

Battle For Wesnoth



FIG. 1 – Konrad, le héros de la campagne principale

Qu'est-ce que Wesnoth ?

Wesnoth est un jeu de stratégie tour par tour, libre et multi plateforme, dans un univers d'heroic-fantasy.

Le principe du jeu est de combattre pour le contrôle de villages, en utilisant une grande variété d'unités qui bénéficient d'avantages ou de pénalités selon le type de terrain sur lequel elles se trouvent et les différents types d'attaque employés. Les unités gagnent de l'expérience et progressent de niveau en niveau au cours des campagnes.

Quelles sont les qualités de Wesnoth ?

Le credo des développeurs de Wesnoth est *Keep It Simple, Stupid*¹. En suivant ce principe ils ont réussi en moins d'un an² à faire un jeu d'une qualité exceptionnelle.

Jouabilité Des règles et une interface graphique simples permettent d'y jouer immédiatement sans avoir à lire un épais manuel. D'ailleurs un tutoriel permet de découvrir les principes du



FIG. 2 – Une capture d'écran de la version 0.7

jeu en douceur. Mais qu'on ne s'y trompe pas derrière cette simplicité se cache une grande richesse stratégique.

Finition Contrairement à beaucoup de projets de jeux libres une attention particulière a été prêtée à la finition. Bien que n'étant pas encore en version 1.0, Wesnoth bénéficie d'une interface graphique soignée, de graphismes de qualité et d'une musique prenante.

Diversité Six armées/races sont disponibles : les loyalistes (humains), les rebelles (elfes), les orcs, les morts-vivants, les nains et les drakes. Chacune d'entre elles possède son lot d'unités (plus de 150 unités différentes en comptant chaque évolution), avec leur capacités propres, offrant des styles de jeu très différents. De plus chaque combattant recruté a un nom et des aptitudes différentes qui le personnalisent.

Pour tout âge Les graphismes de Wesnoth semblent sortir d'un conte de fée, on peut laisser les plus jeunes y jouer sans crainte.

¹"Maintenir la chose simple et stupide"

²La version 0.1 est sortie en juillet 2003



FIG. 3 – Champion elfe



FIG. 4 – Guerrier nain

Mode solo La campagne principale compte déjà une trentaine de scénarios et n'est pas encore terminée. Trois autres campagnes (non terminées) sont proposées permettant de jouer les loyalistes, les orcs ou les morts-vivants.

Mode multijoueurs Wesnoth propose également un mode multijoueurs, avec jusqu'à 8 joueurs ou ordinateurs s'affrontant seuls ou par équipes.

Extensibilité Il est facile pour tout un chacun de créer de nouvelles cartes et de nouveaux scénarios qui pourront par la suite être intégrés au jeu. Ainsi, à l'occasion de Paques, Cédric Duval et Benjamin Drieux ont proposé une mini-campagne en *easter egg*.

Durée de vie Une campagne solo longue, trois niveaux de difficulté, un mode multijoueurs et la facilité de création de nouvelles cartes et campagnes assurent à Wesnoth une très bonne durée de vie.

Multi-plateforme Wesnoth est compatible avec GNU/Linux, Windows, MacOS X, BeOS, Solaris, FreeBSD et OpenBSD.

Multilingue Wesnoth bénéficie de traductions dans



FIG. 5 – Guerrier squelette



FIG. 6 – Loyalistes et Orcs s'affrontent.

les langues suivants : brésilien, catalan, danois, hollandais, anglais, finlandais, français, allemand, hongrois, italien, norvégien, polonais, portugais, slovaque, espagnol et suédois.

Dynamisme La version 0.1 est sortie au mois de juillet 2003. Aujourd'hui nous en sommes à la 0.8.0 et de nouvelles versions sortent régulièrement. A chaque fois les paquets d'installation pour les différentes distributions GNU/Linux ainsi que les binaires Windows et MacOS X sont rapidement disponibles.

Libre Wesnoth est sous GPL.

Contact et Liens

Site officiel : <http://www.wesnoth.org>

Liste de diffusion française :
wesnoth@ml.free.fr

Serveur de jeu sur Internet :
devsrv.wesnoth.org

Pour tout renseignement supplémentaire :
alittlewoodelfe@free.fr