

# La guerre des fourmis

le Monde  
21, 1/2000

## LES FOURMIS

Editeur: Microïd

Support: PC

Configuration minimale:

Pentium II, 64 Mo RAM,

carte 3D optionnelle

Prix: 350 francs (53,3 euros)

**FAITES-VOUS** tout petit: descendez au ras du sol pour commander l'organisation sociale et les pratiques guerrières sophistiquées des minuscules fourmis! Le scénario du jeu s'inspire bien sûr du célèbre roman de Bernard Werber, et l'auteur a lui-même participé à son développement. Mais Les Fourmis s'appuie surtout sur une simulation scientifiquement rigoureuse de l'organisation sociale des « vraies » fourmis: un prétexte idéal à un très bon jeu de gestion et de stratégie. De fait, le joueur prend en main le destin d'une colonie de fourmis à laquelle il doit assurer nourriture, reproduction et survie face à de nombreux ennemis. Ce « gouvernement » se déroule sur deux plans simultanés: sous terre, au cœur de la fourmilière, et à la surface, dans le sous-bois avoisinant.

Dans la fourmilière, tout est gestion: les ouvrières creusent et entretiennent les galeries, créent des salles de ponte, stockent de la nourriture, veillent au confort de la reine. Une fourmilière bien organisée garantit un bon taux de reproduction et, donc, un développement harmonieux de la colonie.

En surface, le joueur devient général en chef. Il doit assurer la protection des ouvrières par des patrouilles de soldats. La précaution n'est pas inutile, car le sous-bois regorge de limaces, bousiers et autres mantes religieuses. Des ennemis plutôt neutres qu'on arrive vite à vaincre, mais qui sont rapidement remplacés par d'autres fourmis, de colonies ennemies, autrement plus redoutables... Le défi devient alors celui d'un jeu de stratégie en temps réel: le joueur doit organiser ses troupes, déplacer ses soldats, leur donner des consignes d'attaque ou

de repli, le tout dans le feu de l'action. On notera que le jeu se permet quelques écarts pour pimenter les batailles: plusieurs classes de fourmis assez fantaisistes sont disponibles, et certaines fourmis peuvent même disposer de gros bourdons pour les emporter sur leur dos et simuler des assauts aéroportés.

Ce double plan de commandement, aux ouvrières pour la gestion et aux soldats pour les combats, donne un jeu à la fois riche et logique, qui se manie aisément: l'interface est un modèle de simplicité. Le comble de l'ingéniosité est d'ailleurs atteint avec un système d'icônes qui flottent sur les bords de l'écran et donnent au joueur l'accès en permanence à tous les bataillons.

A l'intelligence artificielle du jeu s'ajoute un superbe affichage en 3D, qui permet aussi bien de survoler fleurs et champignons que de plonger entre les herbes. Les gros insectes hostiles sont aussi remarquablement modélisés. Cet émerveillement graphique, cependant, ne gêne jamais la lisibilité de l'action. Une réalisation parfaite, une grande finesse de conception, un principe de jeu clair, un vrai sens esthétique: ces Fourmis apportent au jeu de stratégie une nouvelle fraîcheur, écologique et poétique.

**Jean-Michel Maman**  
(Canal+)