.

Ni une, ni deux, je fais revenir mes unités vers la base.

Je clique sur ma base

Je sélectionne une unité constructrice

Je tape W puis C

Je clique sur un endroit de mon emplacement,

et dans 60 secondes j'aurais une boutique construite, dans laquelle je pourrais acheter de la poudre contre les unités invisibles.

Je retourne vers l'ennemi pour continuer la bataille, mais Oh, horreur, il m'a tué un archer ! Je ne rentre plus

## Dans la peau d'un joueur de Warcraft III - 3/3

dans mon quotat de 6 archers habituellement. Je tape3', puisA'. Un archer est en route pour rejoindre bientôt mon groupe.

Tout cela devrait pouvoir être fait en 5 secondes max.

Intérêt du jeu

Sans vouloir faire l'apologie de ce jeu qui prend énormément de temps (surtout quand on veut pouvoir prétendre qu'on est bon), je peux tout de même en donner les principales qualités.

Je me suis surpris à en trouver des vertus bénéfiques quant à ma notion de l'organisation en général. En effet, Warcraft III est une école marginale de la rigueur et de la gestion du temps.

Bon vous vous moquez, je le sais bien.

Ca reste un jeu, mais quel jeu ! Ce n'est pas pour rien que Blizzard, la société à l'origine de cette perle, a sorti plus de 20 upgrades de cet opus...

En plus, il est joli.

Voilà, j'espère que ça vous aura intéressé (je n'espérais pas vous convertir en tout cas).