

Storm Master

Voila un jeu de stratégie au concept fort original et qui a malheureusement été oublié malgré le succès qu'il a remporté lors de sa sortie. Un titre qui s'est permis d'innover de A à Z, chose qu'on ne voit plus de nos jours et rien que pour avoir décidé de faire preuve de créativité, il mérite toute votre attention. Bienvenue sur l'île d'Eolia où vous devrez faire vos preuves auprès des votres pour devenir le Maître des Orages ... le Storm Master ! (ca fais tout de suite mieux ^^)

Silmarils. 1991. Stratégie.



Eolia et Sharkaanie sont 2 îles voisines qui se font la guerre depuis la nuit des temps pour une raison oublié aujourd'hui. La lutte acharnée n'a pas laissé le moindre repos à votre peuple et il se tourne vers vous, plein d'espoir pour résoudre le conflit une bonne fois pour toute en détruisant toutes les cités ennemis. Il est hors de question d'attaquer par la mer car une redoutable créature marine y a élu siège, votre seul espoir réside dans les vents. Vous devrez apprendre à les domestiquer pour vaincre et étaler votre domination. Voila pour la petite histoire, maintenant voyons quel sera votre rôle exactement.

Vous êtes le président du conseil des 7 et c'est dans cet assemblée que vous contrôlerez absolument tout. Chaque conseiller vous donnera accès à une interface différente où vous pourrez développer le secteur désigné. La religion fait parti des activités à ne pas négliger car les dieux du vent peuvent faire pencher la balance à votre avantage en soufflant plus ou moins fort selon l'occasion. Il sera également crucial de veiller au bien être de votre population en les nourrissant convenablement pour éviter les soulèvements et les famines mais aussi en leur procurant des activités ludiques par le biais du bouffon, et instructives grâce à votre homme de science.



A peine arrivé sur les terres ennemis, ça se complique ...

Outre cela vous pourrez lever une armée et défendre votre territoire grâce au commandeur

La stratégie de guerre par exemple est assez basique, vous pouvez bombarder n'importe quel installation sans mal et l'adversaire ne pourra que répliquer en vous envoyant sa flotte. Il est aussi très facile d'assiéger une ville puisque la seule chose à faire et de se positionner dessus avec un nombre de fantassins suffisant et 5 secondes plus tard, la ville est détruite. Si ça gache le plaisir pour les attaques, c'est tout aussi frustrant pour se défendre car les moyens sont quasi nuls vous ne pouvez réagir qu'après coup.



Le décollage test de vos vaisseaux ... Moment décisif !

Vous constaterez également qu'après une partie réussie, on se lasse car l'intelligence artificielle de l'adversaire est simple, en montant la difficulté vous ne ferez que l'accélérer mais sa stratégie reste toujours la même avec plus ou moins de moyens. C'est là qu'est le problème, dans la durée de vie. Un autre facteur vient s'ajouter à cela, vous n'avez qu'une seule carte à exploiter, même si ce point n'est pas très important pour la gestion du jeu, on aurait aimé se diversifier un peu. Ce sont les points qu'on peut lui reprocher mais si vous prenez la peine de vous plonger dans une partie vous ne serez pas déçu par les nombreux aspects du jeu et ses graphismes presque toujours à la hauteur. Storm Master est un jeu passionnant même si on en fait le tour un peu trop vite. Libre à vous de vous défouler sur les 5 campagnes du jeu comportant chaque fois 3 niveaux de difficultés. Alors oui, l'avis est mitigé mais en faisant une partie vous saurez tout de suite si le jeu est fait pour vous ou pas.

des armées. Ce dernier sera très complice de l'inquisiteur car vous obtiendrez par son intermédiaire des informations secrètes sur à peu près tout et il pourra assassiner les membres du conseil adverses, paralysant par la même sa stratégie. Bien sûr pour agir dans tous ces domaines, il vous faudra des Kaa (monnaie locale) et le connétable vous sera très utile en relevant les impôts ou en faisant du commerce avec vos ressources. Mais le point sûrement le plus important sera de construire vos vaisseaux prototypes dont vous serez le designer. Vous pourrez à votre aise personnaliser vos machines de guerre et un conseiller vous donnera les statistiques qu'il en sort. Vous serez alors en mesure de mener une attaque.

Voilà tous ce qu'il est possible de faire dans ce jeu très riche vous l'avez compris. On ne s'ennuie pas une seconde car il manque toujours quelque chose et personne n'est jamais content. En plus de cela les conseillers ont leur caractère et si vous leur déplaîsez ils vous abandonneront un moment quand il ne se vendront pas à l'ennemi, vous laissant sans moyens ou presque. Il y a énormément de possibilités et vous serez surpris de mener une messe ou de vous retrouver dans le cockpit du vaisseau pour une bataille en 3d. Pour gagner, pas besoin de rester scotché au jeu toute semaine puisque les parties s'enchaînent assez vite et durent en moyenne 1h. Bien sûr libre à vous de laisser durer le plaisir ... Mais attention le jeu vous réserve bien des rebondissements rendant le jeu très plaisant. Bien sûr, tout n'est pas excellent dans ce jeu, non comme toujours il y a un revers à la médaille.

Version Am



Le jeu est d'un niveau graphique égal mais l'ambiance sonore est plus présente ce qui rend les parties plus agréables. L'utilisation de la reconnaissance du pad avec l'émulateur facilite beaucoup les choses également car c'est un sérieux avantage pour les batailles.

Note _____ 14/20





Configuration PC _____ Dos

Configuration ST _____ Steem + Tos 1.02fr

Configuration Am _____ [WinUAE Config A500](#)

Langue _____



Téléchargement _____ 0,5Mo  0,7Mo  0,7Mo



Mot de passe _____ www.aitp.fr.st

Dans le même genre _____ Dragon Breath

Guide de jeu _____



[Alone in the Past ?](#) est © Largo et Neoblood depuis Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leur auteurs respectifs.

