

CYBER STRATEGIE

Le magazine des jeux de stratégie informatiques

PANZER TACTICS DS

LA SECONDE GUERRE
dans votre poche !

**SUPREME COMMANDER
FORGED ALLIANCE**
Le guide des unités

ARMAGEDDON EMPIRES
Survivre à l'Apocalypse !

EMPIRE IN ARMS
Conseils stratégiques

LES TESTS : Universe at War - Advance Wars: Dark Conflict
W40K Squad Command - Sudden Strike III - Making History
Pirates of the Burning Sea - Napoleon in Italy - Montjoie !
Sim Societies - Settlers VI - Luminous Arc - Call of Duty 4...

L'INVASION A COMMENCÉ !

UNIVERSE AT WAR

EARTH ASSAULT



UN RTS SIGNÉ PETROGLYPH
BIENTÔT DISPONIBLE !



Bienvenue dans l'univers des jeux de stratégie... sur console !



Eh oui, pour la première depuis le lancement de *Cyberstratège*, nous présentons en couverture un jeu de stratégie non pas sur PC, mais sur console, en l'occurrence *Panzer Tactics* pour Nintendo DS ! Un sacré événement, mais surtout une évolution logique.

Tout d'abord, les consoles de génération récente (PSP, Nintendo DS) offrent maintenant un grand confort d'utilisation : double écran pour la Nintendo ou large écran pour la PSP, batterie rechargeable, taille réduite, surtout pour les versions « light », et grande qualité visuelle. Mais surtout, ces consoles, de par leur limite intrinsèque, sont idéalement adaptées à des produits en tour par tour. En effet, les limites de l'interface et l'obligation de manipuler les unités au bouton, malgré la présence d'un stylet, encouragent les développeurs à utiliser des systèmes en tour par tour et donc à mettre l'accent plus sur les mécanismes tactiques que sur l'action et les animations spectaculaires. Les quelques tentatives de proposer des jeux en temps réel n'ont par ailleurs pas convaincu, le stylet restant beaucoup moins pratique qu'une souris pour sélectionner les unités et donner des ordres.

Par ailleurs, il faut le reconnaître, les mentalités concernant ces consoles ont nettement évolué, en grande partie grâce à la politique marketing choisie par Nintendo, qui a beaucoup fait pour rendre sa console plus attractive pour un public adulte, alors qu'elle était au départ strictement destinée aux enfants. Aujourd'hui, ce n'est plus une honte de jouer tranquillement avec sa console dans le train ou dans d'autres lieux publics, sauf si évidemment vous commencez à hurler dans le micro incorporé pour les besoins d'un exercice ! Le grand public est donc au rendez-vous... et les stratèges avec !

Ce numéro de *Cyber* propose donc les tests de plusieurs jeux récents pour console : *Warhammer : Squad Command*, *Panzer Tactics* et *Advance Wars* (sans oublier l'excellent *Final Fantasy Tactics* présenté dans le précédent numéro). Il y en a pour tous les goûts et tous les âges, entre un thème futuriste, de l'historique et un produit parfaitement adapté à des parties multi. Et l'année 2008 s'annonce déjà comme un cru exceptionnel pour les consoles avec par exemple, pour ne citer que les plus attendus, *Final Fantasy Tactics A2*, *Civilization Revolution*, *Blood Bowl* et *Fire Emblem 2*... Ça, on va pas s'ennuyer, c'est moi qui vous le dit !

Est-ce une raison pour délaisser son cher PC ? Non bien sûr, l'idée est de s'amuser différemment, selon les circonstances et les envies. Sur écran, si l'année 2007 a été particulièrement exceptionnelle, le monde des jeux de stratégie est toujours aussi dynamique, avec quelques belles surprises prévues (comme *Heroes Kingdom*, l'évolution de *Heroes of Might & Magic* en ligne, dont nous reparlerons plus longuement dans le prochain numéro) et des valeurs sûres, qui devraient pointer le bout de leur nez à la rentrée (*Europa Rome* ou *Empire Total War*). Il va falloir faire des choix ! Et dire que j'avais envie de me remettre à *Combat Mission*...

Bonne lecture et bon jeu !

Théophile Monnier

SOMMAIRE

ACTUALITÉS

04 Les actus

AVANT-PRÉMIÈRES

08 Codename Panzer: Cold War

09 Heroes: Kingdom

10 Europa Universalis: Rome

TESTS

14 Warhammer 40K:
Squad Command

16 Montjoie !

20 Luminous Arc

22 Universe at War

28 Making History

32 Pirates of the Burning Sea

36 The Settlers VI

38 Panzer Tactics DS

42 Sim Societies

44 Sudden Strike 3

48 Advance Wars: Dark Conflict

52 Napoleon in Italy

54 Call of Duty 4

56 Supreme Commander:
Forged Alliance

ANALYSES

57 Supreme Commander:
guide des Unités et Structures

62 Armageddon Empires

70 Empire in Arms

RUBRIQUES

76 Jeux de plateau

78 Culture

80 Sur le Net

74 Abonnements et
anciens numéros

Directeur de publication : Théophile Monnier

Rédacteur en chef : Théophile Monnier
(monnier@cyberstrategie.com)

Rédactrice graphiste : Shan Deraze

Principaux collaborateurs : Arnaud Baillivet, Fabio Bevilacqua, Boris Barreau, Pascal Bernard, Pascal Di Folco, Sandra Duval-Rieunier, Alain Hespérine, Sébastien Lebourcq, Bertrand Lhoyez, Philippe Malacher, Alexandre Maisis.

Le logo de *Cyberstratège* est une création originale de Morgan Gillard.

Publicité : Régie Éclat. Antoine Tomas
01 49 98 03 75 atomas@regieclat.com

Abonnements, rédaction :

Éditions du Paladin,
625, route d'Aix
13 510 Eguilles

www.cyberstrategie.com
contact@cyberstrategie.com

Vente en kiosque : NMPP

Diffusion pour la Belgique :

Tondeur Diffusion, 9 avenue Van Kalken
B-1070 Bruxelles. Tél. : 02 55502 21

Impression : Léonce Deprez, ZI, 62620 Ruitz

Dépôt légal : à parution

N° ISSN : 1280-8199

Commission paritaire : 0908 K 78981

Cyberstratège est une publication des
Éditions du Paladin, SARL au capital de
20 000 €

Principaux actionnaires :

Théophile Monnier, Histoire & Collections,
François Vauvillier

© éditions du Paladin 2006

Printed in France
Imprimé en France

Reproduction interdite
sans accord écrit préalable.



ACTUS

UNE EXTENSION POUR
SUDDEN STRIKE 3

Les amateurs de la série Sudden ont pu découvrir avec horreur que *Sudden Strike 3* ne comprenait pas d'éditeur de scénarios, ce qui est une vraie hérésie. Fireglow s'est donc vite dépêché d'inclure cet outil indispensable dans sa première extension, qui doit paraître sous peu.

Ardennes Offensive proposera trois campagnes sur la bataille des Ardennes, mais également des cartes multijoueur. De plus, cette extension permettra de jouer les Français, avec un beau choix d'unités. On vous renvoie toutefois sur le test publié dans ce numéro pour plus d'infos sur ce jeu...

Extension prévue pour avril.

« UBER PATCH » POUR TOW
ET CMSF 1.06...

L'équipe de *Cyberstratège* a toujours eu une affection particulière pour les jeux de Battlefront, c'est bien connu, cet éditeur nous ayant offert nos meilleurs moments ludiques avec la série des *Combat Mission*. Selon l'adage « qui aime bien châtie bien », nous avons donc abordé avec franchise les défauts de jeunesse dont souffraient *Combat Mission Shock Force* et *Theatre of War*, mais en étant également convaincus que tout allait être fait pour améliorer les choses...

Eh bien, cette fois, ça y est, il va être temps de remettre nos mains dans le cambouis. Tout d'abord, le **patch 1.06** est sorti début février pour CMSF et il marque un vrai changement de politique avec le retour de l'interface des anciens *Combat Mission* (fenêtre d'ordres avec la barre d'espace) et la correction des principaux problèmes de lignes de vue qui gâchaient le jeu.

Quant à *Theatre of War*, le « **uber patch** » promis est enfin disponible depuis début février également, les principaux changements, en plus de multiples corrections diverses, étant une remise à plat du système de ligne de vue, une meilleure prise en compte de la végétation, l'ajout d'un éditeur de cartes et scénarios et un mode multijoueur qui marche enfin ! C'est dire le chemin parcouru...

Attention, à mi-février (date de notre bouclage), ces deux patches n'étaient disponibles que pour les versions *Battlefront*, pas pour les versions distribuées en France... mais cela ne saurait tarder ! Le

combat tactique nous attend, débriefing dès le prochain Cyber !



WAR IN THE PACIFIC : ADMIRAL'S EDITION

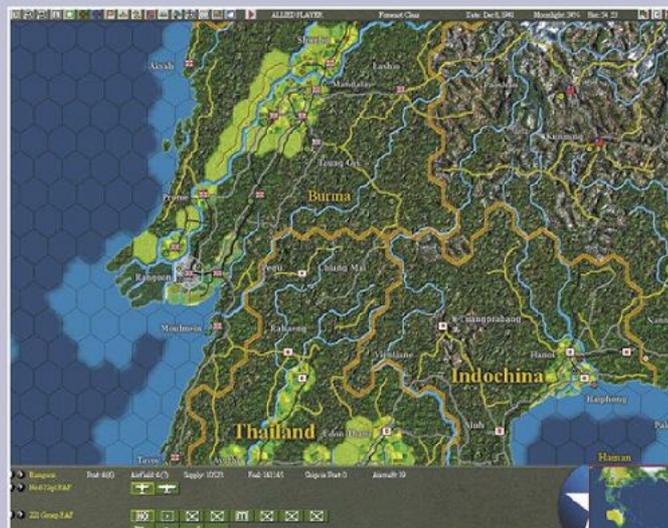
Publié en 2004 et prototype du « monster game », *War in the Pacific* est un jeu grandiose, passionnant et bien réalisé mais tout de même exclusivement destiné aux joueurs d'histoire très motivés ! Après une belle série de patches, ce jeu va faire l'objet d'une nouvelle version chez Matrix, intitulé **Admiral's Edition**. Il s'agit en fait d'une sorte de mega-patch puisque la version de base est nécessaire, mais les modifications sont toutefois très importantes.

La carte par exemple a été entièrement refaite, à une échelle plus précise (des hexagones de 40 miles au lieu de 60 miles, ce qui est encore plus colossal à l'échelle du Pacifique !) et avec un certain nombre de corrections géographiques ou historiques. De plus, des zones hors carte permettront maintenant de gérer plus facilement les mouvements logistiques alliés. Tout l'ordre de bataille des belligérants a été revu et les ports présentent plus d'options pour faire évoluer les navires.

Les systèmes de combat naval et terrestre ont été remaniés, avec de nombreuses nouvelles options. Bien évidemment, la grande campagne a été retravaillée et cinq nouveaux scénarios, non encore annoncés, seront inclus. Enfin, un nouvel éditeur de scénario sera intégré dans cette version et devrait permettre de gérer plus facilement la création d'ordres de bataille complets.

Des modifications intéressantes qui pourraient donner envie aux joueurs ayant déjà pratiqué la bête de s'y remettre, d'autant qu'il est possible de jouer à deux par mail pour des parties longues et épiques !

À paraître normalement cet été chez Matrix.



BLOOD BOWL : LA LIGUE COMMENCE À LA FIN DE L'ANNÉE !

Fort de l'expérience acquise avec *Chaos League* et suite à un accord signé avec Games Workshop, le studio français Cyanide prépare une adaptation très attendue du célèbre jeu de plateau sur PC...

Blood Bowl proposera deux modes de jeu. Le premier, en temps réel comme dans *Chaos League*, offrira un gameplay rythmé, avec des unités qu'il faudra contrôler précisément via un système d'ordres et de tactiques pré-réglées. On retrouvera bien sûr les grandes équipes qui ont fait la renommée de ce grandiose jeu de plateau : les nains bloqueurs, les humains et leurs héroïques quarterback et les orcs au style si raffiné...



Le second mode, nettement plus intéressant, devrait ravir tous les lecteurs de *Cyber*. Il s'agit selon le studio de l'exacte réplique du jeu de Games Workshop, les règles originales y étant fidèlement reproduites, en phase de jeu alternée donc et l'on y retrouve tous les mécanismes, le rythme et les stratégies du jeu original.

En solo, le joueur aura la possibilité de gérer une équipe tout au long d'une saison entière, dans le Vieux Monde de *Warhammer*. L'équipe évoluera au gré des victoires, de l'expérience acquise et des récompenses remportées. Ce système de campagne devrait présenter de nombreuses options de gestion d'équipe : popularité, soutien des sponsors, gestion des joueurs (blessures, expérience, vieillissement, etc.)... Le mode multi ne devrait pas être en reste, avec la possibilité de faire s'affronter les équipes et de participer à de grandioses tournois sur Internet. On attend tout ça avec grande impatience !

Jeu PC / PSP à paraître pour fin 2008
chez Focus



TOURNEZ LA PAGE

Maintenant,
téléchargez **CYBER**
STRATEGIE
sur Internet



LE KIOSQUE NUMÉRIQUE



Téléchargez plus de 300
magazines en accès direct
sur votre PC

OFFRE D'ESSAI

Téléchargez
→ **GRATUITEMENT** ←
un magazine
en vente actuellement



VIRGINMEGA.FR

GALACTIC CIVILIZATIONS 2 : TWILIGHT OF THE ARNOR

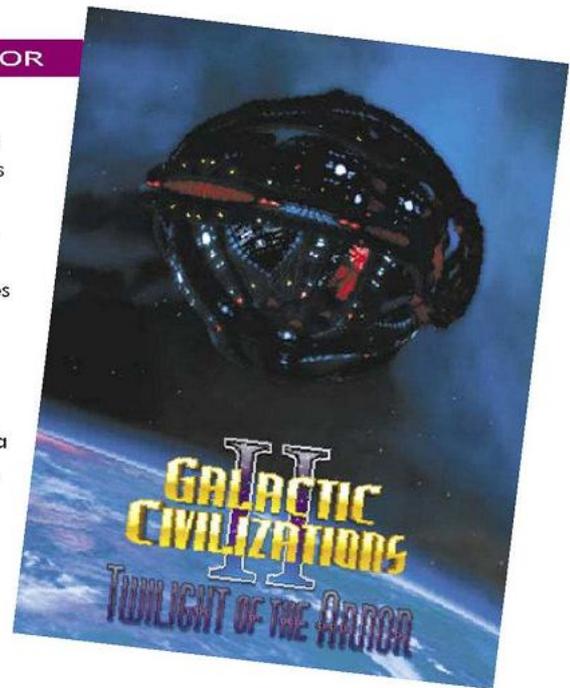
Stardock ne change pas une recette qui marche, et suit les traces de Civ4 en préparant cette seconde extension à GalCiv2, leur jeu de conquête galactique « 4X » (tests dans Cyber n°2 et 9) !

La liste des ajouts et améliorations est assez longue, avec plus de nouveautés que dans *Dark Avatar*. Outre évidemment les nouveaux scénarios et la campagne « Arnor », qui donne son nom à l'extension et permettra de découvrir le destin des Dread Lords, la principale amélioration est — enfin diront certains ! — une plus grande personnalisation des races avec, pour chacune, des technologies et des améliorations planétaires spécifiques, ainsi qu'un arbre de technologie « racial ». Ajoutons à cela un choix annoncé « bien plus grand » de bâtiments/merveilles, et voilà quelque

et de l'arbre technologique, qui indique enfin clairement les unités/améliorations débloquées.

Enfin, le moteur graphique a été complètement revu, pour offrir à la fois de meilleures performances, des graphiques haute résolution pour les écrans de planètes et un bien meilleur rendu des textures lors des zooms. On s'attend donc à une « grosse » extension, Stardock la vantant comme plus riche que la première (là aussi, le syndrome Civ4 ?).

Twilight of the Arnor est en fait déjà commercialisé en ligne par Stardock, l'achat donne accès à une version beta : actuellement l'essentiel des améliorations a été intégré, mais pas les scénarios ni la campagne, et l'équilibrage des races et technologies n'est pas terminé.



Après quelques heures de jeu, le pronostic est favorable : la personnalisation des races renforce vraiment l'immersion, et les rééquilibrages sont pertinents. L'arbre par race est vraiment une excellente idée, absente jusque-là des jeux de ce type. La refonte graphique tient ses promesses, et le jeu est fluide même sur une machine ancienne. Par conte, les « fondamentaux » — gestion de l'économie, techs apportant des bonus essentiellement chiffrés, module de combat sans intervention du joueur — sont inchangés, et la campagne semble toujours aussi linéaire...

La version définitive est annoncée pour fin mars 2008 : vaudra-t-elle les 30\$ demandés ? Réponse dans le prochain Cyber avec le test ! ♦ PDF



chose de nature à vraiment augmenter la variété dans le jeu !

De nouveaux types de navires et de composants font aussi leur apparition, avec deux nouveautés majeures : des équipements capables de renforcer toute une flotte, ou de donner des bonus à distance, au lieu de n'affecter que le navire qui les porte, et des « Etoiles de la Mort » capables de détruire les étoiles elles-mêmes !

L'extension proposera aussi des éditeurs intégrés pour tous les éléments du jeu : technologies, améliorations, composants de navires — ce qui permettra peut-être au « modding » du jeu de décoller, rien de très marquant n'ayant été fait jusque-là, sans oublier de nombreuses petites améliorations de l'interface, des écrans,



SPECIAL JEU

L'ARMÉE ROMAINE AU SERVICE DE L'EMPIRE

- L'HISTOIRE ET LES JEUX -

Texte de Frédéric Bey

illustrations originales de Giuseppe Rava

Fait exceptionnel par sa durée, l'armée romaine est parvenue à porter à bout de bras l'Empire pendant six siècles. La légion, pierre angulaire de cette armée, demeure pour cette raison l'objet d'une fascination jamais démentie. Au travers de six chapitres, un par siècle de Jules César à Actius, ce livre se propose d'expliquer, étapes par étapes, les évolutions de la légion et de l'armée romaine, puis de relater les campagnes les plus marquantes de la Guerre des Gaules aux Invasions barbares.

Le jeu d'histoire ouvre de nombreuses portes pour illustrer une histoire militaire aussi riche que celle de l'Empire romain.

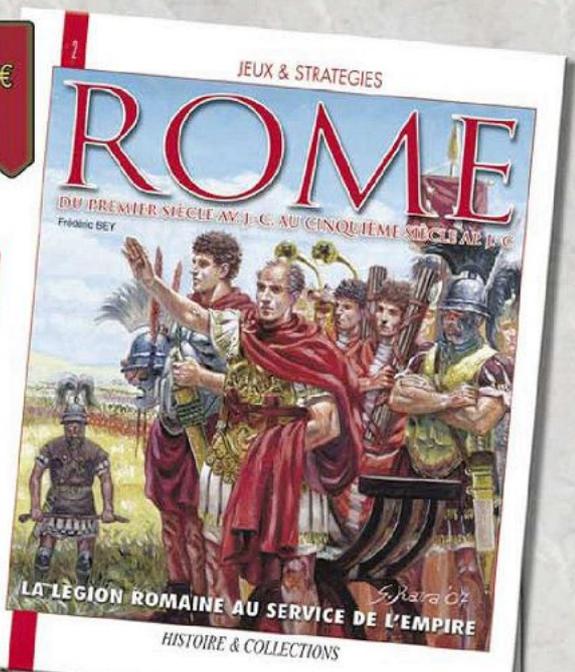
Cet ouvrage offre un panorama complet de tous les jeux de guerre publiés à propos de la période allant de 100 avant J.-C. à 476 après J.-C.

En prolongeant le récit historique par des démonstrations ludiques, « L'armée romaine au service de l'Empire » apporte ainsi un regard inédit sur les réalités de la Légion romaine.

- 84 pages
- format 200 x 240 mm



15,50€ + port



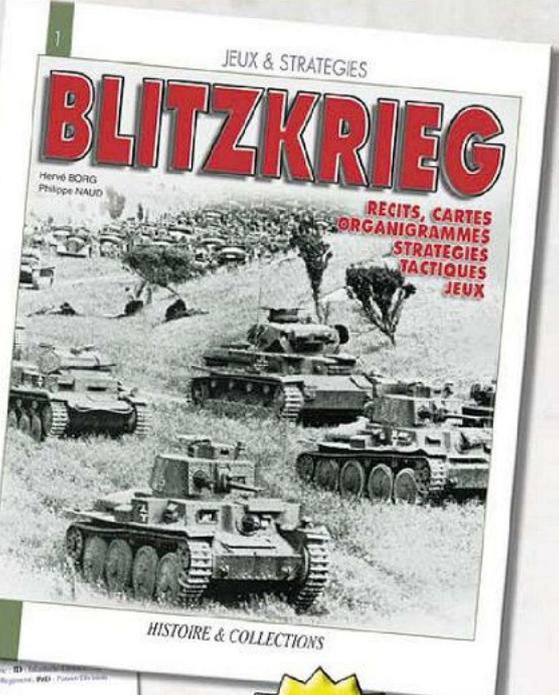
Disponibles en librairie et sur www.histoireetcollections.com

BLITZKRIEG

de Hervé Borg et Philippe Naud

Dans les esprits, la « Blitzkrieg » reste associée aux succès spectaculaires de la « machine de guerre » nazie au début de la Seconde Guerre mondiale. La remise sur pied de l'armée allemande autour de troupes et de tactiques innovantes, l'invasion rapide de la Pologne et, surtout, la spectaculaire victoire sur la France en 1940, semblent confirmer cet état de fait.

De l'Entre-Deux-Guerres à décembre 1941, l'étude de ce sujet, apparemment bien connu, vise à remettre en cause les idées reçues, des plaines de Pologne au désert de Libye. Du féru d'histoire, à travers une analyse sans concessions, à l'amateur de jeux, grâce à la présentation des principales simulations sur ce thème, cet ouvrage permettra à tous de mieux comprendre ce que l'on a pu appeler la « Blitzkrieg ».



15,50€ + port



117	117	117
4-2-10	4-2-10	2-2-10
117	117	117
6-3-10	4-4-10	
117	117	117
3-2-10	3-2-10	2-2-10
117	117	117
3-2-10	3-2-10	2-2-10

AVANT-PREMIÈRE



APRÈS DEUX ÉPISODES DE BONNE FACTURE SUR LA DEUXIÈME GUERRE MONDIALE, LA SÉRIE ENCHAÎNE SUR LA GUERRE FROIDE AVEC UN JEU QUI DEVRAIT RESPECTER LES CANONS DU GENRE.

Ich bin ein Berliner !

Sébastien Lebourcq

Au hit-parade de l'originalité, les STR sur la Seconde guerre mondiale sont disqualifiés depuis longtemps. Pour le troisième opus de la série *Codename*, 10tacle a fait l'effort de décaler son univers de quelques années. Exit donc les sempiternelles empoignades entre Yankees et Teutons. Nous voici en 1949 en plein blocus de Berlin, en cette période où le monde guettait avec anxiété l'étincelle qui allait l'embraser. Celle-ci s'allume lorsqu'un MiG vient chatouiller d'un peu trop près un gros porteur de l'US Air Force. Résultat : collision aérienne et déflagration planétaire.

La preview que nous avons pu tester nous proposait les cinq premières missions de la campagne. À première vue, *Cold War* s'inscrit dans la droite ligne de ses prédécesseurs, à savoir des STR de très bonne facture. Vous dirigez donc des sections de fantassins, quelques blindés et de l'aviation en appui tactique pour vous emparer de points stratégiques et

exterminer l'adversaire. La plupart des standards du genre sont respectés : vos unités ont droit à une poignée de compétences spéciales, elles peuvent obtenir de nouvelles armes, gagner de l'expérience au fil des combats ou prendre la fuite si elles sont démoralisées. Vous aurez même le privilège de commander certains des « héros » de la série, c'est-à-dire des unités personnalisées.

L'environnement est utilisable et destructible. Votre infanterie peut utiliser le terrain et les bâtiments pour s'abriter... au risque d'être ensevelie s'ils s'effondrent. Les oreilles des combattants sont elles aussi sollicitées puisque des petites icônes vous informent lorsqu'ils entendent le roulement d'un blindé en approche. Au niveau du contenu, on nous promet une campagne de 18 missions et de 20 à 25 cartes multijoueur jouables selon trois modes : domination, coopération ou match en équipe.

Les graphismes sont clairs et efficaces. Le nouveau moteur Gepard 3 produit de



Entre deux missions de la campagne solo, une petite séance shopping vous aidera à vous préparer aux prochains affrontements.

beaux effets d'incendies et de météo. À ce sujet, la pluie handicape les combattants et, à en croire 10tacle, certains orages devraient gêner les contrôles du joueur lui-même, pourtant confortablement installé dans son bureau (prévoyez un parapluie et des serpilières). Petit bémol, les fantassins ont des attitudes un peu stéréotypées et ils ressemblent parfois à des figurines animées.

Bref, *Cold War* devrait rassembler toutes les bonnes vieilles recettes qui font le succès des STR, version combat moderne. Mais c'est précisément ce qui pourrait poser problème. Les standards du genre ont sensiblement évolué ces deux dernières années, avec la sortie de deux chars lourds : *World in Conflict* et *Company of Heroes*. Le nouveau *Codename* sera-t-il aussi spectaculaire que le premier et aussi tactique que le second ? D'après cette preview, la comparaison avec la nouvelle génération pourrait être douloureuse. Mais le plus sage est d'attendre la version définitive, prévue pour le premier trimestre 2008... c'est-à-dire incessamment !

Assez curieusement, les combats ont tendance à traîner en longueur. Même une simple section d'infanterie devra être mitraillée pendant de longues secondes avant de périr. Ce type de jeu nous avait habitué à des combats plus « nerveux »... à moins qu'il ne s'agisse d'un problème de réglage.



AVANT-PREMIÈRE

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

KINGDOMS



Les héros sont éternels !

UN PETIT ÉVÈNEMENT EST EN PRÉPARATION : UBI SOFT DÉVELOPPE LE PREMIER « MMO STRATÉGIQUE » AMBITIEUX, À PARTIR DE LA SÉRIE CULTE *HEROES OF MIGHT AND MAGIC*. EN ATTENDANT UNE PRÉSENTATION EXHAUSTIVE DANS NOTRE PROCHAIN NUMÉRO, VOICI UN PREMIER APERÇU DU PROJET.

Sébastien Lebourcq

Et si les jeux de stratégie entraînent à leur tour dans l'ère du multijoueur persistant ? Il existe déjà sur le net des jeux gratuits, ou semi-gratuits, qui permettent de gouverner le monde à partir d'Internet. Mais il manque toujours un grand produit commercial apte à exploiter et à véritablement lancer ce secteur. Cette injustice sera bientôt corrigée avec l'adaptation d'un des plus grands succès de la stratégie vidéoludique. Nous nous sommes rendus dans les studios d'Ubi Soft à Montreuil pour voir à quoi devrait ressembler le phénomène.

La première chose à savoir est que vous retrouvez dans *Heroes Kingdom* toute la faune rencontrée dans *Heroes V* : ce sont les mêmes races, les mêmes unités et les mêmes sorts qui ont été intégralement reproduits. Les débuts de partie ne devraient pas non plus dépayser les innombrables fans. Il faudra d'abord nettoyer la carte autour de votre ville principale, ensuite optimiser vos mines, développer votre cité, recruter vos premières créatures et faire progresser vos héros. On ne change pas une recette qui marche : vous êtes bien dans le monde d'*Heroes*.

**JUSQU'À 5 000 JOUEURS
EN CONCURRENCE !**

Le gameplay de la série va pourtant être sérieusement transformé par cette migration sur le web. Signalons au passage qu'il se jouera uniquement sur serveur – il n'y aura pas de logiciel à installer sur votre disque dur. La première conséquence est une nouvelle gestion du temps, basée sur le temps IRL (« in real life », la vie réelle). En résumé, vous ordonnez un mouvement à 10 h et vous savez que l'armée sera arrivée

à 13 h. Vous vous reconnectez donc à ce moment-là pour donner les ordres suivants. Ce système devrait permettre aux joueurs de participer sans passer la journée à surveiller leur écran (NDLR : *mais exige quand même une certaine discipline de vie !*)

Les batailles ne se dérouleront plus selon le traditionnel module tactique de la série, mais à travers un système résumé où le joueur doit choisir à l'avance l'ordre d'engagement de ses troupes et de ses sorts. La dimension tactique demeure mais se voit simplifiée.

Mais ce sont surtout les aspects diplomatiques et commerciaux qui font saliver à l'avance. Chacun d'entre eux a été approfondi pour profiter des interactions entre les 5 000 joueurs qui peupleront les serveurs. Ils pourront se regrouper en alliances comptant jusqu'à 50 membres et partageront alors les zones d'influences (c'est-à-dire les frontières) de ce qui ressemblera alors à de véritables empires coopératifs.

**UN JEU QUI S'ADAPTE
À VOTRE STYLE**

Il ne sera pas nécessaire d'être une grosse brute pour espérer survivre dans ce monde héroïco-fantastique, puisque le jeu sera adapté à trois grands profils de joueurs : les « dominateurs » qui misent sur la force, les « marchands » qui aiment la gestion économique et les « rôlistes » qui préfèrent dorloter leurs héros. Les développeurs d'Ubi nous promettent qu'il y aura de la place et des récompenses spécifiques pour chaque catégorie.

Au bout de quatre à huit mois de jeu, la partie devrait s'achever par un scénario apocalyptique dans lequel les alliances devront rassembler de puissants artefacts pour éviter la désintégration du serveur-monde. Ce final « explosif » pourrait cependant être modifié, les concepteurs n'ayant pas arrêté leur décision à ce sujet. Nous vous tiendrons informés de cet excitant projet avec un dossier complet prévu dès notre prochain numéro !



Le monde de *Heroes* est désormais divisé en cases. Le territoire d'une ville en comporte 25 et chaque joueur peut posséder jusqu'à huit villes.

Le site officiel :
www.hommkingdoms.com

AVANT-PREMIÈRE

Europa Universalis ROME

Ave César !

LE NOUVEL ÉPISODE DE LA SAGA EUROPA SE DÉROULERA SUR LES RIVES DE LA MÉDITERRANÉE ANTIQUE. PARADOX A PRÉSENTÉ À LA PRESSE LES GRANDES LIGNES D'UN PROJET QUI DEVRAIT REPRENDRE LES ÉLÉMENTS D'EUROPA UNIVERSALIS III... ENRICHIS DE QUELQUES NOUVEAUTÉS ALLÉCHANTES.

Sébastien Lebourcq

Copenhague en décembre. Ses canaux, son ciel gris et ses développeurs scandinaves. Paradox Interactive présentait trois jeux aux journalistes rassemblés pour l'occasion sur les bords de la Baltique. Mais au-delà de *Lost Empires*, déjà testé dans notre n°12, et de *Penumbra : Black Plague*, un jeu d'aventure prometteur aux accents de film d'horreur, c'est le nouvel épisode de son produit phare qui a constitué l'attraction de la journée.

Rome nous a été présenté par Johann Andersson, le principal concepteur de la série, en chair et en os. Le jeu débutera en 280 avant J.-C. pour s'achever en 27 avant J.-C. (la fin de la République avec

l'avènement d'Auguste). Les stratégies pourront batifoler avec plus de 53 factions appartenant à dix cultures différentes (Romains, Carthaginois, Perses, Celtes, etc.). Le studio suédois reste donc fidèle à sa recette gagnante : bâtir un empire avec n'importe laquelle des nations de l'époque. La renaissance de la Perse ? La revanche de Carthage ou de Vercingétorix ? De quoi faire saliver les amateurs !

À première vue, le gameplay s'inscrit dans la droite ligne d'*Europa Universalis III*. La carte s'étend de l'Atlantique à la Caspienne (pas de simulation mondiale cette fois tout de même) au moyen d'une 3D sensiblement plus jolie et plus claire.

On est encore loin des cartes d'Ageod, mais il y a du progrès. Le jeu se déroule toujours en temps réel et l'unité géographique de base reste les provinces, où les armées s'affrontent et sur lesquelles vous pouvez construire des améliorations. D'après ce que nous avons pu constater, les batailles seront les jumelles de celle d'EU3, avec notamment un écran de résumé qui semble pour l'instant du copier-coller.

Le trésor impérial sera alimenté par les taxes, les tributs versés par les peuplades soumises et le commerce. Le joueur pourra enfin façonner son empire en optant pour un vaste choix de doctrines militaires, religieuses ou civiques qui impacteront les caractéristiques de votre État. Jusqu'ici, rien que du classique.

DES INNOVATIONS PROMETTEUSES

Paradox semble cependant vouloir innover sur ce titre. Il le fait à sa façon, prudemment mais sûrement. La première nouveauté est une variable qui va conditionner tout le jeu : chaque culture possède un niveau de civilisation qui influence, entre autres, la recherche scientifique et l'efficacité militaire. Johann Andersson a prévenu : si vous jouez une tribu celtique, votre principal défi sera de survivre. Votre



La carte est dans la droite ligne de celle d'*Europa III*... ce qui ne devrait pas plaire aux adversaires de la 3D-gadget !



niveau de civilisation ne vous permettra pas, par exemple, de recruter une infanterie lourde aussi disciplinée et organisée que les légions romaines. Heureusement rien n'est figé et la valeur de chaque province pourra augmenter avec le temps, selon qu'elle soit voisine ou qu'elle commerce avec une région plus civilisée.

Une autre innovation est l'utilisation des ressources. La construction des troupes est désormais conditionnée à leur contrôle. Pour recruter des éléphants de guerre, il faudra détenir des provinces peuplées de ces élégants pachydermes. Ces ressources peuvent par ailleurs s'échanger : « *Je te donne du vin si tu me fournis des chevaux* ». Les amateurs de *Civilization* se retrouveront en terrain connu.

L'utilisation des personnages « historiques » a été repensée en un système qui évoque à la fois *Crusader Kings* et la série des *Total War*. Vous gérez désormais votre empire à travers des dynasties entières, qui pourront d'ailleurs perdre le pouvoir et qui dépendront du système politique en place. Un régime républicain, par exemple, procède à une élection tous les deux ans. Un changement de dirigeant pourra alors avoir des conséquences diplomatiques importantes car chaque politicien dispose de liens avec les dirigeants des nations voisines. Dans le pire des cas, un bouleversement trop important ou des rivalités personnelles trop fortes plongeront votre empire dans la guerre civile.

Ces personnages pourront être affectés à différentes missions. Ils deviendront émissaires auprès d'autres peuples (les négociations entre nations ne pourront se faire qu'en envoyant une personnalité... qui risque de ne pas revenir si elle apporte de mauvaises nouvelles !), généraux sur le champ de bataille, gouverneurs d'une province... La dimension dynastique sera donc présente, même si elle sera loin d'égaliser celle de *Crusader Kings* (voir notre interview ci-contre).

Le joueur devra gérer les grandes personnalités de son empire. En fonction de leurs compétences, il pourra en faire des soldats, des administrateurs, des espions ou des diplomates.



LES INVASIONS BARBARES

Enfin, qui dit Empire romain dit invasions de barbares iconoclastes et déchainés. Apparemment, ces derniers feront des apparitions à vos frontières, mais ils ne seront pas à massacrer systématiquement. Ils devraient pouvoir être enrôlés ou soudoyés en leur offrant une partie de votre territoire où s'installer. Il existera également

un système de colonisation des régions barbares, qui pourrait aboutir à long terme à de véritables annexions pacifiques.

En somme, Paradox nous a fait miroiter une série d'innovations alléchantes qui viendront s'ajouter à un game-play éprouvé car tiré d'EU3. Il ne reste plus qu'à attendre la sortie, évoquée pour l'été 2008, et à espérer que les Dieux épargneront à Rome les bugs et autres calamités qui ont souvent frappé la série...

Site Internet :
www.paradoxplaza.com

Il ne sera possible de recruter des éléphants de guerre qu'à condition de disposer de la ressource correspondante.

INTERVIEW

CYBERSTRATÈGE : À sa sortie, *Europa Universalis III* avait été critiqué pour son système d'évènements et de monarches aléatoires. Dans ce domaine, Rome privilégiera-t-il le réalisme ou la fiction ?

JOHAN ANDERSSON : Notre objectif est de faire un jeu « historiquement plausible ». Mais il est impossible de ne s'attacher qu'à des personnages ou à des événements historiques. Que se passe-t-il si Carthage l'emporte sur Rome ? Il faut permettre aux joueurs de réécrire l'histoire, mais en faisant en sorte que le jeu reste cohérent. Les événements, par exemple, dépendront beaucoup du contexte politique. Le joueur subira un certain type d'évènements selon qu'il favorise un gouvernement républicain ou une autorité plus monarchique.

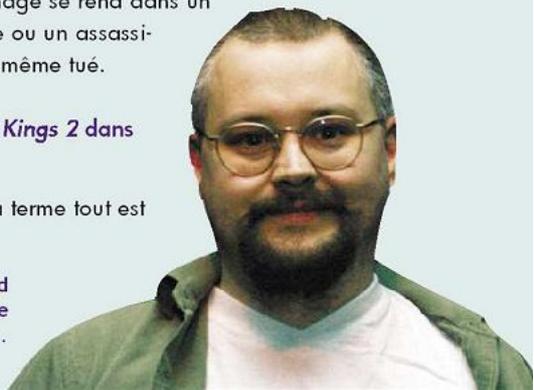
Ce jeu se rapprochera-t-il de Crusader Kings au niveau de la gestion dynastique ?

Pas exactement. On pourrait le comparer à un *Crusader Kings* simplifié. Il n'y aura pas de mariages, de liens féodaux ou d'enfants à éduquer. En revanche, il y aura bien des liens personnels à prendre en compte. Si vous envoyez un personnage dans une cour étrangère, il pourra se lier d'amitié – ou d'inimitié – avec un membre de cette cour. Il y aura également des missions à ordonner... avec les risques qu'elles comportent. Si un personnage se rend dans un Empire étranger pour fomenter une révolte ou un assassinat, il prendra le risque d'être capturé ou même tué.

Avez-vous un Victoria 2 ou un Crusader Kings 2 dans les cartons ?

Ce n'est pas prévu pour l'instant. Mais à terme tout est possible !

Johann Andersson, lead designer de la série depuis le premier *Europa Universalis*.



TOUS LES TESTS

ADVANCE WARS™

DARK CONFLICT

les autres tests de ce numéro

Notre système de notation

Notre note de test va de 1 à 10, du moins bon à l'exceptionnel.

Un code couleur permet d'identifier rapidement la qualité d'un jeu :

jusqu'à 5 : lauriers fanés
5 et 6 : lauriers de bronze



7 et 8 : lauriers d'argent
9 et 10 : lauriers d'or



Un jeu exceptionnel peut également se voir attribuer le célèbre « **laurier d'or** » de *Cyberstratège* ou mériter notre « **coup de cœur** », mais seuls quelques élus pourront entrer au panthéon des jeux !



14 Warhammer 40K : Squad Command

Fabuleux, un jeu en tour par tour dans l'univers poétique de WH 40K ! Réalisation irréprochable en terme d'ergonomie et de graphisme, mais rien d'extraordinaire pour l'aspect RPG tactique !



6

16 Montjoie !

Adaptation réussie d'un célèbre jeu de plateau, des parties rapides et parfaites pour s'amuser à trahir ses petits copains ! en plus c'est français et donnera lieu à d'autres évolutions dans le même esprit !



6

20 Luminous Arc

Un RPG tactique, plutôt riche, mais dont le traitement, très « manga délirant », et la trop grande linéarité ne poussent pas à un enthousiasme débridé... À réserver aux fans du genre.



5

22 Universe at War

On découvre encore parfois des des jeux de stratégie temps réel qui parviennent à nous surprendre. *Universe at War* ne marquera pas, mais il s'avère intéressant et tout à fait valable.



7

28 Making History

Making History propose des mécanismes simples et agréables... mais également une totale absence de garde-fous historiques qui peut donner lieu à des situations complètement aberrantes... ou amusantes selon les points de vue !



6

32 Pirates of the Burning Sea

Et voici le premier véritable MMORPG testé officiellement dans *Cyberstratège*. Du commerce au long cours, de la piraterie et même des batailles navales... malgré ses défauts, impossible d'échapper à ce jeu haut en couleur !



7



Le jeu tour par tour de référence revient, et il regarde toujours les autres de haut ! D'une prise en main et d'un graphisme irréprochables, **Dark Conflict** propose un net changement de ton, avec un univers plus adulte, et une campagne longue et réussie. Dommage que le jeu présente finalement assez peu d'évolutions, mais les options multijoueur sont toujours aussi performantes.

p. 48

4



The Settlers VI : bâtisseurs d'empire

Alors que *The Settlers* était réputé pour son univers mignonnet et sa gestion précise, ce sixième opus nous propose une gestion simpliste et un univers triste...

8



Panzer Tactics

Panzer Tactics ne déçoit pas. Les scénarios sont passionnants et le jeu propose un large choix d'unités. L'historicité est toutefois médiocre et les graphismes sensiblement inférieurs à la concurrence.

4



Sim City Societies

Et encore une série qui s'enfonce ! Beaucoup trop facile et destiné à un large public peu coutumier de la gestion urbaine, et non aux amateurs historiques de la série.

3



Sudden Strike III : Arms for Victory

Comment ne pas déprimer en découvrant ce nouveau Sudden Strike : graphismes moyens, pas de 3D spectaculaire, un gameplay d'un classicisme consternant et surtout un intérêt quasi nul...

6



Napoleon in Italy

Napoleon in Italy traite d'une des plus belles campagnes de Bonaparte. Malgré des bonnes intentions, la réalisation reste toutefois dépassée et très inférieure à la concurrence sur la même période...

8



Call of Duty 4

La guerre, c'est mal, mais quand c'est beau, c'est bien ! Avec CoD4, bienvenue à Hollywood, vous allez vous y croire malgré un scénario assez convenu.

7



Supreme Commander : Forged Alliance

Les avis sur le jeu de Chris Taylor ont été divergents. Avec le temps et quelques patches, les choses se sont arrangées et l'extension *Forged Alliance* offre enfin une expérience ludique de qualité.

36

38

42

44

52

54

56

Les analyses de Cyberstratège



FORGED ALLIANCE : en plus d'un test sur cette nouvelle extension

pour *Supreme Commander*, nous vous proposons également des tableaux d'analyse détaillée des nouvelles unités maintenant disponibles.



ARMAGEDDON EMPIRES : le nouveau petit choucou de Cyberstratège

est un jeu extraordinaire qui combine cartes à collectionner, stratégie et système tour par tour. Cet article stratégique vous propose une analyse détaillée des différents aspects du jeu.



EMPIRES IN ARMS : à la fois wargame et jeu de diplomatie, EIA est un

jeu d'une grande richesse et aux multiples facettes. Ce guide aborde les différentes phases d'un tour de jeu et offre quelques conseils indispensables selon la nation jouée, en solo ou en multi.

59

64

72

WARHAMMER
40,000TEST
SQUAD
COMMANDLA TRAHISON,
C'EST LA MORT ASSURÉE !

CHAQUE SORTIE D'UN JEU TIRÉ DE WARHAMMER 40 000 EST UN ÉVÉNEMENT TANT CET UNIVERS SE PRÊTE IDÉALEMENT À DES ADAPTATIONS INFORMATIQUES. AVEC *SQUAD COMMAND*, THQ PROPOSE UN JEU DE COMBAT TACTIQUE DE QUALITÉ, SUR CONSOLE DS OU PSP. LE RÊVE DES AMATEURS DE RPG TACTIQUE ? PAS TOUT À FAIT CAR MALGRÉ UNE RÉALISATION EXEMPLAIRE, LE CONTRAT N'EST QU'À MOITIÉ REMPLI.

Théophile Monnier



Nous revoici donc plongés dans l'univers apocalyptique de *Warhammer 40K*... À la tête de différents vaillants combattants Space Marines, il va falloir éradiquer toute trace du Chaos — en l'occurrence, des membres de l'infâme légion des *Words Bearers* — sur une malheureuse planète. Histoire connue, mais on ne s'en lasse pas, l'univers imaginé par Games Workshop a été créé tout exprès pour des batailles sans fin ! Plus précisément, la campagne met ici en scène un groupe de combat des Ultramarines, le chapitre le plus connu et aussi le plus rigoureux de tous les chapitres de Space Marines (respect absolu des règles édictées par le *Codex Astartes*, qu'il s'agisse des tactiques

ou des marquages d'uniformes !). *Squad Command* propose donc une douzaine de missions, de difficulté croissante, entrecoupées de quelques cinématiques très courtes mais plutôt réussies. À la tête de six simples scouts au départ, on prendra progressivement le commandement d'unités de plus en plus puissantes, mais malheureusement, sans réelle évolution de personnage, c'est là le drame...

DU BON COMBAT TACTIQUE

Mais avant d'aborder ce qui se passe entre les missions, parlons déjà des batailles proprement dites, qui forment l'aspect le plus réussi du jeu. Les combats utilisent un moteur en tour par tour très propre, basé sur un système de points d'action, tout à fait dans l'esprit des meilleurs références tactiques (comme la série *X-Com*). Les

Certaines armes ont un effet de zone particulièrement efficace... mais attention aux tirs fratricides !



points servent à se déplacer, à changer l'orientation des unités et à faire feu, avec un élégant système de visée. En dépensant plus de points pour un tir, le joueur peut ainsi améliorer ses chances de toucher, ce qui se visualise très facilement, la ligne de tir passant du rouge au vert clair. Par ailleurs, une unité peut conserver des points d'action pour effectuer un tir de réaction pendant les mouvements adverses, tant qu'il lui reste des points. Le « cône de réaction », selon l'orientation de l'unité, est là aussi visible sur la carte, que ce soit pour ses unités ou pour celles de l'ennemi, ce qui permet de facilement placer des unités en couverture.

Dans l'ensemble, l'interface de *Squad Command* est exemplaire et on navigue entre ses unités sans problème, que ce soit sur PSP ou sur DS. Idem pour la simulation tactique, le jeu prend bien sûr en compte les lignes de vue (attention en tournant au coin d'un bâtiment), la position des unités (debout, accroupi) et le nombre de munitions. Cerise sur le gâteau, les décors – très réussis d'ailleurs – sont destructibles, ce qui permet de faire sauter une barricade pour se frayer un passage ou de percer un mur pour faire feu sur les ennemis regroupés derrière, c'est assez fort.

Enfin, les armes infligent des dégâts collatéraux, soit directement quand des balles manquent leur cible, soit par effet de zone pour les munitions explosives. Et on peut faire même sauter des barils d'essence disséminés un peu partout, voilà donc de quoi bien s'amuser !

PAS DE GESTION DE PERSO ?

Mais si l'aspect tactique est une réussite, ce genre de jeu puise sa force en grande partie de ce qui se passe entre les missions... et pour le coup, il ne se passe pratiquement rien !

Dans les faits, le joueur dirige six Space Marines, des soldats qui, sans gagner d'expérience, vont s'améliorer

Il est possible de s'accroupir derrière les obstacles... mais le terrain est destructible, aucune protection ne dure longtemps !



en changeant de catégorie (de scout à Terminator) et disposeront d'un arsenal de plus en plus puissant et varié (fusils de sniper, laser lourd, lance-missiles, lance-flammes et de méchantes épées tronçonneuses). De monstrueux Dreadnoughts (robot géant cybernétique) ou des véhicules (Predator) seront même de la partie. Mais avant chaque bataille, le seul choix proposé au joueur concerne l'arme secondaire dont il veut équiper chaque combattant, l'arme de base étant l'éternel bolter (aux munitions inépuisables). On peut également attribuer plus ou moins de munitions à l'arme secondaire, ce qui affecte le nombre de points d'actions disponibles pour le soldat. En fait, mis à part le lance-missiles, cela joue vraiment peu.

On a beau chercher, c'est tout ! La customisation des unités est donc incroyablement réduite. Pas de compétence à développer, même pas de caractéristiques à améliorer... Pire, les soldats ne sont pas conservés d'une mission à l'autre et comme on peut gagner en ayant perdu cinq hommes sur six, on ne prête vite plus grande attention aux pertes subies, ce qui encourage les actions suicidaires.

Pour le reste, on retrouve les différences propres à chaque console, avec dans la DS, l'avantage d'avoir la carte tactique toujours en vue sur l'écran secondaire, et dans la PSP une vue nettement plus large et agréable. Très bon point, il est possible de

s'affronter en multijoueur, ce qui donne d'ailleurs accès aux unités du Chaos et à plusieurs scénarios spécifiques (mais il faut disposer de deux consoles, le jeu à deux sur la même console à se passer n'est pas possible).

Après avoir enchaîné quelques missions avec grand bonheur, il faut toutefois se rendre à l'évidence : *Warhammer Squad Command* est un jeu très bien réalisé, sympathique et agréable, mais beaucoup trop répétitif et limité. Le système tactique, très intéressant, est gâché par une campagne bien courte, des missions sans grande surprise, et surtout par l'absence totale de gestion des personnages, qui fait le plus souvent le sel de ce genre de produit. L'absence de plusieurs campagnes ou de différents chapitres de Space Marines et de factions à contrôler est également assez frustrante. On attendait nettement plus, mais la réalisation est en tout cas impeccable et c'est toujours un plaisir que de massacrer du mutant hérétique ! ◆◆◆



Le système de visée est d'une élégance rare. Dommage que la campagne et les options de personnage soient si limitées !

Fiche technique

Type : jeu de combat tactique

Public : tous les fans de Warhammer et les amateurs de RPG tactique

Editeur : THQ. **Prix :** environ 40 €

Disponible sur PSP ou sur Nintendo DS

- Réalisation très sympathique, avec un bon moteur tactique
- Prise en main agréable
- Des décors réussis et destructibles, bon environnement sonore

- Une seule campagne courte et une seule faction en solo
- Pas la moindre évolution de perso et une gestion de l'équipement très simpliste
- Vite répétitif



LA GUERRE DE CENT ANS EST À NOS PORTES !

APRÈS PLUSIEURS MOIS DE BETA-TEST, LA VERSION FINALE DE *MONTJOIE !* EST ENFIN EN LIGNE. CE JEU FRANÇAIS EST LA PREUVE QU'UNE PETITE ÉQUIPE DE PASSIONNÉS PEUT ENCORE NOUS SURPRENDRE SUR PC AVEC UNE THÉMATIQUE SOUVENT OUBLIÉE ET UN JEU ACCESSIBLE EN MULTIJOUEUR. À NOUS LES CHEVAUCHÉES EN TERRE DE FRANCE À LA TÊTE DE NOTRE OST ET SI L'ÉLAN NOUS EMPORTE, POURQUOI PAS UN DÉBARQUEMENT EN ANGLETERRE ?

Patrick Receveur

Montjoie est un ancien jeu de plateau (édité chez Tilsit en 1998 et aujourd'hui épuisé) qui vient de resurgir de ses cendres pour se transformer en jeu vidéo. Grâce à son concepteur d'origine (Pascal Bernard, responsable d'ailleurs de la rubrique « Jeu de plateau » de Cyber) et une équipe de passionnés, le projet a pu aboutir.



Un lexique toujours pratique pour réviser son histoire de France.

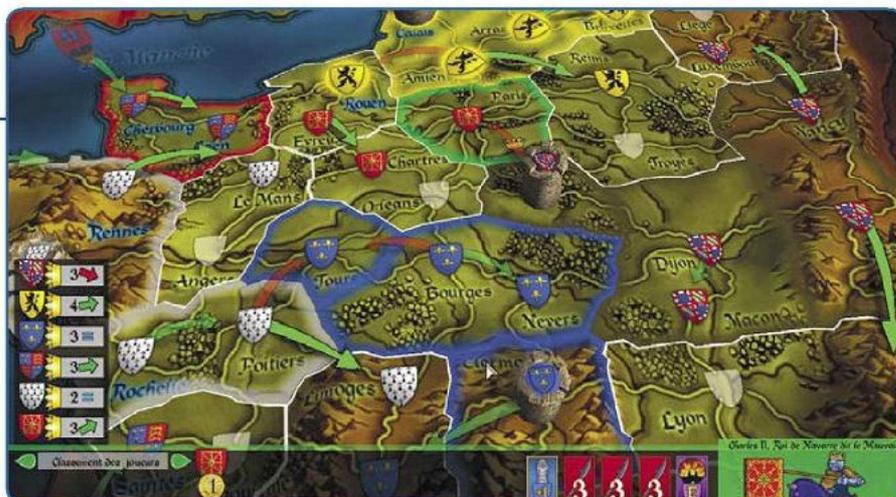
Envahir l'Angleterre, un vieux rêve !

UN JEU DE PLATEAU DEVENU UN CLASSIQUE

Montjoie traite d'une période trouble et passionnante de notre histoire : la guerre de Cent Ans (1337 à 1453). Les factions en présence sont la France, la Navarre, l'Angleterre, la Bretagne, les Flandres et la Bourgogne. Pour gagner, il faut cumuler des points de prétendant au trône de France. Chaque

La phase d'allégeance permet de prendre un certain nombre de cités voisines par la diplomatie.

province formée par une ou deux cités rapporte ainsi de 0 à 3 points selon les scénarios. Après une première phase déclenchant un évènement (écorceurs en vadrouille, Peste Noire, bulle papale) propre à l'époque, chaque camp décide, de manière cachée, s'il opte pour la paix ou la guerre, ce qui va influencer les phases suivantes. Le joueur gagne ensuite des écus et peut en dépenser pour se fortifier, recruter des troupes ou acheter le soutien des factions.



Les scénarios de cette adaptation sont variés et permettent de jouer toutes les factions. Attention, le niveau de difficulté donné est toujours vrai.

Enfin, il est possible de se battre. Si c'est la paix, une seule bataille par camp, sinon c'est à volonté dans la limite des cartes soldats disponibles. Pour régler un combat, on trouve un système mélangeant carte, fortification, terrain et jets de dé. C'est simple et efficace et cela permet d'enchaîner efficacement les batailles. Pour gagner, il faut savoir économiser ses cartes et surtout attaquer la bonne cible au bon moment même si c'est un (futur ex) allié ! Eh oui la fourberie est de mise, car le jeu pouvant s'achever sur un jet de dé entre les tours 8 et 10, le suspens est toujours à son comble en fin de partie.

Ces mécanismes de jeu simples et élégants ont fait le succès de *Montjoie* version plateau. Avec un matériel de qualité, on peut dire qu'il était moins complexe qu'un jeu américain et moins pacifiste qu'un jeu allemand, bref un vrai jeu à la française ! Il prend aujourd'hui sur PC une nouvelle dimension. Le joueur est directement plongé dans l'ambiance médiévale par la musique et une carte chatoyante garnie de blasons. Les parties sont plus confortables car plus rapides : pas d'installation du matériel, pas d'explication des règles. On trouve d'ailleurs rapidement des

joueurs disponibles en ligne. Et à défaut d'ennemis humains, l'IA est performante et arrive à vaincre le joueur sans tricher. Il est même possible de la corrompre à coups d'écus pour s'en faire un allié.

Un des gros ajouts de cette version PC est qu'elle propose une grande variété de scénarios ainsi qu'un lexique historique fourni. D'ailleurs, pour ceux qui avaient testé la beta suite à notre article dans le précédent numéro, la version finale présente certaines nou-

Que nous apporte le destin pour ce tour ?
La Peste Noire ou la Paix de Dieu ?



En téléchargement : www.montjoiegame.com

Le premier patch : suite à la mise en vente, le forum a été assailli de demandes de joueurs pour faire évoluer le jeu. Nos braves troupiers ont donc aussitôt contre-chargé en sortant un patch, la version maintenant proposée à la vente en ligne est bien évidemment la plus récente ! On y trouve surtout la correction de quelques petits bugs, tous les scénarios sont optimisés, les évènements se déclenchent comme il faut et toutes les cartes spéciales fonctionnent.

La démo : pour ceux qui hésitent à franchir le pas, la société propose une démo jouable limitée à 15 jours. Elle comprend le tutorial interactif, un scénario historique « La guerre de la laine » limitée à la France et une partie en mode « Extrême » où le joueur contrôle la Navarre. Il manque donc la dimension multijoueur, qui est la plus intéressante. Néanmoins, c'est un bon moyen de se familiariser avec les interfaces et les stratégies gagnantes.

Après Montjoie ! : Renaissance

Un bonheur ne venant jamais seul, *Renaissance*, la suite tant attendue de *Montjoie* version plateau, vient de paraître chez Asmodée. L'action se déroule en Italie, formée à l'époque de cités indépendantes (Florence, Milan, Venise, etc., et bien sûr la France qui vient se mêler de tout ça) et chacune représentant autant de factions dans le jeu ! Le matériel est particulièrement soigné, les habitués de *Montjoie* ne seront pas dépayés car les mécanismes de base sont les mêmes. Néanmoins, pour simuler la culture du Quattrocento, quelques nouvelles règles sont proposées. Il est désormais possible de bâtir des palais et d'y inviter des artistes renommés (Michel-Ange) ou des banquiers (les fameuses banques lombardes). Pour gagner, il faut ici accumuler des points de renaissance, par le mécénat ou par la conquête ! L'or sert surtout à acheter des cartes supplémentaires, des constructions mais aussi des condottieri au comportement versatile et mercantile. Et pour gagner, il faudra être un vrai Machiavel ! Selon toute vraisemblance, *Renaissance* devrait également être adapté dans une version PC à terme, ce qui permettra de découvrir les nombreuses options déjà existantes (François I^{er}, Charles Quint et les Ottomans).



veautés. Le logiciel est bien sûr plus stable en réseau, les interfaces ont été embellies, les scénarios arrangés mais surtout les développeurs ont ajouté une grosse encyclopédie bien pratique pour lire des anecdotes et des biographies hautes en couleur. Ajout notable, le jeu peut se pratiquer maintenant dans la langue des fourbes « Godons » (en anglais donc), c'est donc un bon moyen pour trouver de nouveaux adversaires en réseau.

Fiche technique

Type : adaptation d'un jeu de plateau basé sur la diplomatie et le combat.

Public : les amateurs de jeux rapides, simples, historiques et en multijoueur.

Config : Pentium III et une connexion Internet.

Développeur : TchounGA !

Prix : 25 €, uniquement en téléchargement

Site officiel : www.montjoiegame.com

- une excellente adaptation d'un très bon jeu de plateau

- facile et rapide à jouer, index historique de qualité

- bonne réalisation technique, interface confortable

- un peu simpliste et surtout intéressant en multijoueur

- les Anglais peuvent gagner !

Avis : une bonne adaptation enrichie du jeu de plateau qui permet de s'entraîner en solo et de s'amuser en multijoueur sans les contraintes de la distance.



7 (pour les amateurs de la version plateau)



Pour percer les mystères de la conception de *Montjoie*, nous avons décidé de passer à la question des ribauds qui l'ont créé de toute pièce. Nous avons surtout cuisiné leur capitaine enlumineur (Julien Marty) et leur barde stratège (Pascal Bernard). Notre plume ne sert donc pas qu'à écrire des articles mais aussi à chatouiller les pieds des ces développeurs biclassés.

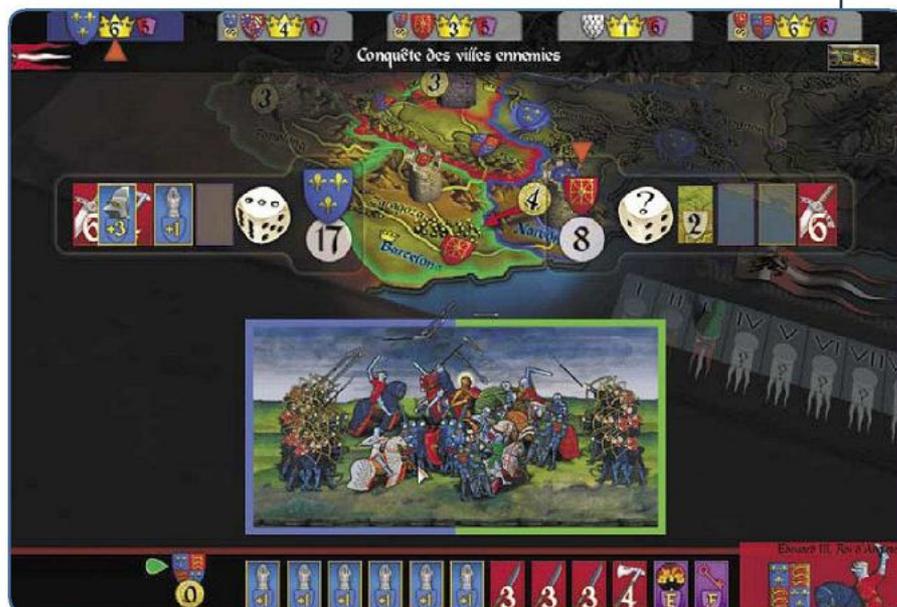
CYBERSTRATÈGE : quel fut le succès de *Montjoie* en carton ?

PASCAL BERNARD : *Montjoie* est sorti en 1998, le succès du jeu a été immédiatement au rendez-vous et *Casus Belli* l'avait élu dans les cinq jeux de l'année 1999... Il a permis à la société Tilsit de se lancer sur le marché des jeux de plateau et lui a servi longtemps d'image de marque. Il y a eu au moins quatre éditions en sept ans et il a été édité en anglais, en allemand et en italien...

Montjoie est-il toujours disponible dans sa version carton ?

PB : Malheureusement non depuis 2005. Cependant, les droits sont disponibles pour un éditeur qui le souhaiterait... D'ailleurs, l'éditeur Asmodée a édité cet automne la suite de *Montjoie* : *Renaissance* (voir encadré).

Une bataille se gère avec des dés, des cartes, le terrain fortifié ou non et de la chance, alors n'oubliez pas de chanter un Te Deum avant de partir !





Pourquoi le titre Montjoie ?

PB : pour l'anecdote, le titre original était Forteresse à cause des fortifications que l'on construit dans le jeu. Mais l'éditeur souhaitait un titre plus historique. J'ai proposé Jeanne d'Arc et Du Guesclin, Tilsit a proposé Montjoie. À cette époque, en 1998, l'éditeur trouvait que Jeanne d'Arc avait une connotation politique trop marquée et puis il y a eu sûrement l'influence du film Les Visiteurs ! Par contre, à l'étranger, tous les éditeurs ont préféré Jeanne d'Arc, le jeu étant publié sous ce nom-là.

Pour mémoire, « Montjoie Saint-Denis ! », puis « Montjoie ! », est le cri de ralliement des chevaliers français (NDLR : l'origine de ce cri est mal connu, la légende l'attribue à Clovis, plus probablement à une déformation du latin Mons Gaudii, du nom des pierres laissées par les pèlerins sur la route de Saint-Denis justement). Au cœur de la bataille, dans la mêlée, il était dur de distinguer les amis des ennemis, l'uniforme n'existant pas (à la différence des films de chevaliers...), on se ralliait à la bannière qui se trouvait près du seigneur et au cri (NDLR : le plus souvent le nom du seigneur en question). Ce cri a été utilisé jusqu'à la fin de la chevalerie et, par exemple, à la bataille de Fornoue en 1495, pendant les guerres d'Italie, les Français criaient encore « Montjoie ! Saint Denis » alors que les Vénitiens criaient « Marco ! Marco ! Italia ! ».

Pourquoi être passé d'un jeu de société à un jeu vidéo ?

PB : parce que j'ai toujours mêlé l'un à l'autre. Les deux univers ont une culture commune. Quand j'étais plus jeune, je jouais aussi bien à *Defender of the Crown* sur mon Atari ST qu'à *Fief* ou *Cry havoc* en carton. À part le support, je n'ai jamais vu de différence. Pour moi ça forme un tout, je travaille dans l'univers du jeu vidéo depuis huit ans et dans celui du jeu de plateau depuis onze ans et j'ai toujours voulu faire les deux, c'est complémentaire.

JM : pour plusieurs raisons, d'abord il est parfois difficile de réunir six personnes durant plusieurs heures et cela régulièrement pour faire des parties de *Montjoie*. Il faut penser à toutes ces personnes qui aiment le jeu mais qui ne peuvent en faire que quelques parties par an. La version informatique nous a permis d'étoffer énormément le jeu en proposant des scénarios plus importants. On propose 80 configurations de départ pour un joueur solo : 20 en historique, 60 en parties libres.

Quelles ont été vos difficultés pour réaliser cette quête ?

JM : le développement de jeux vidéo est toujours une aventure très exigeante, nous avons une contrainte supplémentaire : notre volonté de développer notre propre plate-forme étudiée pour l'adaptation de jeux de société. Cela demandait beaucoup de rigueur. A contrario, je dirai que l'aide énorme que l'on a eu pour réaliser *Montjoie*, c'est *Montjoie* lui-même. Un jeu testé et re-testé permet de ne pas se poser trop de questions sur l'intérêt du gameplay et le fun, cela donne des lignes directrices très fortes.

Avez-vous dû abandonner certains principes de la version jeu plateau ?

JM : Nous avons modifié la bataille navale en embargo maritime, plus simple et efficace. Nous avons retiré l'événement « Grande Bataille », une particularité dans un jeu déjà bourré de règles spécifiques (et dur à programmer au demeurant) et la phase « intervention étrangère » pour les scénarios de la campagne historique, cela faisait double emploi. Mais, nous avons ajouté la phase diplomatique et ses trois actions qui permettent des interactions à pied d'égalité entre joueur et IA.

Comment fonctionne l'IA ?

JM : l'IA est le fruit de l'expérience des joueurs du jeu de plateau. Elle a été conçue, réalisée et réglée suivant

l'analyse des schémas de tactiques et de comportement les plus souvent vus dans les parties. Pour nous, il n'y a d'IA véritablement puissante que si elle intègre aussi les mouvements et sautes d'humeur des joueurs : la haine, l'agacement, la modération et le bluff. Elle est analytique car elle évalue l'ensemble de ces possibilités et choisit parmi le petit nombre des meilleurs, ce qui lui donne autant son côté pragmatique qu'opportuniste. Elle ne triche pas et n'est pas pré-scriptée. Elle veut juste gagner !

Allez-vous mettre des scénarios ou des campagnes à disposition sur le site Internet ?

PB : Oui, sous forme de mise à jour, on proposera de nouvelles cartes et de nouveaux scénarios pour enrichir le jeu.

Allez-vous étendre le système à d'autres conflits de la période médiévale comme les Croisades, la Reconquista, l'expansion normande ?

PB : oui, car notre jeu est avant tout un moteur et comme nous l'avons dit, nous travaillons sur d'autres périodes. Mais notre particularité, c'est de toujours réaliser le jeu de plateau avant de commencer à faire le jeu vidéo. Donc, ça doit marcher en plateau avant d'être adapté. Après, notre volonté est de trouver des éditeurs dans les deux domaines, avoir une existence sur les deux marchés, créer des synergies. Disons que pour l'instant nos choix ne sont pas complètement établis, mais que nous allons rester sur la période médiévale, bien que nous ayons déjà dans les cartons un *Montjoie Antiquité* !

Quels sont vos projets immédiats ?

PB : pour l'instant notre souhait est d'adapter *Renaissance* qui se joue sur l'Italie, possède de nouvelles cartes et de nouveaux concepts comme les *Condottieri*, les palais et les artistes, mais aussi plein de nouvelles extensions que nous travaillons pour le jeu de plateau. ♦



Luminous Arc

QUI A ÉTEINT LA LUMIÈRE ?

SORTI DISCRÈTEMENT DANS LES RAYONS DÉBUT OCTOBRE DERNIER ET DESTINÉ À LA NINTENDO DS, *LUMINOUS ARC* EST UN TACTICAL-RPG DE FACTURE CLASSIQUE ET MANQUANT SINGULIÈREMENT DE RÉELLES QUALITÉS, MAIS QUI A LE MÉRITE D'EXISTER, LES PRODUITS DE CE GENRE ÉTANT TOUT DE MÊME TROP RARES SUR NOS CONSOLES PORTABLES.

Nicolas Mariani
(avec Théophile Monnier)



Luminous Arc, c'est encore un produit typique de la culture ludique japonaise, avec d'une part une approche graphique très orientée « manga » (costumes et coupes de cheveux excessifs et improbables, jeunes filles aux formes insensées, univers médiéval-fantastique hybride) et d'autre part des scénarios et un traitement d'une incroyable naïveté mais qui ramène aussi à des interrogations sur le sens du devoir et à l'entrée dans le monde des « adultes » et de ses contraintes. On apprécie ou pas, il est vrai que la sauce ne prend pas toujours et que l'ensemble est parfois indigeste. Dans le cas présent, *Luminous Arc* souffre d'emblée d'un défaut très pénible et vite insupportable : impossible de sauter les interminables dialogues juvéniles entre les personnages de l'histoire ...

Et pour le coup, celle-ci est à nouveau d'un classicisme désolant : le jeune héros et ses compagnons, vaillants serviteurs de l'Église dans un monde médiéval

imaginaire, vont progressivement se rendre compte que leurs ennemis jurés, les Sorcières (prétexte à faire défiler des créatures plus ou moins dénudées et aux formes explosives) ne sont pas si mauvaises et que l'ennemi est ailleurs, peut-être au sein même de ce qu'ils ont juré de défendre... Viennent se greffer là-dessus des cristaux magiques à récupérer, quelques romances et la touche affective avec le gentil petit frère à protéger, et vous êtes paré pour quelques heures de baston et de « leveling » à la sauce nippone !



COMBATTRE LES TÉNÉBRES !

Le jeu est, comme il se doit, découpé en deux parties bien distinctes. Sur la carte stratégique, le joueur va progresser dans le scénario, découvrir le monde de *Luminous Arc* et ses personnages et surtout, équiper ses gentils aventuriers. La progression est d'une totale linéarité, l'équipe avançant d'un point à un autre sur la carte, chaque point correspondant à un combat tactique et, le combat résolu, permettant d'accéder aux bou- tiques d'armes et d'équipement.



Le nombre de personnages pouvant être sélectionné pour un combat varie d'une mission à l'autre mais il est souvent assez réduit (moins de dix). Les combats se déroulent dans des décors en 3D isométriques de très bonne facture, avec un champ de bataille formé de cases. L'ordre de passage des unités est calculé à chaque tour en fonction de leur vitesse. Les déplacements s'exécutent soit au stylet, soit à la croix directionnelle.

Au combat, un personnage a le choix entre plusieurs actions : l'attaque simple avec une portée qui change selon l'arme de prédilection, l'utilisation d'aptitudes spécifiques ou la magie (et se déplacer bien sûr). On retrouve les mécanismes très classiques d'autres Tactical-RPG, comme *Final Fantasy Tactics*, avec par exemple les différences de niveaux sur le terrain ou le lancier qui peut attaquer deux ennemis en ligne. Les compétences s'acquièrent par expérience et sont différentes pour chaque personnage. Par exemple, Théo, le héros du jeu, est un tireur et il peut faire feu avec son arme à poudre sur des ennemis à distance en occasionnant divers effets incapacitants ; un autre personnage pourra de son côté améliorer sa défense ou faire des attaques rapprochées multiples, etc. La magie est réservée à certains persos, il s'agit de classiques sorts de soin ou d'attaque, dont l'usage est limité par le nombre de points de magie disponibles.

L'une des spécificités du jeu est l'utilisation des « flash drives », de puis-

santes techniques qui se débloquent au fur et à mesure et qui peuvent se lancer dès qu'un personnage obtient des « flash points ». Ceux-ci s'obtiennent selon les actions effectuées (attaquer ou se faire attaquer par exemple). Chaque personnage a ses propres « flash drives », qui donnent lieu à de petites animations spécifiques et permettent souvent des effets décisifs. Et si les « flash drives » ne sont pas suffisants, le joueur pourra débloquent aussi des « synergies » vers la moitié du jeu. Ces capacités s'utilisent de la

même manière mais elles s'enclenchent avec plusieurs membres du groupe. Effet garanti, mais il est rare d'avoir réellement besoin de les utiliser.

Enfin, *Luminous Arc* comporte sept éléments naturels, chacun étant affilié à une unité alliée ou ennemie. C'est important lors des batailles puisque certains éléments sont proches ou opposés. Typiquement, un sort lancé par un personnage de type « eau » fera plus de dégâts contre les monstres de feu. Bien étudier le terrain est aussi primordial pour augmenter les pertes chez l'adversaire. En effet, certaines cases possèdent également un élément et il est possible de s'y arrêter pour décupler l'efficacité des magies correspondantes.

MONTÉE DE NIVEAU LINÉAIRE

Toutes ces capacités se débloquent en fonction des montées de niveau, mais malheureusement de manière entièrement automatique. En fait, le joueur ne peut intervenir d'aucune façon dans les choix de développement de ses persos. On découvre certes avec plaisir de nouvelles compétences, mais impossible de faire évoluer les personnages dans une direction ou une autre, de les faire changer de classe ou de choisir les nouvelles compétences soi-même... C'est assez frustrant et même archaïque. Seule petite originalité, il est possible de parler avec un membre du groupe après chaque bataille. Ainsi, des amitiés peuvent se nouer, cela permettra surtout de gagner

quelques objets intéressants mais également de pouvoir s'épauler sur le terrain et recevoir des bonus de combat.

Enfin, le jeu se déroule en une vingtaine de chapitres soit à peu près autant d'heures pour en voir le bout, ce qui peut paraître court, d'autant que la difficulté est modérée. Toutefois, des quêtes annexes et un « new game + » sont disponibles pour refaire le jeu avec son équipe. Une option multi est également présente, mais il faut vraiment aimer !

Si les combats de *Luminous Arc* sont rythmés et agréables, le jeu souffre d'un grand manque d'originalité et de latitude de développement pour les personnages. On retrouve la plupart des éléments traditionnels d'un Tactical-RPG, mais sans grand dynamisme, et on enchaîne vite les combats sans enthousiasme. L'univers est par ailleurs d'une banalité enfantine malgré un certain humour caustique. Bref, *Luminous Arc* n'est pas une grande réussite, mais il conviendra aux plus jeunes et aux amateurs du genre en manque, en attendant *Final Fantasy Tactics Advance 2*, déjà sorti au Japon ! ◆◆◆

Fiche technique

Type : Tactical-RPG

Public : jeunes stratèges amateurs du genre

Support : Nintendo DS

Editeur/développeur : Rising Star Games / Image Epoch

Prix : 40 €. Jeu en anglais

- un système de jeu parfaitement rodé
- des combats agréables, bonne prise en main
- des graphismes pas désagréables

- pas original pour un sou, difficulté un peu légère
- un univers trop classique et un peu larmoyant
- progression des personnages sans grand intérêt



UNIVERSE AT WAR

EARTH ASSAULT

TEST

LA NOUVELLE GUERRE DES MONDES

DERNIER NÉ DANS LA GALAXIE PROLIFIQUE DES STR SURVITAMINÉS, *UNIVERSE AT WAR : EARTH ASSAULT* PROPOSE UNE ACTION INTENSE ET DES GRAPHISMES ALLÉCHANTS. À PREMIÈRE VUE, IL SEMBLE, À L'IMAGE D'UN « MARCHEUR » (L'UNITÉ PHARE DU JEU), DÉMESURÉ ET PAS TRÈS FIN. OR IL SE RÉVÈLE, COMME CETTE UNITÉ, PLEIN DE SURPRISES ET DE BONNES IDÉES.

Michel Taccola

Le studio Pietroglyph n'est pas un nouveau venu dans le domaine des STR, ayant déjà réalisé *Star Wars : Empire at war*, un titre qui combinait gestion stratégique très simpliste et RTS hyper-classique. Les développeurs jurent qu'ils ont tiré profit de leurs erreurs passées, et se tailler une place parmi les dernières productions temps réel ne sera pas facile, surtout face à des titres aussi impressionnant que *World in Conflict*

et surtout *Supreme Commander*, avec qui *Universe at War* partage la même thématique SF.

La campagne solo commence par la prise en main d'une unité d'infanterie aux prises avec de gigantesques aliens dévastant joyeusement Washington. Les modestes troupes terrestres, vite dépassées face aux envahisseurs, se contentent de limiter les dégâts et subissent de lourdes pertes. Ce n'est pas l'arrivée des blindés et des hélicos de

combat qui va changer quelque chose à cette dramatique situation. Une fois le président sauvé in extremis devant le capitole en ruines, les choses sérieuses commencent enfin... par la prise en main d'une autre race extra-terrestre rivale de la Hiérarchie : les Novus.

C'est ainsi que le carnage peut débuter, la campagne solo étant surtout prétexte à la découverte et à la prise en main des différentes factions qui se livrent bataille sur notre belle planète. Exit rapidement, donc, les tanks, hélicos et soldats humains, place aux marcheurs de la Hiérarchie, à la technologie de pointe des Novus et au mysticisme guerrier des Masaris.

Même si le scénario est relativement classique, il s'avère cependant plaisant à défaut d'être accrocheur. En effet, même si les cinématiques ne sont pas du niveau de celles de *Command & Conquer*, elles nous introduisent bien les diverses factions dans leur manière d'être et donc de jouer. Mais il ne faut pas se fier à ces premières impressions, car *Universe at War* cherche vraiment se démarquer de ses concurrents, et il y parvient avec trois factions toutes très originales.

Un collecteur de la Hiérarchie en plein travail. Tout est bon pour ce moissonneur : maisons, voitures, poteaux électriques, humains et même vaches !



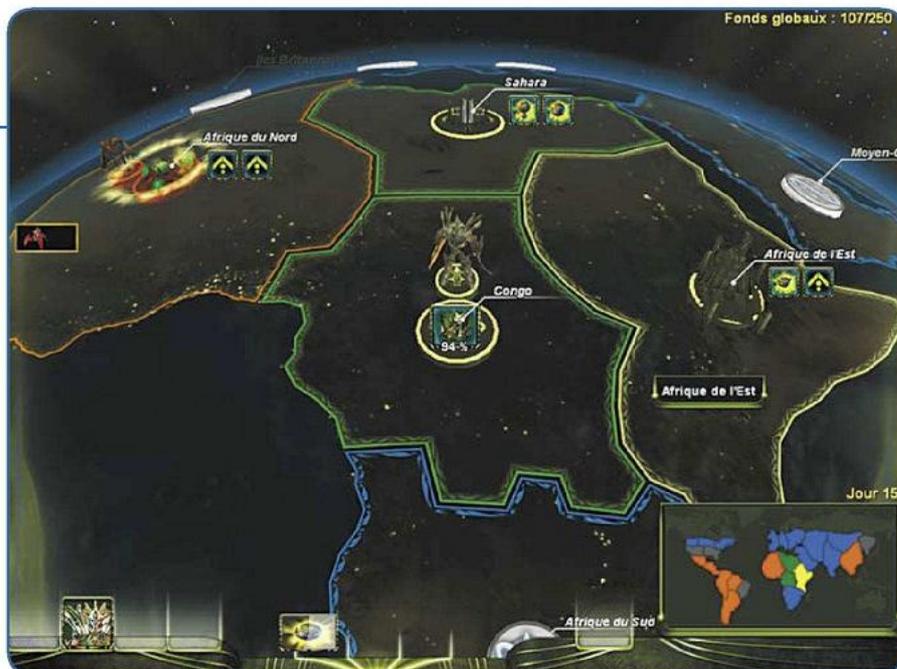
Le mode global permet la conquête de la Terre en combattant les autres factions sur une carte stratégique, à la « Risk ».

DES FACTIONS AUSSI DIFFÉRENTES QUE PROMETTEUSES

La campagne nous place tour à tour au commandement des Novus, ennemis héréditaires de la Hiérarchie et qui veulent sauver les primitifs terriens, puis à la tête de la Hiérarchie elle-même et de son commandant Orlok l'éternel, dont la lassitude des carnages entraînera une rébellion contre ses maîtres. Et on termine avec les Masaris, invités surprise de cette petite fête terrienne, que la Hiérarchie pensait avoir exterminés mais qui reviennent avec une sérieuse envie d'en découdre avec leurs ennemis jurés. D'emblée, chaque faction se distingue par ses différences et sa manière de jouer.

La **Hiérarchie** possède de solides avantages offensifs avec ses gigantesques marcheurs, qui servent à la fois de casernes et d'usines de production d'unités terrestres et aériennes. Ces marcheurs (voir encadré), clefs de leur stratégie, sont paramétrables à l'envi pour devenir soit de dangereuses et titanesques unités offensives, soit des centres de productions.

Les marcheurs sont d'ailleurs les éléments phares du jeu, tant ils sont impressionnants, efficaces et dévastateurs. On prend un incroyable plaisir à les lancer dans la base ennemie et



surtout à les voir piétiner défenses, unités et bâtiments, dans un déluge de feu et d'explosions. Le système de jeu de la Hiérarchie est donc indissociable de ces machines dont les capacités sont paramétrables via des modules faciles à changer.

Les collecteurs de ressources de la Hiérarchie sont des minis marcheurs qui désintègrent quasiment tout sur leur passage (vaches, humains, pylônes électriques, etc.) pour les transformer en ressources instantanément, sans rentrer à la base. C'est pratique mais cela rend l'approvisionnement vulnérable à des attaques massives. En revanche, la Hiérarchie est extrême-

ment mobile, la base étant réduite à son strict minimum.

Du côté de **Novus**, on se retrouve avec des robots plus classiques, des machines créées par les hommes avant que leurs géniteurs ne disparaissent et qui continuent tout simplement à se reproduire elles-mêmes. Le système de jeu de Novus est très imprégné par les diverses améliorations technologiques avec des optimisations pouvant être changées à tous moments, afin de bénéficier des avantages obtenus par la recherche scientifique.

Un système d'antennes de flux invisibles leur permet de se déplacer à grande vitesse d'une antenne à

Liens utiles :

Le site officiel (en anglais) : www.sega.com/gamesite/universeatwar. Pour télécharger la démo, récupérer des économiseurs d'écran, fonds d'écran et vidéos et visiter le forum officiel.

Un premier patch est dispo, il se soucie essentiellement de rééquilibrer le jeu et de corriger quelques problèmes de gameplay.

Le site du studio : www.petroglyphgames.com



Mirabel, un des héros des Novus. Un clin d'œil aux animés japonais à la robottech !



Les Novus peuvent infecter les machines ennemies avec des virus informatiques. Ici, c'est un marcheur de type scientifique qui en fait les frais.

Les antennes de flux des Novus permettent de se déplacer très rapidement d'un point à l'autre, c'est l'atout majeur de cette faction.



l'autre, ce qui est très pratique pour les collecteurs. Ces antennes de flux permettent à Novus de frapper potentiellement n'importe où sur le champ de bataille.

Pour cette faction, la collecte est assurée par de petites unités robotiques, en grand nombre et qui se renouvellent automatiquement en cas de pertes. L'ensemble permet de disposer d'unités rapides adeptes du « hit and run », à l'opposé de la lenteur destructrice des marcheurs. Cette faction est entièrement dépendante de ses nombreuses spécificités technologiques, qu'il conviendra de connaître parfaitement pour en exploiter toutes les subtilités.

Les derniers protagonistes de cette guerre menée sur notre Terre sont les **Masaris**, une race d'obscurs dieux vieux de plusieurs millénaires, menés par une reine à laquelle ils sont entièrement dévoués. Les Masaris

maîtrisent la matière et la modèlent à leur convenance, disposant de deux modes de jeu en alternance, le mode clair et le mode sombre, chacun permettant de débloquer de nouvelles fonctionnalités et autant de manières de jouer. Leur particularité se trouve dans leur système de collecte de ressources, qui n'expose aucun collecteur à la différence des autres factions. En effet des bâtiments se chargent de

collecter l'énergie environnante et de la stocker. C'est déjà un bel atout dans l'univers impitoyable des STR ou les collecteurs sont souvent les cibles désignées prioritaires. Mais le plus beau, c'est surtout les architectes. À défaut d'être de simples constructeurs de bâtiments, ils peuvent servir pour accélérer la production de ressources, d'unités, mais aussi la cadence de tir des défenses. Ce qui se révèle très utile en cas d'attaque massive ennemie.

Ainsi suivant les nécessités du moment, on assignera nos architectes à la production de ressources, d'unités ou en défense. Ce système de jeu est très intéressant et fait des Masaris une faction agréable à jouer et efficace.

UN GAMEPLAY ASSEZ INÉGAL

Les différents protagonistes maintenant présentés, parlons de l'architecture du jeu. D'emblée, l'absence de zoom arrière se fait cruellement ressentir. En effet, dans un jeu qui privilégie



Les architectes masaris affectés à l'accélération de la production d'unités militaires.

Les défenses des Masaris viennent à bout d'un marcheur de la Hiérarchie avant que celui-ci n'atteigne la base.

Le gigantisme dans les unités et les bâtiments, il manque vraiment la possibilité d'obtenir une vue d'ensemble des unités et du terrain pour élaborer une stratégie.

Et pour ce qui est de la stratégie, le constat sur ce point est en demi-teinte. Si on élabore des stratégies en amont, par le biais des recherches scientifiques notamment, on en revient toujours à cliquer sur l'ensemble des unités pour les envoyer pêle-mêle au combat. Souvent dans un désordre assez crispant il faut le dire, malgré une volonté des programmeurs pour instiller un semblant de formation des unités en déplacement, ces bonnes intentions sont assez aléatoirement répercutées dans le jeu. Parfois les unités se déplacent dans une formation harmonieuse, et souvent ... dans le désordre le plus total ! Alors que le groupe est censé adopter la vitesse des unités plus lentes, dans les faits, les unités les plus rapides parviennent au point d'arrivée bien avant les autres, où elles ont le temps de se faire réduire en bouillie par l'ennemi. Problème connu !

Ce qui nous amène naturellement à la question du pathfinding, sujet crucial s'il en est dans ce type de jeu. Et c'est là encore une déception, certaines unités se perdent en chemin, s'arrêtent



purement et simplement sans aucune raison, rompant avec la marche du groupe. En défense c'est la même chose, lorsqu'un ennemi attaque, nos fantassins et véhicules le repoussent puis reviennent à la base, mais il arrive souvent que leur comportement soit complètement dénué de sens, ils font des tours dans la base ou se perdent au delà des limites de la base ou bien errent sur la zone de combat où ils se feront décimer...

Toujours dans le même registre, les ordres que l'on peut formuler sont quasi inexistant, impossible d'ordonner à notre aviation de protéger les véhicules, cela est surtout durement ressenti avec

les marcheurs qui se déplacent avec une lenteur extrême, et qu'il est impossible d'escorter avec d'autres unités à moins de suivre pas à pas celui-ci avec un groupe préalablement sélectionné. Ce qui est fort déplaisant car ce n'est pas le seul paramètre que le joueur doit gérer. En fait, les ordres se limitent à leur plus simple expression : un seul clic ordonne aux unités d'avancer en attaquant, un double clic sur une destination et celles-ci avanceront sans engager le combat. Ce qui est un peu léger pour un jeu de stratégie...

Il aurait été agréable aussi de pouvoir poster les unités d'infanterie dans les bâtiments, mais du fait de la taille de

Les marcheurs de la Hiérarchie

Ils sont l'emblème du jeu, des unités qui occupent la quasi-totalité de l'écran et qui recèlent de grandes possibilités tactiques. Selon la branche technologique choisie, ils pourront s'équiper d'armes très dévastatrices ou de centres de production. Au nombre de trois, les marcheurs servent donc autant de casernes mobiles que d'armes de siège. On peut les paramétrer pour accélérer la production ou en réduire les coûts, et augmenter leur puissance de feu, cadence de tir ou leur blindage.

Ils disposent même de « super armes » qui diffèrent en fonction de la branche technologique choisie par le joueur :

Le marcheur scientifique : moins imposant que ses confrères, il est équipé d'un puissant rayon laser en série et peut disposer soit d'un radar couvrant toute la carte, d'un contrôle mental pour prendre possession des unités ennemies ou d'une « cascade radioactive » qui projette un cône de radiations très dévastateur.

Le marcheur de production : le principal type de marcheur, il sert accessoirement de caserne pour produire les unités d'infanterie de la Hiérarchie. Son canon à plasma très lent à recharger peut se doubler d'un missile à radiation.

Le marcheur d'assemblage : puissante unité d'assaut, le marcheur d'assemblage peut également produire des soucoupes volantes, des tanks fantomatiques et des modules d'infecteurs qui en irradiant les humains les transforment en esclaves...





La base Masaris en mode sombre, les bâtiments se revêtent d'une armure de masse sombre.

certaines d'entre elles, cela est naturellement impossible, d'autant que les bâtiments, ainsi que la plupart des éléments du décor, servent de ressources. D'une manière générale, le joueur se souciera peu des décors, si les ponts peuvent être détruits, les unités passeront via le fleuve. Pas question non plus de se servir du relief ou d'autres éléments de la carte dans les combats, rien de cela n'est pris en compte.

L'IA souffre de quelques lacunes, outre les sempiternelles attaques de harcèlement avec trois unités tout au long de la partie, on note quelques incohérences. Mais nous pourrions objecter que le véritable challenge se trouve dans une confrontation avec un humain, l'IA n'étant là que pour accompagner la prise en main du jeu.

Pour finir, nous pouvons déplorer l'absence de gain d'expérience pour les unités, ce qui les rend peu importantes et n'encourage pas à l'élaboration d'une stratégie prudente, mais au contraire nous réduit à en sélectionner un grand nombre et à les envoyer au combat sans souci des pertes.

PAS DE RÉVOLUTION, MAIS DES LIMITES BIEN DÉPASSÉES

Une fois le jeu bien pris en main, et outre les habituelles escarmouches, un mode global est proposé dans lequel l'aventure se prolonge dans un contexte plus large : celui de la conquête de la Terre.

À la tête de la faction de votre choix, le conflit se poursuit via une carte du monde divisée en territoires. Sur cette

Les inverseurs de terrain des Novus peuvent se transformer en bouclier couvrant unités et bâtiments alentour.



Il faut admettre cependant que ces défauts sont pour la plupart inhérents aux jeux de stratégie en temps réel et que d'une certaine façon, l'intérêt se trouve plus dans l'intensité des combats, les particularités des factions, la beauté des graphismes que dans la stratégie pure et dure... mais les meilleurs STR du moment arrivent à dépasser ces limites apparemment naturelles !

carte à la « Risk », on déplace des pions représentant des héros et on construit différents bâtiments qui auront des incidences à la fois sur le mode global et sur le mode de bataille à proprement parler. Et au déplacement d'un pion sur un territoire occupé par l'ennemi, le jeu bascule en mode bataille en temps réel comme une escarmouche, sauf que vous aurez préalablement composé le groupe qui accompagne votre héros.



Le trou noir des Novus s'apprête à engloutir la base des Masaris. Les super-armes sont spectaculaires et très efficaces.

Chaque région de la terre présente un champ de bataille unique, ce qui est bon pour la variété des cartes, mais deviendra vite lassant lorsque vous aurez à combattre plusieurs fois sur le même territoire. Ce petit mode de jeu bonus est en tout cas une excellente initiative qui augmente la profondeur du jeu ainsi que sa durée de vie et qui augure de palpitantes parties en multijoueur.

Un mode multijoueur qui se paie même le luxe d'être multiplateforme, les joueurs PC pouvant affronter leurs petits camarades sur une XBOX360 ! Pour info, il semble qu'un système d'abonnement sera disponible, offrant plus de possibilités aux détenteurs d'un accès « or » payant mais nous ne savons pas plus pour le moment. Il faudra voir l'évolution du jeu et le nombre de joueurs pour juger de l'utilité de cette possibilité.

Universe at War est un STR qui gagne à être découvert en profondeur. Sa qualité principale tient en ses trois factions complètement différentes et équilibrées, avec pour chacune d'entre elles beaucoup de façons de jouer. Même s'il ne révolutionne pas le genre, il en repousse les limites et gageons que le concept des marcheurs sera apprécié des joueurs. En nous pro-



posant les unités les plus grandes dans ce type de jeu, Pietroglyph nous fait entrer dans l'air du gigantisme à défaut d'avoir un nombre incalculable d'unités sur le champ de bataille.

En conclusion, *Universe at War* ravira tous les amateurs du genre, à condition quand même de posséder une bonne carte graphique pour en profiter pleinement. En revanche les stratèges plus exigeants, pour qui les graphismes et l'action sont secondaires, passeront sans doute leur chemin, les défauts récurrents des jeux en temps réel et une certaine approximation dans le comportement de l'IA ne faci-

tant pas la mise en place de tactiques très sophistiquées et réalistes... Bref, un STR de qualité, amusant et plein de bonnes idées, à prendre avec les qualités et défauts du genre ! ♦♦♦

Notre marcheur à l'assaut de la base des Novus. Avec la recherche technologique, les marcheurs peuvent projeter un nuage radioactif en explosant.



Fiche technique

Type : STR futuriste

Public : pour les amateurs de STR cherchant des sensations fortes plutôt que de subtiles stratégies.

Config : PC 2 Ghz, 1Go de RAM, carte graphique récente.

Editeur/développeur : Sega /Pietroglyph Studio

Prix : environ 50 € pour la version PC... 70 € pour la version Xbow 360 !

- des factions très originales et équilibrées
- une action intense, des graphismes plus qu'agréables
- les marcheurs, l'unité la plus grande jamais vu dans un STR, sont impressionnants et destructeurs
- les branches technologiques et diverses customisations offrent autant de façons de jouer différentes.

- nécessite de disposer d'un PC performant
- une campagne très (trop) facile et de sérieuses lacunes d'IA
- du STR relativement classique tout de même, sans grande richesse stratégique.

Avis perso : *Universe at War* est un jeu qui ravira les amateurs de STR musclés, peu regardant sur la profondeur stratégique. Le jeu fourmille de bonnes idées et on passe incontestablement de très bons moments, mais le ratio action/stratégie penche nettement en faveur du premier.



MAKING HISTORY THE CALM & THE STORM

TEST

UN JEU SANS HISTOIRE

VOILÀ UN JEU QUI PRÉSENTE UN PARCOURS ATYPIQUE, PUISQUE L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT (MUZZY LANE) EST ISSUE DU PRESTIGIEUX M.I.T*. À LA FOIS CHERCHEURS, HISTORIENS ET POUR CERTAINS DÉVELOPPEURS, CES HOMMES DE BONNE VOLONTÉ ONT VOULU CRÉER AVANT TOUT UN LOGICIEL PERMETTANT AUX ENSEIGNANTS D'APPRENDRE DE MANIÈRE INTERACTIVE L'HISTOIRE DE LA 2^E GUERRE MONDIALE À LEURS ÉLÈVES (LE LOGICIEL RELÈVE DONC DU CONCEPT DU « SERIOUS GAME »). CELA EN FAIT-IL UN BON JEU, ET QU'EN ATTENDRE AU NIVEAU DU RÉALISME DE LA SIMULATION ?

* Massachusetts Institute of Technology

Philippe Malacher

Après une première distribution en ligne, qui s'adressait pour moitié au secteur de l'enseignement, et pour moitié aux joueurs purs (il faut bien vivre !), *Making History : the Calm and the Storm* (quel titre étrange !) arrive donc dans nos échoppes via Big Ben Interactive, coopté par Strategy First. Commençons de suite par un bémol, quitte à égratigner l'éditeur : la boîte du jeu est vendue sans manuel, et la traduction française, qui dans l'absolu est correcte quant aux choix des termes, est fort mal faite, puisque les chaînes de textes débordent de partout... Un simple coup d'œil au jeu suffit pourtant à le constater ! Il est donc évident que c'est en toute connaissance de cause que l'éditeur a permis de publier un jeu dans ce lamentable état, pour la même raison que celle qui préside à l'absence de manuel : le coût ! La correction de ces bugs dans le logiciel et la publication d'un manuel (avec tout le travail éditorial indispensable) représentent en effet un budget conséquent.

Making History n'est pas un jeu historique, et même sur de petits détails vraiment stupéfiants. Exemple : les unités de parachutistes n'en sont pas, ils attendent dans les transports d'être débarqués comme tout le monde !



Pas de France Libre dans le scénario de 1941. Le général de Gaulle et ses troupes n'existent tout simplement pas. Le grand homme doit attendre qu'une partie de la France soit libérée pour entrer en lice.

Le Codex est l'équivalent d'un grand livre de statistiques. Plutôt bien présenté, il permet de trier chaque donnée en cliquant sur sa colonne. Il manque cependant certaines statistiques importantes et à ce jour le Grand livre des jeux Paradox reste encore le plus complet.



Effort de guerre

Nos régions		Nos villes		UMO		Améliorations		
Nom de la région	Culture	Population	UMO	Nourriture	Défenses	Transport	Terrain	Points
Oblast de Donetsk	Ukrainien	11,717,064	4,917	Niveau 1	Niveau 5	Niveau 3	Plaines	28
Oural	Russe	11,092,367	4,205	Niveau 1	Niveau 3	Niveau 1	Montagnes	89
Moscovie	Russe	10,725,542	4,409	Niveau 2	Niveau 8	Niveau 3	Forêt	29
Moyenne-Volga	Russe	10,358,680	4,267	Niveau 1	Niveau 5	Niveau 1	Forêt	27
Vladimir	Russe	7,572,446	3,151	Niveau 1	Niveau 5	Niveau 1	Forêt	17
Bactriane	Langue turque	6,853,957	3,008	Niveau 1	Niveau 5	Niveau 1	Montagnes	3
Podolie	Ukrainien	6,630,287	2,737	Niveau 1	Niveau 5	Niveau 2	Plaines	11
Ingrie	Russe	5,553,827	2,264	Niveau 2	Niveau 8	Niveau 3	Forêt	16
Circassie	Géorgienne	5,033,820	2,075	Niveau 1	Niveau 5	Niveau 1	Désert	9
Oblast de Rostov	Russe	4,925,066	2,058	Niveau 2	Niveau 6	Niveau 2	Plaines	10
Ukraine	Ukrainien	4,562,173	1,877	Niveau 1	Niveau 5	Niveau 2	Forêt	13
Caucase du Sud	Langue turque	4,262,328	1,556	Niveau 1	Niveau 5	Niveau 2	Plaines	28
Volgograd	Russe	3,900,686	1,608	Niveau 1	Niveau 5	Niveau 2	Forêt	10
Kourak	Russe	3,819,319	1,534	Niveau 1	Niveau 7	Niveau 3	Plaines	10
Novgorod	Russe	3,087,014	1,356	Niveau 2	Niveau 7	Niveau 3	Forêt	1

Petite digression qui sera cependant fort instructive pour nos lecteurs : si Big Ben Interactive se voit obligé de recourir à de telles mesures d'économie, c'est avant tout parce que les ventes de jeux PC, toutes catégories confondues, se sont encore écroulées sur l'année 2007, pour ce qui concerne la distribution en magasin (-25 à -45% sur l'année !). Faut-il pour autant leur pardonner ce méfait ? Non bien sûr, mais la chute des ventes en magasin affecte en premier lieu les distributeurs traditionnels, mal armés pour réagir.

LA SECONDE GUERRE POUR TOUS

Mais revenons au sujet qui nous occupe. Qu'est ce donc que *Making History*, et quels sont ses atouts et défauts comparés à la concurrence ?

Ce filtre est peu esthétique mais vraiment bien fait. Il permet de connaître les possibilités de ravitaillement de chaque pays. En effet, même en jouant les États-Unis, si vous cliquez sur la capitale japonaise dans ce mode, vous visualiserez les disponibilités nipponnes.

Qui parle de concurrence (*Hearts of Iron*, *World at War* et *Strategic Command 2*, principalement), dit positionnement du produit. Muzzy Lane a donc opté pour un positionnement particulier, presque un grand écart. Qu'attendez-vous en effet d'un jeu qui se présente comme « le meilleur jeu de stratégie sur la Deuxième Guerre mondiale » (dixit la citation sur la

boîte) ? De la stratégie et de la Deuxième Guerre mondiale bien sûr ! Si le premier aspect est avéré, le deuxième laisse à désirer. Explications.

MH se présente dans un format en tour par tour simultané, avec des tours représentant une semaine de jeu. La totalité de la planète est représentée, via un système de région moins fin que l'échelle d'HoI mais assez proche tout de même (en tout cas bien plus fin que les régions de *World at War* !). La France présente ainsi douze régions. Il y a donc de la place pour s'amuser pourrait-on dire.

Quid des unités ? Elles sont assez génériques, avec une taille supposée tourner autour de la division pour les unités terrestres et de la centaine d'appareils pour les unités aériennes. Concernant la marine, une unité représente un navire de surface pour les plus imposants d'entre eux (et une poignée pour le menu fretin comme les destroyers et sous-marins).





La traduction n'est pas mauvaise en soi, c'est plutôt qu'aucune vérification dans le jeu n'a été faite, aussi tous les boutons et textes sont vraiment mal agencés.

Chaque unité présente relativement peu de critères : attaque terrestre, aérienne, navale, anti-ville, vitesse de mouvement, nombre et puissance d'attaque et bien sûr un coût, exprimé en hommes, métaux, charbon et points industriels. Foin ici de trop de subtilités comme un facteur antichar ou anti-sous-marins, encore que la distinction entre attaque contre cible terrestre et bombardement stratégique est fort bienvenue. Les tours étant simultanés, on affronte ses adversaires lors de combats épiques, en engageant dans la bataille, par exemple, douze unités d'infanterie, quatre unités d'artillerie de campagne, le tout appuyé par deux escadrilles de bombardiers tactiques. Cela reste simple, un peu trop si l'on considère qu'une unité est soit vivante soit morte (mais pas affaiblie ou démoralisée !), mais ça tourne correctement et ce n'est pas la partie du jeu qui chagrinerait le plus nos amis stratèges... En fait, *Making History* présente un système militaire proche d'un *Axis & Allies* et pas d'un *Hearts of Iron* (ce n'est pas moi qui le dit, mais la FAQ sur le site des développeurs). Ce n'est pas une tare après tout !

BELLE GESTION ÉCONOMIQUE

En comparaison du système militaire, fort simple, la partie économique est plus aboutie, ce qui est un peu étrange, mais nous n'allons pas nous en plaindre. Ainsi chaque région peut disposer d'une ville, avec son niveau technologique (pour son industrie et la productivité qui en découle), sa population (servant à sa main d'œuvre), souvent un site (minier par exemple), son niveau d'agriculture et son réseau de transport. Les industries servent à produire des biens de consommations (nécessaires pour maintenir la productivité de la population), des armements (en fait du ravitaillement pour entretenir

les unités), des points de technologie ou des unités. Fort bien !

Là où les choses se gâtent, c'est la façon dont le commerce international est géré... Mal ! On peut en effet vendre ou acheter tout ce qu'il vous manque (et bizarrement même des pays comme les États-Unis en 1944 doivent convertir 90% de leur production en biens de consommation ou en ravitaillement) mais tout tourne autour de la vente de produits agricoles, qui représente un tel budget que soit vous êtes riche (si votre pays à des excédents), soit très pauvre dans le cas inverse. Encore une bizarrerie. Le plus irritant du point de vue du réalisme cependant n'est pas là. C'est le fait qu'il n'y ait pas besoin de liaison physique entre les deux pays faisant la transaction.

Exemple le plus frappant : la bataille de l'Atlantique. Elle ne présente plus d'intérêt, les U-Boots ne sont là que comme appui aux unités de surface ! En parallèle si vous prenez l'Allemagne ou le Japon, n'hésitez pas à vous approvisionner en pétrole avec des pays neutres mais bien pourvus (le Venezuela par exemple).

UN IRRÉALISME HISTORIQUE ABSOLU !

De l'irréalisme, il y en a à plus ou moins forte dose dans tous les jeux, même ceux qui se targuent d'être des

Tout le monde veut des grille-pains ! C'est une des difficultés du jeu, initialement la totalité des économies doivent fonctionner à 100% en biens de consommation ou ravitaillement...

MARCHÉ MONDIAL			
Activité commerciale			
Négociations			
Imports et exports			
Aide Internationale			
Biens de consommation	Niveau d'approvisionnement	Réserves	Balance des échanges
Ravitail. Population	-38	0	0
Négocier accord sur Biens de con:		Marché mondial	
Choisir les options		Unités	
Demandes			
Australie			24
Allemagne			3
Belgique			23
Chine			38
Chili			14
Brésil			24
Bulgarie			11
Canada			38
Colombie			19

PRODUCTION URBAINE			
Villes			
Répartition			
Ravitaillement			
Productivité			
Chiffres de production			
Ordres de production	Villes concernées	UPI	Niveau d'achèvement
Artillerie lourde	1	20	un par 10 tours
Chasseurs à réaction	1	32	un par 6 tours
Armement	13	239	239 par tour
Biens de consommation	12	121	121 par tour
Bombardiers légers	1	52	un par 5 tours
Char léger	1	34	un par 4 tours
Infanterie semi-profes	3	31	un par 3 tours

Les productions initiales sont un peu n'importe quoi ! Ainsi en 1944, il faut passer la totalité de la production russe en biens de consommation et ravitaillement pour ne pas être en déficit. Idem si vous jouez les USA... Bizarre tout de même !

simulations, et il faut bien tracer une ligne entre réalisme et jouabilité, c'est normal et accepté. Mais ici c'est avec effroi que vous allez vous rendre compte, petit à petit, que si le jeu est bien un jeu de stratégie, il simulera bien mal la Seconde Guerre mondiale ! Ainsi le détroit de Gibraltar est une passoire, car la flotte italienne pourra l'emprunter pour attaquer la Royal Navy... en Malaisie pourquoi pas, car il n'y a pas de portée sur les déplacements de navire ! Autre option, en tant que joueur allemand, vous pouvez construire rapidement de quoi embarquer la totalité de la Wehrmacht pour débarquer sur les côtes anglaises (si l'on vous laisse passer il est vrai, mais comme il n'y a pas de système d'interception navale, il faut que le joueur britannique laisse à demeure ses cuirassés dans la Manche, à portée constante des Stukas).

La liste est longue, et il est inutile de faire un inventaire exhaustif des manques du jeu concernant son réalisme et sa reproduction peu fidèle du conflit. Le parti pris est assumé, le dernier concept de MH étant un mode « bac-à-sable » total ! Se voulant un jeu sur la Deuxième Guerre mondiale, MH n'en a que le thème mais l'histoire ne fait pas que dérailler rapidement, elle risque carrément de vous transporter (de ravissement ?... pas sûr) sur une autre voie. Ainsi ce sera l'Italie envahissant le Brésil sans contraintes ou l'Allemagne déclarant la guerre contre la Russie en 1939, aidée par la Pologne ou bien d'autres choses encore, tous les coups sont permis. Seul garde-fou, on trouve un niveau de relation entre pays qui freinera la création d'alliances trop bizarre, mais elles restent possibles et même fréquentes. En tout cas n'envisagez pas que le jeu puisse prendre un tournant un peu historique. Une fois le démarrage effectué, la meute est lâchée !

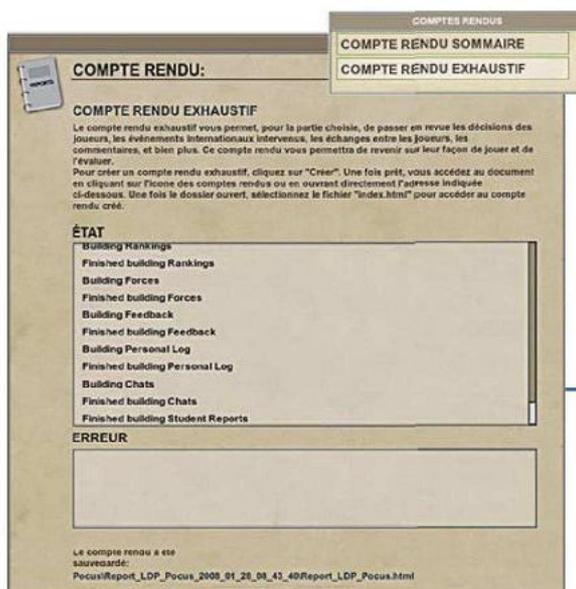


La vie est difficile quand on joue la Chine, l'IA japonaise envoyant régulièrement son aviation sur vos troupes. Pas sûr que vous teniez les 150 tours qui vous séparent de l'entrée en guerre des Etats-Unis, les campagnes militaires étant particulièrement violentes.

C'est donc avec des sentiments mitigés que l'on joue à MH. Tout dépend de ce à quoi vous vous attendiez. Si vous achetez en connaissance de cause un jeu qui est un mélange d'*Axis & Allies* et de *Civilization* (« allégé ») mâtiné de *Risk*, alors ce jeu vous donnera de longues heures de divertissement, car il dispose tout de même de nombreux points forts. Il faut en effet souligner que la réalisation technique est tout à fait correcte pour un produit de ce type, avec une interface très propre et une carte (en 3D avec zoom possible) très honnête, bien qu'il n'y ait pas de relief à proprement parler. Et *Making History* est aussi un outil pédagogique, il dispose d'une sorte de Grand livre, appelé Codex, qui propose une grande quantité de statistiques intéressantes et bien présentées. Le mode de tour par tour simultané est également fort approprié pour un jeu de cette ampleur, à l'opposé de l'approche temps réel continu de *Paradox*, et parfois, cela repose !

Une fonctionnalité spécifique à *Making History* : la possibilité de générer un compte-rendu de la partie, qui vous livrera des statistiques sur chaque pays de la planète.

Cependant, si vous cherchez un jeu historique sur la Deuxième Guerre mondiale, il y a fort à parier que vous allez rester sur votre faim, car la divergence est trop forte entre l'historicité des parties et le minimum de ce qu'on peut attendre pour représenter ce conflit. Mais l'équipe de conception de *Making History* assume ses choix et nous livre un produit bien réalisé, d'un point de vue technique du moins... Vous voilà averti ! ♦♦♦



Fiche technique

Type : jeu de stratégie peu historique
Public : les amateurs de jeux plutôt simples et pas trop regardant sur l'historicité.
Config : Windows XP, 2000 ou Vista, 512 Mo de RAM, processeur 1.0 Go, carte vidéo 32 Mo.
Editeur/développeur : Big Ben Interactive et Strategy First / Muzzy Lane. **Prix** : 30 €

- un jeu « propre », tant au niveau de l'interface que de la carte. Techniquement maîtrisé !
- des mécanismes simples et pas inintéressants
- beaucoup de mécanismes élémentaires sur la période sont absents
- une historicité faible et rapidement divergente



Pour les amateurs d'histoire :



PIRATES OF THE BURNING SEA

TEST

À L'ABORDAGE !

UN VENT FRAIS SOUFFLE SUR LES MONDES PERSISTANTS... ASSEZ D'ELFES, D'ORCS ET DE MAGIENS ! FLYING LABS VOUS PROPOSE LES CARAÏBES DU XVIII^E SIÈCLE ET UNE VIE AU GRAND LARGE : CANONNADES, ABORDAGES ET DUELS À L'ÉPÉE SONT AU MENU DE CE MMO TRÈS ATTENDU. LE RÉSULTAT EST UN JEU TRÈS IMPARFAIT MAIS BOURRÉ DE CHARME.

Sébastien Lebourcq

Qui n'a jamais aimé jouer au pirate ? Traîner sa jambe de bois sur le pont d'un fier galion... Guetter l'horizon, un perroquet sur l'épaule, à la recherche d'une île en forme de tête de mort... En choisissant ce thème, Flying Labs avait un trésor entre les mains. Après quatre années de développement, *Pirates of the Burning Sea* a enfin largué les amarres le 22 janvier.

Avant de répandre la terreur dans les Caraïbes, le joueur doit choisir entre quatre factions : les Espagnols, les Anglais, les Français ou les pirates. Les trois premiers camps sont en tous points semblables et pour tout dire, relativement équilibrés. Chacun dispose d'un nombre de ports et de forces navales comparables. Au sein de ces trois puissances, vous pouvez devenir officier (pour avoir accès aux plus gros

navires de combat), marchand (plus de compétences économiques) ou corsaire (l'équivalent d'un pirate, mais sous un pavillon respectable). Les pirates, quant à eux, ne sont que des pirates. Et c'est déjà beaucoup.

Le module de création du personnage est très réussi, dans le sens où il propose une grande variété d'options pour « dessiner » des capitaines plus folkloriques les uns que les autres. Vous pourrez vous choisir un Jack Sparrow plus vrai que nature, un élégant officier à perruque ou une amazone des mers au décolleté vertigineux.

UN MMO, PAS UNE SIMULATION

Cette petite introduction a aussi le mérite de mettre tout de suite dans le bain. Clairement, *Pirates of the Burning Sea* n'est pas une simulation navale qui se jouerait en ligne. C'est un jeu en ligne grand public adapté au fil de l'eau. Vous n'y trouverez donc ni réalisme historique, ni gestion pointue des navires. L'univers de la flibuste que vous allez écumer semble tout droit tiré du film *Pirates des Caraïbes*.

La phase de création du personnage est très réussie. Moustache, chapeau, gilet et jusqu'aux boucles de vos chaussures. Vous pouvez personnaliser à volonté votre pirate d'opérette.



Utilisez le bouton droit de la souris pour faire pivoter votre personnage. Cliquez sur le bouton gauche ou utilisez la molette de la souris pour zoomer vers l'avant

Le gameplay reproduit donc les mécanismes classiques des jeux persistants. La progression des joueurs se fait par niveaux (de 1 à 50) que vous franchissez en réalisant des quêtes et en accumulant de l'expérience (XP). À chaque palier, vous obtenez des points de compétence en escrime ou en navigation. Les combats sont bien sûr au cœur de ce système. Ils se déroulent avant tout sur mer, à coups de canon, mais aussi à coups de sabre et de pistolet lors des abordages ou des combats sur terre. S'ils n'ont rien de réaliste, les combats navals sont très réussis... à condition d'accepter le parti pris « grand public » (voir encadré).



La gestion de l'équipage est l'une des grandes absentes du jeu. On aurait aimé pouvoir recruter des adjoints donnant des bonus aux combats (à la place du sempiternel système de niveaux et de compétences)... et faire face à des mutineries.

Quelques vaisseaux barbaresques ont été intégrés. Ce Chébec n'est pas seulement élégant, c'est un redoutable navire léger d'abordage, rapide même contre le vent et doté de deux pièces de 7 livres à l'arrière. Un compagnon idéal pour les pirates.

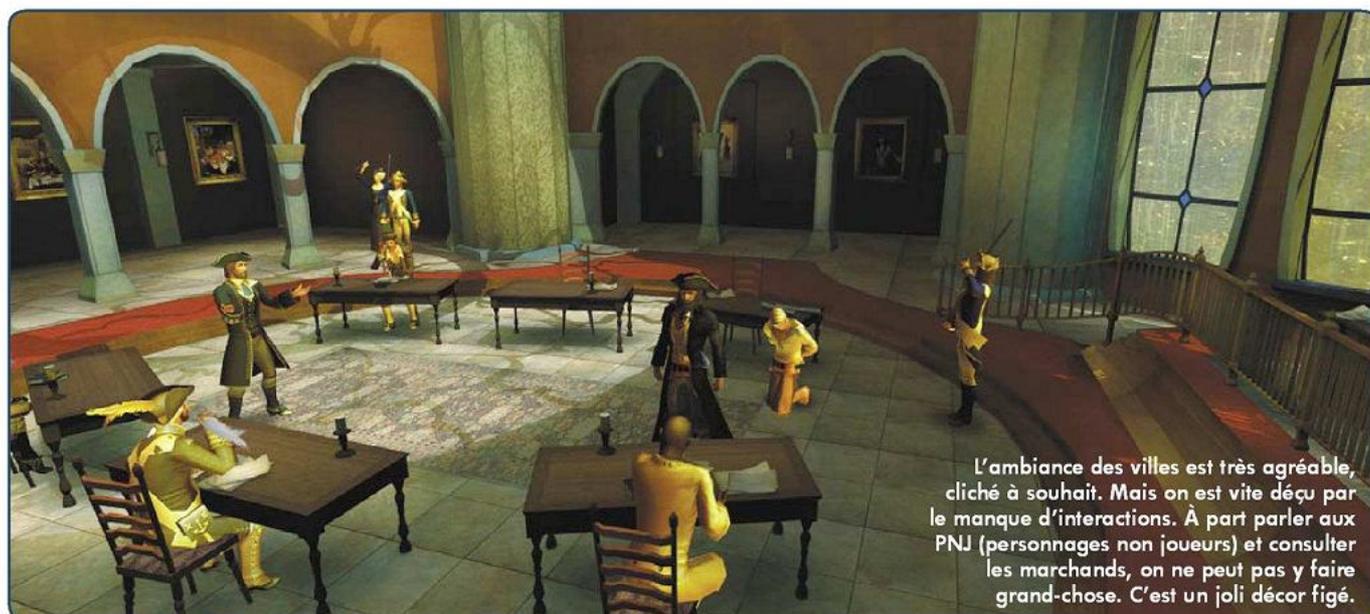


C'est en passant les niveaux que vous gagnerez le droit de commander de nouveaux vaisseaux. Ils sont près d'une centaine, plus majestueux les uns que les autres, de la modeste goélette au terrifiant trois-ponts. Si la tendance globale consiste à se doter progressivement d'embarcations de plus en plus grosses, on en trouve en

réalité pour tous les goûts : des navires rapides pour la course et l'abordage, des mastodontes surarmés ou de lourds marchands pour le transport des marchandises.

Le bateau est à la fois l'outil de travail du boucanier et son signe extérieur de richesse. Ses caractéristiques sont très nombreuses : vitesse, rota-

tion, accélération selon l'orientation du vent, nombre de canons, temps de rechargement, équipage... Ces variables assurent que chaque catégorie est unique. Vous pouvez par ailleurs les « customiser » en leur ajoutant des voiles, un gréement spécial ou une coque plus résistante.



L'ambiance des villes est très agréable, cliché à souhait. Mais on est vite déçu par le manque d'interactions. À part parler aux PNJ (personnages non joueurs) et consulter les marchands, on ne peut pas y faire grand-chose. C'est un joli décor figé.

Tonnerre de Brest !

Pour la gestion des combats, Flying Labs a fait le choix d'un module arcade accessible à tous. Il n'est pas réaliste mais il a le mérite d'être vraiment passionnant. En résumé, votre navire dispose de plusieurs jauges pour simuler l'état de l'équipage, son moral, la voilure et les canons. Il dispose d'une « armure » (la coque) répartie sur les quatre côtés et qui protège la structure elle-même (vous coulez si cette dernière est détruite). Vous tirez trois types de munitions : les boulets ronds qui détruisent surtout la coque et la structure, les boulets ramés qui détruisent les voiles pour immobiliser et la mitraille pour décimer l'équipage avant d'aborder.

Toute la subtilité consiste à jouer avec l'orientation du vent, les caractéristiques propres à votre navire et vos compétences. Ces dernières permettent des actions spéciales. Elles s'acquiescent aussi bien en achetant des kits de réparation (pour les voiles, la coque, les canons) ou en utilisant des points de compétence lors des passages de niveaux (tirs spéciaux, renforcement d'armure, bonus de vitesse). Les compétences et les navires sont si variés qu'ils permettent d'immenses possibilités tactiques lors de ces combats, qui constituent un point fort du jeu. En revanche, on ne peut pas en dire autant des affrontements de mêlée, que ce soit sur terre ou lors des abordages. Ils ressemblent beaucoup à ceux d'autres jeux persistants, toujours à base de déplacement et d'attaques à choisir, mais ils sont encore en phase de réglage (du moins nous l'espérons). Les PNJ se déplacent trop rapidement, tous en même temps à la manière d'un banc de poisson, et il est bien difficile d'observer une quelconque tactique. On se contente souvent de donner de grands coups d'épée dans le tas.

MATELOTS SUR MER BRÛLANTE

Les Capitaines Crochet croisent donc dans des Caraïbes miniatures à la recherche d'ennemis à aborder, de villes à piller... ou tout simplement d'affaires juteuses à négocier. Flying Labs a placé l'essentiel de l'économie du jeu entre les mains des joueurs. Ils produisent eux-mêmes les ressources en construisant des mines, plantations ou usines dans les différents ports. Ils les écoulent à l'hôtel des ventes ou les assemblent pour produire des

munitions, des tonneaux de rhum et jusqu'aux plus puissants navires, le nec plus ultra. La liste des matières premières et des produits manufacturés est longue et, puisque le nombre d'usines est limité à 10 par joueur (sauf pour les marchands), personne ne peut se débrouiller seul.

La collaboration économique est d'autant plus indispensable qu'elle permet de se préparer à la guerre. Le jeu est très axé PvP (Player vs Player) à travers la lutte entre les quatre puissances qui se partagent les Antilles. Les combats entre joueurs entrent en scène pour ceux qui choisissent de se

déplacer en mode PvP ou pour tout le monde autour des ports contestés. Ces « zones PvP » sont créées par les joueurs eux-mêmes en y attaquant les navires ou en apportant des armes aux « agents rebelles » de la ville-cible. Ils produisent alors des « points de contention ». Arrivé à 5 000 points, le port devient contesté. Une bataille est programmée 48 heures après le passage à 10 000 points. 25 joueurs seront tirés au sort parmi ceux qui ont généré le plus d'agitation. Ils seront appelés pour un combat qui se déroule d'abord sur mer, à l'approche du port, puis dans les rues de la ville elle-même. La nation qui aura accumulé suffisamment de conquêtes sera déclarée vainqueur et aura droit à des bonus spécifiques. Les pirates ne peuvent pas conquérir les villes, mais disposent de trois jours de pillage en cas de victoire !

Tout ce système de jeu implique stratégie et coordination. Les premières semaines ont d'ores et déjà démontré que les guildes qui dominent les mers sont celles qui ont mis en place un système très précis de construction navale et qui bénéficient d'une véritable discipline stratégique.

FRÈLE ESQUIF DROIT DEVANT !

Flying Labs a fait un pari en basant l'économie et la guerre sur l'initiative des joueurs. Mais ce choix devrait alimenter l'intérêt du jeu à long terme. Il devra en tout cas pallier la relative monotonie du jeu solo. Les quêtes s'enchaînent de manière répétitive, ce

Un navire endommagé dans un combat, mais victorieux, reviendra totalement intact sur la carte stratégique. C'est surréaliste mais sans doute nécessaire pour éviter aux joueurs d'avoir à se traîner vers un port pour réparer entre chaque bataille... ou d'être la proie d'adversaires peu fair-play.

Les liens :

Le site de l'éditeur :

www.station.sony.com

Le site communautaire en français :

www.potbs-europe.com

Un fansite très complet :

<http://pbs.jeuxonline.info/>



La carte des Caraïbes. Les cercles rouges indiquent les ports mis en « zone PvP ». Le danger est que l'ennemi s'attaque à la ville dans laquelle vous avez installé vos usines. Vous risquez d'être attaqué avec vos marchandises, voire de perdre votre petit empire si la colonie tombe.

qui est d'ailleurs le lot de la plupart des MMO. Plus ennuyeux est le manque de rythme par rapport aux standards du genre. Par exemple, le gameplay impose de faire de nombreux trajets pour transporter vos marchandises vers vos lieux de production. L'objectif est d'obliger les joueurs à « sortir » avec leurs marchandises... pour servir de proies aux prédateurs. Mais il n'est pas certain que tous les internautes accepteront de subir de longues phases de voyages, parfois contre le vent.

POTBS est également en retard dans le domaine de la liberté accordée aux joueurs. C'est bien simple : tout le jeu est « instancié ». Cela signifie qu'à chaque fois que vous entrez dans un combat, dans une ville ou même dans le moindre bâtiment, vous devez subir un écran de chargement avant d'entrer dans une zone close. Outre que ces temps morts sont laborieux, ce système détruit toute idée de liberté de mouvement. Pour les combats à terre, par exemple, vous ne partez pas en exploration dans la jungle. Vous quittez la ville pour vous téléporter directement dans la zone de combat : un petit bout de terrain complètement clos sur lequel étripier des méchants à la chaîne. En mer, chaque combat se fait dans une petite instance qui sera hermétiquement fermée à l'extérieur après 30 secondes.

C'est sur cette carte que vous parcourez les Caraïbes. Ici la pointe de la Floride, un endroit très fréquenté. Si vous entamez un combat, vous entrez dans une petite carte miniaturée avec les membres de votre groupe. En bas de l'écran, un cercle rouge signale une de ces batailles.



En ville, les interactions sont très limitées. Il n'est pas prévu, par exemple, de pouvoir s'asseoir avec ses amis autour d'un grog à la taverne ! C'est pourtant le genre de gadget qui fait le charme de ces mondes virtuels. Le contenu est d'une manière générale un peu léger pour l'instant, même si des quêtes plus originales sont prévues à terme.

DÈS QUE LE VENT TOURNERA...

En résumé, le jeu de Flying Labs souffre d'un certain nombre de défauts qui risquent de rebuter les fans des MMO grand public. De leur côté, les amateurs d'histoire et de simulation risquent d'être désarçonnés par le côté résolument arcade des combats. Le plus déconcertant, au début, est de voir que votre équipage n'est représenté que sous la forme d'une « barre de vie » qui sert à évaluer votre force lors des abordages... et que cette « barre de vie » se régénère toute seule ! Vous pouvez voir votre équipage anéanti sous les tirs

de mitraille, si vous attendez quelques minutes à l'abri, la jauge reviendra toute seule à son maximum.

Mais si vous êtes prêts à surmonter ces récifs, *Pirates of the Burning Sea* vous emmènera vers des rivages exotiques et originaux. L'ambiance est très réussie (graphismes et musiques) et c'est un vrai plaisir de se promener dans ce petit monde de boucaniers, conforme trait pour trait à nos clichés sur cette époque. La dimension tactique multijoueur est ambitieuse. Surtout, on ne peut que saluer un MMO qui délaisse enfin le médiéval-fantastique et la science-fiction pour proposer un univers plein de charme. Le potentiel des Caraïbes n'est pas encore exploité à fond mais, si vous aimez son thème, le jeu vaut largement le détour. ◆◆◆

Fiche technique

Type : jeu en ligne persistant

Public : les amateurs de films de pirates.

Config : Win XP/Vista, PIV 1,5 GHz, 1 Go de RAM, carte 3D 128 Mo, 6 Go d'espace libre sur le disque dur, connexion Internet.

Éditeur/développeur : Sony Online Entertainment / Flying Labs

Prix : 39 € + abonnement (disponible en magasin ou par téléchargement)

- Une ambiance très réussie
- Des combats navals spectaculaires et intéressants
- Un mode multijoueur nation contre nation
- L'économie est entre les mains des joueurs.

- Pas de réalisme
- Trop d'instances et de temps de chargement
- Un manque criant de liberté de mouvement
- Les combats à l'épée ne sont pas encore au point.

Avis perso : Malgré bon nombre de maladresses et un contenu de jeu un peu léger, *Pirates of the Burning Sea* captive par son ambiance et son potentiel multijoueur. Nous mettons 7 à cause des faiblesses techniques, mais un cœur pour ceux qui ont une âme de boucanier !



THE SETTLERS VI : BÂTISSEURS D'EMPIRE

REQUIEM POUR UN JEU...

CETTE FOIS C'EST SÛR, VOUS POUVEZ SORTIR LES KLEENEX, L'ESPRIT DES *SETTLERS* EST MORT ET BIEN MORT. APRÈS LA RUPTURE BRUTALE OPÉRÉE PAR *SETTLERS V* AVEC TOUS LES CONCEPTS-CLEFS DU JEU, LA SÉRIE CONTINUE SA DESCENTE AUX ENFERS AVEC L'OPUS 6. C'EST BIEN SIMPLE, SI UNE SUITE DEVAIT ENCORE VOIR LE JOUR SUR CETTE LANCÉE, JE PENSE QUE NOUS N'EN PARLERIONS MÊME PAS. RENDONS DONC LES DERNIERS HONNAGES AUX *SETTLERS*...

Sandra Rieunier-Duval

Les *Settlers*, c'était deux choses : un microcosme mignon et kitsch où il faisait bon installer ses petits colons ; et un délice de micro-gestion où il fallait gérer jusqu'à la moindre pelle et au moindre casse-croûte afin de maintenir le fragile équilibre des chaînes de production. Bref un jeu frais et intéressant ! Ces deux piliers ont été abattus et réduits en petit bois. Les nouveaux designers ont probablement jugé que le jeu était trop difficile d'accès, trop touffu pour le joueur moyen, et en même temps pas assez sérieux d'aspect.

ADIEU L'ESPRIT SETTLERS !

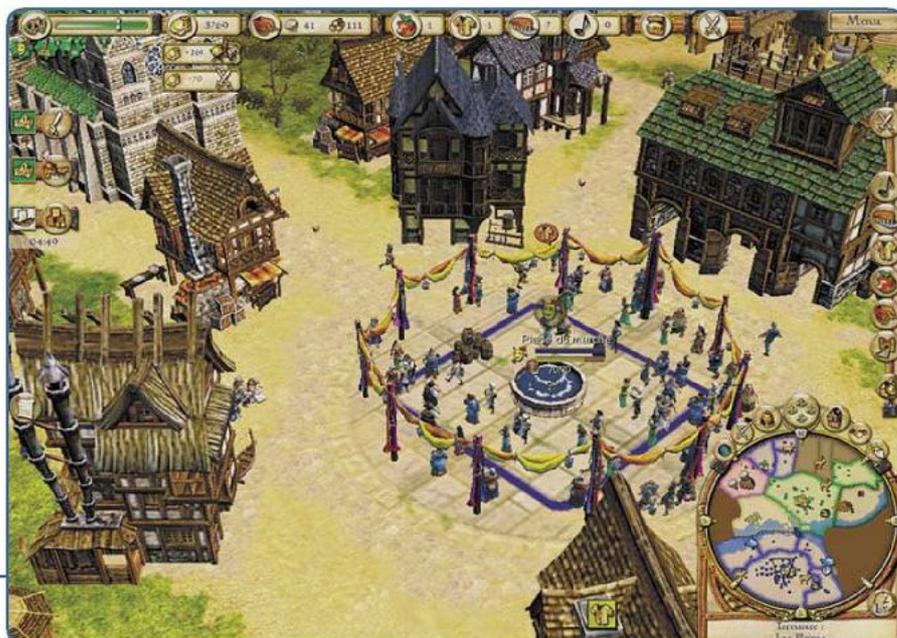
Nous sommes donc passés d'un univers totalement fantaisiste à un univers plus ou moins médiéval et réaliste. Si *Settlers V* avait conservé quelques traces de l'ambiance initiale avec des tours de savants fous pour modifier la météo, tout cela a maintenant disparu. Les « settlers » produisent des choses sérieuses dans des maisons sérieuses, et vont prier dans une vraie église sérieuse : exit les offrandes d'hydromel pour que les prêtres transforment les ennemis en papillons...

Le jeu propose un environnement 3D qui est assez fin et joli, il faut le recon-

naître, avec caméra mobile, zoom, saisons et météo. De façon logique, la pluie éteint les incendies, l'urbanisation d'une zone de gibier dépeuple celle-ci... L'échelle de jeu donne une bonne impression d'espace. Selon le niveau de zoom, l'ambiance sonore est différente.

Malgré tout, le réalisme ne va pas jusqu'à prendre en compte l'ensoleillement du terrain pour la pousse des cultures comme dans les premiers jeux ; on ne replante pas d'arbres non plus, et on n'envoie plus de géologues chercher des filons de minerai.

Cette volonté de réalisme n'est toutefois pas du tout convaincante quand il s'agit de représenter les activités humaines de manière synthétique comme dans ce genre de jeux. Les choix qui ont été faits laissent un peu perplexe, par exemple nous n'avons plus ni fonderies ni moulins afin de simplifier les productions (on passe directement de la matière première à l'objet manufacturé), en revanche nous héritons d'une fabrique de balais et d'une fabrique de savons, quel luxe ! Les bâtiments restent assez semblables et pas évidents à distinguer.



Les fêtes permettent d'augmenter la réputation de la ville et de trouver des épouses.



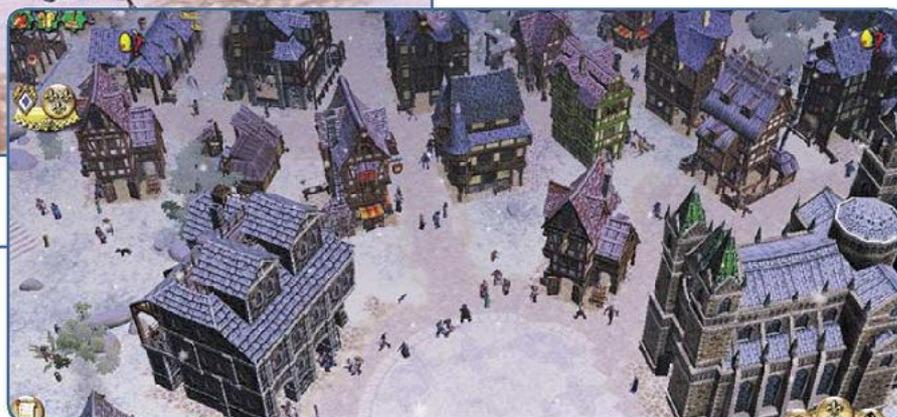
La ville sous la neige. Le changement de saison est assez sympathique.

La diminution du nombre d'étapes dans la production aurait dû fluidifier le processus, en réalité il n'en est rien. En effet toute la production doit à chaque étape passer et repasser par l'entrepôt, bâtiment central du jeu. Il n'est pas constructible et on ne peut donc en avoir qu'un seul tout au long de la partie. Non seulement c'est lourd, mais en plus cela ruine tout l'intérêt de cette partie du jeu. Il en effet parfaitement inutile de chercher à optimiser le placement de ses bâtiments : inutile de placer le boulanger près du champ de blé puisqu'il y aura toujours entre eux l'étape obligatoire de l'entrepôt. On ne peut donc pas construire de « spots » de production ni même de circuits, ce qui est un non-sens : ce devrait être l'une des bases du gameplay de ce jeu (voir notre précédent dossier sur les city-builders dans Cyber n° 6).

PAS DE COLONISATION

Plus grave encore pour un jeu dont le concept fondateur est l'établissement de colonies, on ne peut aller construire d'entrepôt dans des contrées nouvellement occupées, tout doit toujours passer par le premier village. On ne « grignote » plus de terrain petit à petit et selon une stratégie étudiée, la carte est découpée en grandes régions que l'on obtient en bloc en construisant une tour dessus. Là aussi on perd beaucoup en fun et en stratégie.

Pour ce qui est de la partie militaire, elle est très basique : on produit des paquets de soldats que l'on envoie sur l'ennemi. Il y a tout de même des choses sympathiques : fortifications, béliers, trébuchets, espions... Il était



plaisant de disposer de troupes de différentes qualités dans les premiers jeux, ce qui n'est plus le cas. On sait juste que la combativité des soldats varie en fonction de la réputation de la ville, elle-même dépendante du niveau de satisfaction des habitants et de la fréquence des fêtes... Cela reste bien abstrait et peu gratifiant.

Il en est de même pour les améliorations qu'on peut apporter à la production. Les upgrades permettent que les settlers « travaillent plus » sans le moindre petit habillage du concept (amélioration des outils, embauche d'un apprenti...) si bien qu'on a l'impression d'un manque de finition voire d'inspiration. Autre exemple : les échanges commerciaux ne sont plus instantanés, ils se font par le biais de chariots qui font automatiquement le trajet jusqu'à destination. C'est une bonne idée à la base, il peut être amusant d'intercepter des cargaisons, mais l'IA étant assez mauvaise c'est surtout une source d'agacement.

C'est donc vraiment au niveau du game design que se situe le problème : entre ce qui doit être abstrait ou détaillé, réaliste ou symbolisé, tout paraît bancal... On a d'ailleurs l'impression qu'il manque un but, un moteur pour les actions : on atteint le niveau maximum dans tous les domaines en moins d'une heure et on finit assez vite par se tourner les pouces. On est rapidement obligé de passer la vitesse en trois fois la normale... Les scénarios sont très scriptés,

On peut zoomer jusqu'au niveau des soldats.

et pour peu qu'on suive le déroulement prévu, tout reste très facile. Et l'histoire qui sert de fil conducteur dans la campagne est à bailler d'ennui.

S'ajoutent à cela quelques problèmes d'ergonomie, comme l'impossibilité de faire défiler l'écran dès qu'on est au-dessus d'une interface (problématique puisque les interfaces sont sur les bords de l'écran...), l'absence d'un

bouton pour annuler la dernière action, les messages sonores répétitifs et pas toujours pertinents... Sans parler du manque cruel d'informations, de statistiques et d'options par rapport aux premiers jeux.

Les Settlers sixième du nom appartient sans doute à ce que l'on appelle le « casual gaming », il pourra plaire aux jeunes joueurs ou à ceux qui recherchent un jeu court, facile d'accès, qu'on oublie aussi vite qu'on le termine. Pas mauvais, pas remarquable... Mais il est réellement dommage d'avoir sacrifié pour cela une série unique en son genre, qui avait ses nombreux fans (lesquels ont fait savoir leur mécontentement sur les forums officiels). Peut-on encore croire à sa renaissance ? ◆◆◆

Fiche technique

Type : gestion et stratégie édulcorées

Public : pour ceux qui aiment s'occuper les mains en regardant la télé

Support : PC. **Editeur** : Ubi Soft. **Prix** : 50 €



- graphismes fins et jolis vus de loin
- cartes bien faites



- n'aurait jamais dû s'appeler « Settlers »
- vite facile et ennuyeux, manque de profondeur et d'inspiration

Avis perso : ce jeu comme le précédent est une insulte pour la série des Settlers qui méritait vraiment autre chose.



PANZER TACTICS DS

TEST

LA BONNE TACTIQUE DU GÉNÉRAL !

ENFIN UN JEU HISTORIQUE EN TOUR PAR TOUR POUR NINTENDO DS ! ET BIEN SÛR, LES CONNAISSEURS AURONT SAISI LA SUBTILE ALLUSION DE NOTRE SOUS-TITRE, *PANZER TACTICS* REPREND EN FAIT LES MÉCANISMES DU LÉGENDAIRE *PANZER GENERAL*, ICÔNE DE TOUTE UNE GÉNÉRATION DE STRATÈGES SUR PC, DES MÉCANISMES CERTES UN PEU ALLÉGÉS MAIS QUI PERMETTENT DE REVISITER TOUTE LA SECONDE GUERRE À TRAVERS PLUSIEURS CAMPAGNES.

Théophile Monnier

En choisissant un tel titre, les concepteurs de *Panzer Tactics* pointent d'ailleurs clairement du doigt vers le grand ancêtre, *Panzer General*, un jeu qui le premier a fait le lien entre la communauté des joueurs d'histoire purs et durs et l'univers des jeux vidéo tout public. Le principe est simple : proposer un produit sur un thème historique majeur, la Seconde Guerre mondiale, avec un système en tour par tour, ce qui garantit de séduire à la fois les wargamers allergiques aux jeux d'action et les joueurs plus occasionnels mais aimant la réflexion. Ajoutez à cela une vaste variété de matériels, des unités évolutives, une interface facile à prendre en main, et vous obtenez une recette gagnante à tous les coups, sous réserve d'avoir le coup de main !

TOUTE LA SECONDE GUERRE DANS LA POCHE !

En solo, *Panzer Tactics* repose sur le principe des campagnes, une succession de missions inspirées des principales opérations de la Seconde Guerre et que le joueur devra accomplir

à la suite. Les concepteurs n'ont pas été chiches, puisque le jeu comprend trois campagnes, toutes assez longues et de difficulté progressive :

- **la campagne allemande**, qui commence avec l'invasion de la Pologne et se termine à Stalingrad, en passant par la campagne de France, l'Afrique du Nord, Barbarossa, etc. ;

- **la campagne soviétique**, qui commence en avril 1942 (*sic*) avec la contre-offensive sur Moscou et se termine à Berlin après avoir simulé les grandes opérations de la guerre à l'Est ;

- **la campagne alliée**, qui commence avec le débarquement de Salerne en Italie (1943) et vous mènera jusqu'en Allemagne via le débarquement de Normandie, de Provence, la bataille des Ardennes, etc.

Chaque campagne comporte une dizaine de scénarios, ce qui est appréciable, et ils sont tous de belle taille, voire de grande taille, avec un large choix de stratégies possibles. Pour terminer un scénario, il faut classiquement s'emparer des objectifs majeurs (la plupart du temps deux ou trois villes), mais le jeu propose

également divers objectifs mineurs : s'emparer d'une ville annexe ou d'un QG ennemi, détruire toute l'aviation adverse, etc. Remplir ces objectifs rapporte des points de prestige ou divers petits bonus (amélioration d'une unité, ravitaillement à coût réduit, etc.). Par ailleurs, le joueur reçoit plus de points de prestige s'il remporte la victoire en un nombre de tours limité (par palier). À l'inverse, la défaite peut intervenir soit si l'on ne remplit pas les objectifs majeurs dans le temps imparti, soit si l'on perd un certain nombre d'unités clés (5 généralement), ce qui s'avère très intéressant.



Le graphisme et la présentation générale de *Panzer Tactics* sont tout à fait convenables.

Cette unité de DCA (Vierling de 20 mm quadruple) dispose d'une attaque spéciale intéressante, elle peut attaquer puis se déplacer. Dommage que ce genre d'aptitude ne s'active qu'une fois par bataille !

Note :

Les images présentées sur cet article ne sont pas issues de nos parties, mais ont été fournies par l'éditeur, car nous ne disposons pas de moyens permettant de faire des captures d'écran sur console. Le jeu est disponible en version française, même si ces images présentent des textes en allemand ou en anglais.



Le jeu intègre un petit tutorial complet, parfait pour les joueurs découvrant ce type de produits... et qui passeront certainement ensuite à *Combat Mission* !

Entre chaque bataille, le joueur peut acheter de nouvelles unités dans diverses catégories de troupes pour étoffer ses unités clés. La bonne combinaison d'armée est l'un des grands amusements du produit.



Les scénarios proposés par *Panzer Tactics* sont très variés, avec souvent des options de débarquement ou de parachutages possibles, des itinéraires bis à explorer, etc. Si, historiquement, la base est correcte, avec les bons noms de lieux et une petite présentation sommaire, on note de grosses simplifications sur les équipements et des ordres de bataille un peu farfelus (char B1 belge, Panther au début 1942, etc.). Certes, on ne demande pas à *Panzer Tactics* de proposer une simulation historique détaillée, mais un minimum de rigueur n'aurait pas fait de mal. Et il suffisait de mettre les bons noms de véhicules et de changer une silhouette par-ci par-là pour faire l'affaire !

En plus des campagnes solo, *Panzer Tactics* propose de s'affronter à deux grâce à un mode multi distinct, soit avec la même console en « chaise tournante », soit en connexion directe ou Wifi. On dispose pour cela de dix cartes créées spécifiquement et les deux joueurs devront acheter leurs unités avec un nombre de points de prestige défini. Les cartes comprenant des zones maritimes ou des aérodromes, toutes les stratégies sont envisageables selon les choix d'achat du joueur : attaque terrestre classique, force aéroportée, débarquement, etc. De sacrées batailles en perspective, mais il faut déjà maîtriser le jeu de

base, la variété d'unités rendant les choix plus difficiles que, par exemple, dans *Advance Wars*. On regrette toutefois de ne pas pouvoir jouer de scénarios historiques à deux, avec des ordres de bataille fixe.

MA PETITE ARMÉE À MOI

Si les batailles sont réussies, la gestion de son cœur d'unités est tout à fait satisfaisante. Les campagnes de *Panzer Tactics* permettent au joueur de développer son armée (ce que le jeu appelle les « unités clés ») entre chaque scénario, en achetant de nouvelles unités, en les améliorant et en leur faisant gagner de l'expérience.

Avec les points de prestige attribués au départ puis acquis en remportant des batailles et certains objectifs, le joueur va donc pouvoir acheter de nouvelles unités et upgrader ses unités

expérimentées, de façon classique. Le nombre d'unités maximum de l'armée est de 20, ce qui est beaucoup, le joueur ayant rarement l'occasion d'atteindre ce total. Des unités auxiliaires sont allouées en plus dans chaque scénario et permettent d'aligner du monde, et surtout, le nombre de points de prestige sera rarement suffisant pour disposer d'autant de troupes, car il faut penser à conserver des points pour réparer les unités pendant les combats, les améliorer entre deux batailles et également pouvoir s'acheter au moins au officier (voir plus loin), ce qui est souvent très onéreux.

Le choix d'unités à découvrir pour chaque nation n'est pas énorme, mais il permet déjà d'assurer une bonne progressivité. Les unités se regroupent par types (infanterie, blindés, reconnaissance, chasse, etc.) et on trouve au mieux six niveaux de développement par type, le plus souvent seulement trois ou quatre. Pour les blindés allemands par exemple, on disposera donc d'un seul modèle de Panzer II, III et IV, de Tiger et de Panther, puis du puissant Tigre royal en 1945, et de cinq variantes d'infanterie (troupe de base, sapeur, Sturmtruppen en fin de guerre, Fallschirmjäger et commandos brandebourgeois, ces deux derniers étant plutôt destinés à des tactiques spécifiques). Il y a de quoi faire, l'amélioration des unités ne pouvant s'effectuer que quand le matériel est chronologiquement disponible.

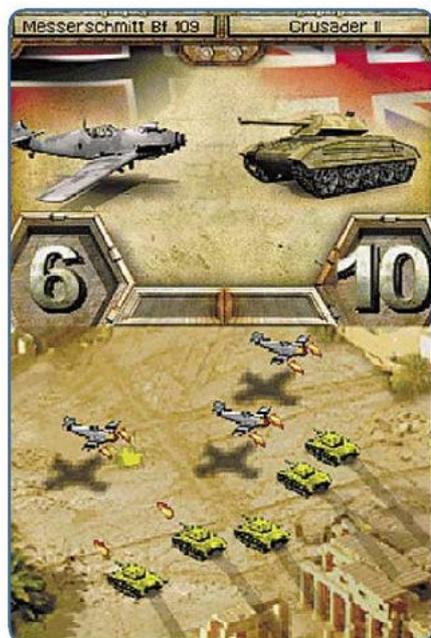
Les paramètres modélisés pour les unités sont complets : capacité antichar et antipersonnel, défense selon le type d'attaque, ravitaillement, etc.





DES MÉCANISMES SIMPLES MAIS BIEN PENSÉS

L'expérience augmente au fur et à mesure des combats livrés par l'unité. Une unité expérimentée améliore ses caractéristiques et débloque son attaque ou compétence spéciale, utilisable une seule fois par partie et qui accorde divers avantages (exemple : double attaque, puissance ennemie divisée par deux, vision accrue, etc.). Autre achat indispensable : les officiers. Trois officiers sont disponibles à l'achat par campagne et permettent de fortement améliorer la puissance d'une unité. Classé selon le type de troupes concerné (officier de blindé, d'infanterie, d'artillerie, etc.), un officier est affecté à une unité et il applique alors ses bonus à cette unité et à toutes celles de même type dans un certain rayon (un ou deux hexagones autour), un avantage considérable ! Attention toutefois de ne pas perdre bêtement l'unité en question, même si l'officier peut être réaffecté pendant le tour du joueur si besoin.



Les mécanismes de jeu de *Panzer Tactics* sont sans surprise, c'est-à-dire conformes à ce qu'on attendait. Les concepteurs n'ont pas cherché à réinventer la poudre, se contentant de reprendre les bonnes vieilles règles de *Panzer General* en les simplifiant un peu. Toutes les unités peuvent agir en ordre libre pendant le tour du joueur, mouvement puis attaque... et malheureusement pas l'inverse ! C'est le principal défaut de *Panzer Tactics*, il n'est pas possible d'attaquer, puis de bouger, ce qui ralentit le tempo des opérations et empêche de mettre en place de vraies tactiques de percée. Tant pis, il faut faire avec !

Les unités présentent de nombreuses caractéristiques variées : type de mouvement (chenillé, à roue ou à pied), puissance de tir contre les cibles blindées et non-blindées, défense, capacité de reconnaissance, porté de tir, etc. Il faut bien sûr se créer une force équilibrée entre les unités de longue portée (artillerie), les unités de bombardement et de chasse, les unités de lutte antichars et celles destinées à s'emparer des positions fortifiées, la reco, etc. Plusieurs options tactiques sont possibles durant les parties, comme de faire monter l'infanterie et les canons dans les transports (intégrés à chaque unité) mais qui les rendent plus vulnérables pendant le tour adverse, les possibilités de mouvement naval et de transport aérien (pont aérien pour l'infanterie entre deux aérodromes, etc.). Les paras de leur côté ne peuvent être embarqués que d'un aérodrome évidemment, leur appareil se déplace alors comme un avion (et devient donc vulnérable à la chasse) mais ils peuvent être ensuite largués sur n'importe quel hex. libre... et attaquer dans le même tour !

On retrouve bien sûr les mécanismes d'incertitude tactique (improprement appelé « brouillard de guerre »), avec

Chaque combat peut donner lieu à de petites animations. On se dépêchera de désactiver cette fonction dès les premières secondes de jeu !



Appui naval et aérien, parachutistes, fortifications fixes... Rien ne manque pour faire une jolie petite guerre sur son petit écran !

des unités plus difficiles à repérer dans les bois et en ville et des unités reco qui « voient » plus loin. Tomber nez à nez avec une unité ennemie non repérée bloque simplement le mouvement, mais n'occasionne pas d'embuscade.

En plus des officiers, *Panzer Tactics* présente une autre petite innovation : les commandos. Il s'agit d'unités furtives, qui ne combattent pas mais peuvent s'infiltrer chez l'ennemi pour tenter de tuer les officiers justement, voler des ressources de ravitaillement ou faire baisser le moral (ce qui réduit la valeur d'attaque). Seule la capacité d'éliminer des officiers ennemis est intéressante, mais certains scénarios peuvent également imposer des objectifs précis à accomplir avec un commando.

À la différence de *Panzer General*, les unités ne disposent pas de véritables capacités spéciales (comme le harcèlement ou la furtivité), mis à part leur unique attaque spéciale et la capacité des commandos. On trouve tout juste le soutien d'artillerie en défense, idem pour le DCA, mais bizarrement pas le mécanisme d'interception pour les chasseurs, ce qui rend les bombardiers assez vulnérables.

RÉALISATION IMPECCABLE

Bonne surprise pour l'IA, qui s'avère convenable. Certes, elle ne saura pas monter d'attaques bien concertées, mais en défense, elle joue la prudence, faisant retraiter ses unités affaiblies derrière ses lignes défensives. Seul défaut constaté, une petite tendance à sortir de ses positions pour atta-

quer une unité affaiblie ou fragile, ce dont le joueur pourra profiter. Comme dans tous ces types de jeu, de *Panzer General* à *Fantasy Wars*, les scénarios utilisent évidemment largement les hérissons défensifs, composés autour du couple artillerie - DCA, difficile de faire autrement pour permettre à l'IA de se défendre.

Le **ravitaillement** est pris en compte, avec deux paramètres à surveiller : les munitions pour tout le monde et l'essence pour les engins motorisés. Il suffit toutefois de demander l'ordre de ravitaillement (sous réserve de ne pas être adjacent à l'ennemi) pour repartir du bon pied dès le tour suivant. Les avions eux ne risquent jamais la panne, mais ils doivent se trouver près d'un aérodrome pour se ravitailler en bombes.

La météo peut changer chaque tour de façon aléatoire, selon le lieu géographique de la bataille en cours. La pluie et la couverture nuageuse peuvent empêcher l'intervention des avions, la boue et la neige ralentir les unités, etc. Un bulletin météo prévisionnel sur les deux prochains tours peut être consulté au QG.

L'interface de *Panzer Tactics* est bien pensée, surtout en tenant compte du fait que le jeu ne dispose pas de clavier, et donc d'un choix limité de raccourcis. Certes, le déplacement du curseur sur une carte à hexagones, que ce soit avec le stylet (que je déconseille car peu pratique) ou avec la croix directionnelle n'est pas toujours évident mais on s'y fait. Le jeu propose surtout l'accès aux principales fonctions du jeu de manière confortable, soit avec les différentes touches de la console, soit avec un cercle de fonction quand on clique sur



Les batailles des différentes campagnes sont extrêmement variées, ce qui est assez remarquable pour ce type de jeu. Ici, le joueur commande les Américains et doit protéger son QG d'une offensive allemande.

L'écran du haut de la DS peut soit faire apparaître la carte stratégique (ici le scénario de conquête de la Norvège), soit le terrain et les unités. On passe de l'un à l'autre par le bouton Select.

un hexagone ou une unité. Par exemple, la touche Select permet de basculer la vue de l'écran supérieur de la carte stratégique à la présentation de l'unité activée, et la touche Y permet de faire apparaître ou disparaître les unités aériennes. Mine de rien, sur un tel jeu, on pouvait s'attendre au pire vu le volume d'informations à traiter, mais c'est tout l'inverse : on sent que le playtesting a été intense et réfléchi.

Terminons avec le graphisme, qui sans être exceptionnel est tout à fait convenable. Difficile toutefois d'être trop exigeant sur un si petit écran, d'autant que les concepteurs ont tenté de créer un esprit graphique proche des jeux de figurines, et ne sont donc pas tombés dans l'écueil de la simplification ou de l'approche « manga » comme dans *Advance War*. On reconnaît parfaitement les unités, même de type similaire, les cartes présentent de très beaux fonds et seules les animations et autres explosions sont un peu ratées. À mon goût, les teintes sont toutefois un peu trop atténuées et des couleurs plus tranchées n'auraient pas été désagréables. Évidemment, la taille des unités est un peu réduite, mais *Panzer Tactics* s'en sort très bien, surtout comparé par exemple à *Age of Empires DS*, dont la présentation générale et l'échelle des unités étaient complètement ratées. On finira en disant que la traduction est de bonne facture, ce qui est rare dans les jeux à thème historique, et que les animations de combat ou la musique peuvent se désactiver, ce qu'on fera immédiatement !

On l'a compris, *Panzer Tactics* est une réussite. Certes, destiné à un large public, il n'intègre pas autant de capacités spéciales et de diversités d'unités que les références du même genre sur PC. De même, l'historicité est assez réduite. Mais l'essentiel est là : des campagnes longues et de qualité, des scénarios vraiment intéressants et qui donnent du fil à retordre, une bonne gestion du développement des unités, des mécanismes et une interface bien pensés. On s'amuse et on en redemande !



Voilà donc un jeu à recommander sans hésiter, car comme *Panzer General* en son temps, *Panzer Tactics* devrait permettre à nombre de joueurs de découvrir les jeux historiques en tour par tour, et leur donner envie d'aller plus loin, en passant à des produits plus réalistes et plus historiques, mais toujours dans le même esprit stratégique. Merci *Panzer Tactics* pour ce travail pédagogique et tous à vos consoles ! ◆◆◆

Fiche technique

Type : jeu de stratégie tour par tour sur console

Public : tous les amateurs de stratégie tour par tour !

Support : Nintendo DS

Éditeur : Atari – Jeu réalisé par 10Tacle

Prix : 40 €. Jeu en français

- trois campagnes avec d'excellents scénarios
- des mécanismes tour par tour de qualité et une interface très agréable
- une traduction réussie, ce qui ne gâche rien
- une excellente adaptation de *Panzer General* sur le format console !
- certains principes de jeu auraient pu être un peu plus sophistiqués
- on demande encore plus d'unités différentes et un plus large usage des compétences spéciales !
- une historicité et des ordres de bataille assez peu rigoureux
- des graphismes qui manquent de panache

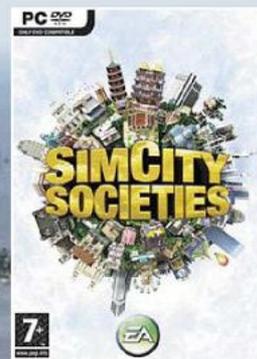
Avis : C'est le jeu que nous attendions sur console, malgré quelques petites lacunes au niveau des mécanismes. Dommage que le format de carte de jeu DS ne permette pas les mises à jour et les extensions, car on aurait aimé profiter de nouvelles campagnes. Un produit vraiment sympa en tout cas, à mettre dans toutes les mains !



SIMCITY™ SOCIETIES

TEST

LA FIN D'UNE LÉGENDE URBAINE ?



QUATRE ANS APRÈS L'EXCELLENT *SIM CITY 4*, LA SÉRIE MYTHIQUE EST DE RETOUR. MAIS ATTENTION : ABSORBÉ PAR LA CONCEPTION DE *SPORE*, LE DIVIN WILL WRIGHT A CÉDÉ LA MAIN AU STUDIO TILTED MILL. OR CE DERNIER A FAIT LE PARI D'UN VIRAGE « TRÈS GRAND PUBLIC » ... AU RISQUE DE TRAHIR L'HÉRITAGE DU MAÎTRE.

Sébastien Lebourcq

Le grand *Sim City* est donc de retour ! Et cet épisode n'a pas fini d'agiter la communauté de ses fans. Sur les forums consacrés, beaucoup crient au scandale... et on peut difficilement leur donner tort. Les parties commencent pourtant de manière classique. Il faut choisir sa carte (l'eau, la végétation, le relief) et son mode de jeu (normal, argent à volonté, tous bâtiments déverrouillés).

Dès les premières secondes, on s'aperçoit que quelque chose cloche. Par exemple, dès la pose de la tra-

ditionnelle centrale électrique. Cette fois-ci, il n'y a même pas besoin de tirer des câbles jusqu'aux bâtiments à alimenter : l'énergie est diffusée instantanément sur toute la carte. Cela s'appelle « simplifier le gameplay », mais on pourrait aussi le traduire par « tomber à côté de la plaque ». En fait, la gestion urbanistique est réduite à sa plus simple expression : construire des logements, des lieux de travail et de divertissement. La grande subtilité consiste à les relier par des routes, afin que vos citoyens passent

de l'un à l'autre sans perdre de temps. Bien entendu, le jeu ne gère pas les embouteillages.

UNE GESTION « TOTALITAIRE »

L'initiative privée a totalement disparu. Elle était pourtant la pierre angulaire de la série, avec ces zones industrielles ou commerciales qu'il s'agissait de rendre attractives. Désormais, il n'existe plus la moindre boutique dont vous n'avez décidé l'existence et choisi la devanture. Mieux encore, il n'y aura pas dans votre ville un seul habitant que vous n'avez choisi, à travers la construction de son logement (vous « créez » de la population uniquement en construisant les logements correspondants).

Autre exemple de simplification, considérez qu'un bâtiment non-résidentiel est soit un lieu de travail, soit un lieu de divertissement. Les premiers servent à fournir des emplois, les seconds à être visités pour améliorer le niveau de satisfaction. En clair, puisqu'un fleuriste appartient à la seconde catégorie, c'est un « site » qui se visite, mais où personne ne travaille. En facilitant l'efficacité au détriment du réalisme, le jeu perd beaucoup en cohérence.

Les Sims à la piscine. Il suffit de construire ces lieux de divertissement en nombre suffisant pour éliminer le mécontentement.



Les Sims en URSS. Les bâtiments orwelliens sont assez bien trouvés.

LA VILLE DE VOS RÊVES

La grande nouveauté de ce nouvel épisode tient dans son système de personnalisation des villes (les fameuses « sociétés »). Chaque bâtiment génère ainsi des points de productivité, de prospérité, de créativité, de spiritualité, d'autorité ou de savoir. Une librairie, par exemple, produit 2 points de savoir mais consomme 1 point de prospérité. Ici réside le principal défi du jeu : réussir à jongler entre la production et la consommation de ces « ressources » pour pouvoir débloquer sans cesse de nouveaux bâtiments.

C'est de cette manière que vous vous amusez à modeler votre agglomération. En insistant sur l'autorité, vous pouvez par exemple édifier une sinistre ville totalitaire. Vous débloquentez progressivement des « cinémas de conditionnement » ou un Ministère de la propagande. Si vous êtes de tempérament plus paisible, vous pouvez construire une petite ville résidentielle, tendance « middle-class » américaine. Plus pervers, vous pouvez édifier une cauchemardesque cité cyberpunk ou pire encore, une « amuse-ville », c'est-à-dire une sorte de Disneyland où des malheureux seraient condamnés à vivre pour de vrai. Bien entendu, vous pouvez aussi ignorer ces classifications et puiser dans toutes les catégories à la fois.

Ces alternatives sont amusantes à découvrir. Les graphismes et les animations sont de qualité. Le jeu gère le cycle jour/nuit, ainsi que la météo. On prend du plaisir à contempler son œuvre et à observer ses concitoyens partir au travail le matin ou sortir s'amuser en soirée.



Une icône au-dessus de chacun d'eux renseigne sur son humeur ou sur ses déviances. C'est ainsi que vous repérez les voleurs à la tire ou les alcooliques.

LE JEU OÙ L'ON GAGNE TOUJOURS

Mais le plaisir de la découverte n'a qu'un temps. Rapidement, on s'aperçoit qu'outre les simplifications grossières, *Sim Sociétés* a un gros défaut : il est beaucoup trop facile ! Il vous arrive bien sûr quelques bricoles. Un incendie ? Il suffit de changer le bâtiment détruit et éventuellement d'installer une caserne de pompiers. Du mécontentement ? Construisez une nouvelle source de distractions et tout rentrera dans l'ordre.

C'est bien simple, vous ne pouvez quasiment pas perdre à ce jeu. Pour une raison majeure : vous n'avez pas de frais fixes ! Pas de salaires pour les travailleurs, ni de coûts d'entretien pour les bâtiments. Ces derniers ne génèrent que des recettes une fois construits. Le résultat est que vous ne serez jamais

en manque d'argent. Au pire, vous n'avez qu'à accélérer le défilement du temps. Les catastrophes naturelles vous gêneront à peine. Celles-ci sont limitées à trois types : une pluie de météorites, un ouragan ou un tremblement de terre. Laissez-les passer puis reconstruisez.

En résumé, on a finalement peu de choses à faire, en dehors d'observer nos jolis bâtiments dans le soleil couchant. Il n'y a pas de challenge et on s'ennuie dès que la phase de découverte est passée. Pour tout dire, ce *Sim City* n'est plus une simulation de gestion urbaine, c'est un charmant petit jeu contemplatif pour les enfants qui souhaitent « jouer à la ville »... ◆◆◆

Fiche technique

Type : Jeu de construction urbaine

Public : Le petit neveu lassé des Playmobils

Config : Win XP ou Vista, processeur 1,7 GHz (2,4 GHz pour Vista), 512 Mo de RAM (1 Go pour Vista), carte graphique 128 Mo.

Editeur/développeur : Electronic Arts / Tilted Mill.

Prix : 55 €. **Site officiel :** <http://simcity.ea.com/>

- Des graphismes réussis
- Une grande collection de bâtiments à construire
- Très simple à prendre en main, surtout pour les plus jeunes

- Trop facile : on ne peut pas perdre !
- Le joueur contrôle tout de A à Z
- Aucune évolution en-dehors de ses décisions
- Ni réalisme, ni profondeur... ce n'est pas *Sim City* !

Avis : Will Wright aura du mal à reconnaître son bébé ! Ce dernier épisode a perdu tout réalisme pour ressembler à un joli jeu enfantin, mais sans aucune profondeur. Electronic Arts tente de ratisser large en sortant *La ville des Sims*.



Ciel ! Une météorite est tombée sur la maison du pasteur...
Pas de panique, il suffira de reconstruire à l'identique.



SUDDEN STRIKE 3

Arms for Victory

TEST

LE RETOUR D'UN GRAND ANCIEN !

AVEC *SUDDEN STRIKE*, C'EST TOUTE UNE ÉPOQUE QUI NOUS REVIENT EN MÉMOIRE, CELLE DU PREMIER GRAND JEU EN TEMPS RÉEL PUREMENT MILITAIRE, SANS GESTION NI PRODUCTION DE RESSOURCES, AVEC SES HORDES DE TROUPES PARTANT À L'ASSAUT... UN PEU COMME SI ON REDÉCOUVRAIT LES PETITS SOLDATS DE NOTRE ENFANCE ! MALHEUREUSEMENT, NOUS NE SOMMES PLUS EN L'AN 2000, CE QUE LES CONCEPTEURS DE CETTE TROISIÈME VERSION SEMBLENT AVOIR UN PEU OUBLIÉ...

Théophile Monnier

Voilà une série qui a su se bâtir une légende, parfois loin des regards mais avec une immense communauté de fans extraordinairement active, comme le prouve le grand nombre d'extensions

parues depuis. Considéré d'une part avec un certain mépris par la plupart des wargamers pour sa simplicité, et d'autre part comme une hérésie militariste par les purs joueurs de RTS, *Sudden Strike* a pourtant toujours rassemblé des

dizaines de milliers de pratiquants, des joueurs intéressés par la Seconde Guerre qui ne souhaitaient probablement pas se lancer dans des produits trop complexes et qui étaient tout simplement heureux de pouvoir jouer aux petits soldats sur ces champs de bataille énormes aux centaines de troupes...

La sortie de ce troisième volet, cinq ans après *Sudden Strike II*, est donc un événement non négligeable, commercialement tout d'abord, les deux premiers *Sudden* ayant connu des niveaux de vente considérables. Par ailleurs, cette nouvelle version était attendue depuis presque plusieurs années, avec des effets d'annonce parfois spectaculaires sur ses capacités supposées. Mais de l'eau a coulé sous bien des ponts depuis le premier *Sudden*, et l'univers des RTS a changé de génération, avec des monstres graphiques aux mécanismes ludiques mitonnés aux petits oignons...

Rien à dire, question matériel, on trouve de tout dans *Sudden Strike 3*, et cet obusier de 240 mm pourra faire des ravages à longue portée !





La nouvelle option de carte stratégique dont on attendait beaucoup. En fait, il s'agit simplement d'une vue globale de la carte tactique, qui permet de manipuler plus facilement certains renforts et appuis lourds... Rien de transcendant, on peut même dire qu'il y a eu tromperie sur la marchandise !

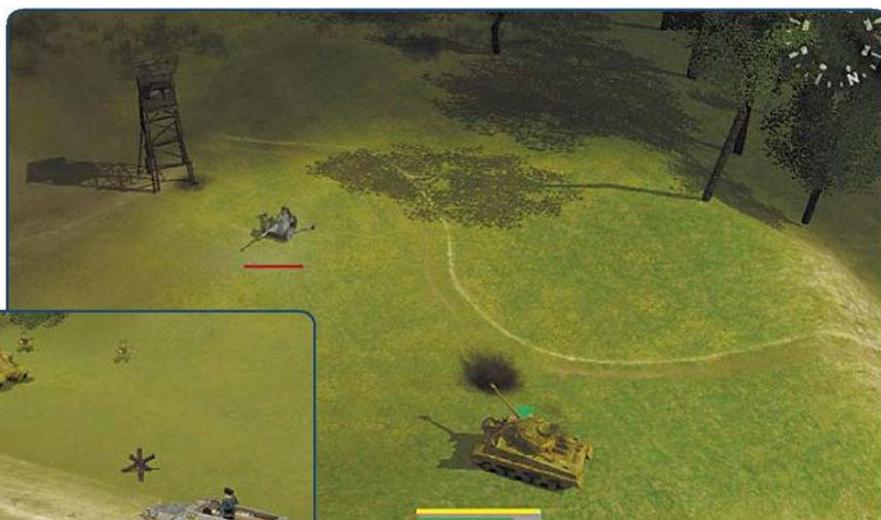
DES BATAILLES IMMENSES, UNE 3D LIMITÉE

Le moteur de *Sudden Strike III*, baptisé Next 7 par ses concepteurs, était supposé représenter un développement majeur, avec la gestion de centaines d'unités dans un environnement totalement en 3D, sur des surfaces immenses... Dès la première partie, il faut se rendre à l'évidence, *Sudden Strike* est loin, très loin d'égaliser *Supreme Commander* ! Pas de 3D spectaculaire mais un joli zoom, pas de révolution graphique, au mieux une amélioration sensible de *Sudden II*, et pas de cartes stratégiques à l'échelle des opérations de la Seconde Guerre, mais des cartes de taille correcte, sans plus, pour des parties en temps réel finalement très conventionnelles.

Et le souci quand on fait des promesses, c'est de ne pas pouvoir les tenir : forcément, ça déçoit ! Dans le cas de *Sudden Strike*, on tombe de très haut, car alors qu'on s'attendait à quelque chose de neuf dans le domaine du temps réel historique, on découvre certes une indéniable évolution des anciens *Sudden*, mais rien de transcendant, ni au point de vue graphique, ni au point de vue ludique.

Le moteur graphique de *Sudden III* est effectivement en 3D, mais il est déjà bien dépassé. Il permet de zoomer, et encore, sans pouvoir se rapprocher au plus près des unités, et de faire tourner la caméra à une certaine hauteur, ce qui ne présente que peu d'intérêt. La réalisation a donc, en gros, trois ans de retard... Le graphisme général reste très plaisant, mais rien d'extraordinaire. La modélisation des unités est correcte, sans plus, avec des unités bien petites. Bref, un moteur graphique qui commence à bien dater, le genre de choses qu'on pardonne à des jeux présentant des mécanismes innovants, mais pas à des vieux plats largement repassés...

Pour ce qui est du côté historique, on s'interroge également. Alors que les scénarios portent sur des batailles variées et souvent originales (la reconquête de la Crimée pour la campagne russe, la bataille d'Iwo Jima), on tombe vite dans le n'importe quoi une fois les



Au départ, on nous avait annoncé que *Sudden* allait incorporer un splendide moteur 3D, preuves en image à l'appui (image de gauche) avec de belles unités modélisées... Certes, le jeu présente bien un moteur 3D mais il est très limité (ici la vue la plus rapprochée possible). Mentir à ce point, il fallait oser, je pense que la crédibilité de l'éditeur est définitivement enterrée !

L'intégrale Sudden Strike 1 et 2

À l'occasion de la sortie de *Sudden Strike 3*, Anumam, distributeur de ce jeu en France, a eu la bonne idée de ressortir deux coffrets avec l'intégrale des deux premiers *Sudden* et toutes leurs extensions.

Le coffret **Sudden Strike 1** regroupe le jeu de base, l'extension *Sudden Strike Forever* et deux add-on jamais publiés en France, *Total War 1* et 2.

Le coffret **Sudden Strike 2** comprend le jeu de base évidemment + l'excellente extension *Resource War* et le mod *Total Victory*.



Ces deux compilations sont chacune proposées au prix de **15 €**, c'est-à-dire pas grand chose au vu des tonnes de scénarios et de campagnes proposés. C'est triste à dire, mais il est presque plus intéressant de prendre l'une de ces compilations (je recommande plutôt *Sudden 2*, qui présente un graphisme plus agréable, même si le nombre de scénarios est plus important et varié dans le 1) plutôt que cette nouvelle version...

TOUT ÇA POUR ÇA...

parties lancées. Omaha Beach ? Des Marines américains coude à coude avec des Britanniques doivent faire face à une contre-attaque de chars « Tigre royal » avant de s'emparer d'un aérodrome de la Luftwaffe situé à 200 m des plages... Ça fait peur ! Le reste est à l'avenant, chaque partie n'est que le prétexte pour bourrer la carte de centaines d'unités, au petit bonheur la chance et sans réflexion sur les ordres de bataille ou l'intérêt ludique, et attendre que le joueur dégomme tout à grands coups d'artillerie ou se lasse, ce qui sera vite le cas...

Sudden Strike 3 propose trois campagnes : la défense du Reich pour les Allemands, la libération de l'Europe pour les Alliés et la campagne de Crimée pour les Soviétiques. À cela s'ajoutent trois scénarios historiques : la défense ou la conquête d'Iwo Jima (qui ne présente pas grand intérêt) et un scénario Sicile 1943. Les campagnes sont très courtes, avec quelques scénarios seulement, ce qui est une véritable hérésie pour les amateurs de la série, habitués à avoir un choix énorme de parties.

Certaines grosses unités apparaissent sur la carte, comme cet impressionnant cuirassier. Joli et puissant, mais c'est strictement cosmétique, on ne les bouge pas et ils servent simplement d'appui lourd.

Les choses se présentent donc mal. Et pourtant, on reste ébahi devant la diversité des unités, la précision des dommages (les chars peuvent se retrouver immobilisés), le nombre de caractéristiques et surtout l'incroyable choix de compétences spéciales et de capacités des unités. On trouve ici de tout : infirmiers pour soigner les unités, tireurs d'élite, officiers capable de voir plus loin avec leur jumelle, artillerie tirant à longue distance, DCA, lance-flammes, etc. On peut récupérer les matériels ennemis abandonnés (chars et canons), placer des mines, réparer



les véhicules endommagés ou les ponts, occuper les bâtiments et les blockhaus, etc. Mais dans la frénésie du combat, et avec des unités représentées au soldat près et à la mortalité presque instantanée, toutes ces fonctions ne représentent qu'un intérêt médiocre. Comment peut-on se concentrer sur la mise en place d'un barrage antichars dans un coin de la carte alors que des unités adverses déboulent de manière constante un peu partout et sans aucune logique ? Car il faut préciser que si le jeu n'incorpore pas de système de production d'unités, il ne se prive pas de générer des hordes de renforts, pour le joueur comme pour l'IA, un flot presque ininterrompu de troupes venant contre-carrer toute velléité de réflexion stratégique.

C'est à se demander si, mis à la part le plaisir de contrôler des centaines d'unités dans une débauche de combats isolés, les concepteurs n'ont pas abdiqué ici toute réflexion sur le rythme et l'intérêt ludique. Les missions n'ont pas de tempo propre, si ce n'est de devoir détruire tout le monde dans un vaste *Götterdämmerung* foireux... On est très loin des nouvelles pistes de gameplay explorées avec *Company of Heroes* !

PAS DE GESTION STRATÉGIQUE ?

Parmi les diverses innovations pourtant promises, il allait s'agir de se battre sur de très vastes cartes, permettant d'ajouter à l'élément tactique un élément stratégique : contrôle de la logistique, appui d'artillerie hors-carte, déplacement de force navale. En fait, on découvre juste une jolie petite carte stratégique de la carte où se déroule la bataille, et sur laquelle certains ordres déjà accessibles sur

Voilà comment il faudrait jouer à *Sudden*, en faisant apparaître les icônes de type de troupes (infirmier, officier, mitrailleur, génie, etc.). Ensuite, reste à faire de jolis groupes numérotés et à les manipuler avec soin pour optimiser ses tactiques... Malheureusement, le rythme de jeu et la conception des scénarios vous en laisseront rarement le temps !

la carte tactique peuvent être donnés aux unités d'appuis lourds... Quant à la logistique, elle se résume à stocker des piles de munitions pas loin des pièces d'artillerie et éventuellement de faire venir des camions de munitions ou d'essence pour réapprovisionner les chars et autres unités lourdes... Vu le rythme des combats et la mortalité, cela ne présente que peu d'intérêt. Et dire que *Sudden Strike 3* est sous-titré *Arms for Victory* (sous-entendu, la logistique allait être le cœur du jeu), l'équipe de conception a dû passer par des moments bien difficiles !

Ajoutons à ce décor une IA complètement absente, qui se contente de jeter vers le joueur tout ce qu'elle a en stock selon des petits scripts de décision simpliste (« ce groupe là ne bouge pas de sa fortification, ce groupe là avance vers le sud »), de fréquents ralentissements d'accès disque et de petits bugs de son. Et pour finir, on s'arrache les cheveux quand on découvre que la portée de tir et la puissance de feu des unités sont complètement absurdes : un troupier avec une grenade va détruire un char sans que celui-ci le repère mais il faut parfois 2 mn pour tuer un pauvre soldat planqué dans son trou et encerclé par quatre blindés...

La Sicile, exemple d'un scénario classique de *Sudden 3* : il faut défendre plusieurs objectifs et s'emparer de quelques autres... le tout dans un bazar infâme, avec des hordes d'ennemis qui vous foncent dessus. J'ai du mal à trouver mon plaisir ludique là-dedans.



Dernière déception, *Sudden 3* ne comprend pas d'éditeur de scénario, ni de possibilité de modding, ce qui devrait couper l'herbe sous le pied de l'ultime carré de passionnés qui auraient pu avoir la bonté d'améliorer le système de jeu et de tenter de créer des batailles plus intéressantes...

La série *Sudden Strike* a toujours proposé une expérience ludique qui lui est propre, basée avant tout sur la masse et la diversité des unités. Mais cet esprit « temps réel frénétique » a connu son heure de gloire, il appartient dorénavant définitivement au passé. Cela étant, les amateurs retrouveront peut-être la satisfaction de manipuler des tonnes d'unités en gros paquets et la possibilité, s'ils sont minutieux, d'utiliser un nombre étonnant de capacités spéciales, la plupart étant à mon sens inexploitable vu le

rythme des combats et la mortalité des troupes. Mais pour la plupart d'entre nous, il s'agit surtout d'un jeu en temps réel d'un autre âge, qui n'apporte rien de neuf, malgré une réalisation correcte et un large choix de scénarios... ◆◆◆

Fiche technique

Type : jeu en temps réel Seconde Guerre « à l'ancienne »

Public : votre jeune neveu réfractaire à *Company of Heroes* (pas de chance !) et les quelques rares derniers membres de la secte des *Sudden Strikers* pas encore passés à autre chose

Support : jeu sous Windows WP ou Vista, nécessite un processeur 3. Ghz, 2 Go de RAM, carte graphique compatible Geforce 6800.

Prix : 50 €. Jeu en français réalisé par Fireglow, distribué en France par Anuman.

- des tonnes d'unités avec pleins de capacités spéciales
- plutôt joli, pas de défaut technique si ce n'est des accès disque pénibles
- aussi bien que *Sudden II*, mais avec des missions nettement moins intéressantes

- aucune réflexion sur le gameplay et la construction des missions : des centaines d'unités s'écharpent sur de grandes cartes

- échelle de jeu stupide, puissance de feu défiant toute logique, graphisme correct, mais moteur 3D dépassé

- un manuel même pas beau, pas d'éditeur de cartes et un prix plutôt élevé
- aucune vraie innovation, cinq ans d'attente pour un *Sudden 2,5*...

Avis : voici un produit défilatoire, décevant réalisé mais plus du tout conforme aux attentes actuelles des joueurs, sauf des plus jeunes et des fans indéfectibles de la série. Surtout, on attendait un produit nouvelle génération pour le temps réel « grand public » sur la Seconde Guerre, il faut se contenter d'un *Sudden Strike II* amélioré... La plupart d'entre nous ont mieux à faire dans le registre du combat tactique ! La note éliminatoire traduit une vraie déception et une communication mensongère sur les capacités du jeu.

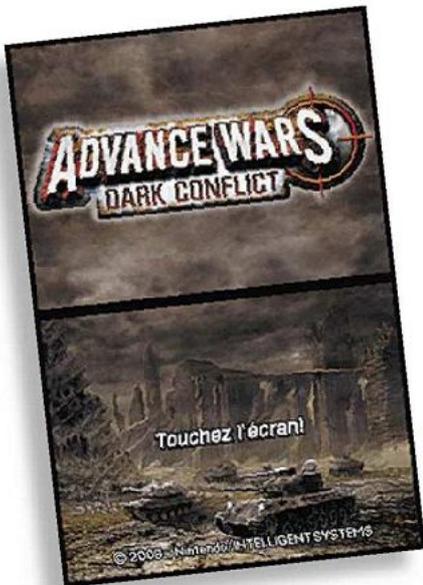


ADVANCE WARS™

DARK CONFLICT

FINI DE RIRE !

MAIS QU'EST-IL ARRIVÉ AU MONDE JOYEUSEMENT COLORÉ D'ADVANCE WARS ? TERMINÉ LA GUERRE FRAÎCHE ET JOYEUSE ET LES GENTILS MÉCHANTS QUI FONT RIRE, NOUS VOICI PLONGÉS DANS UN MONDE D'APOCALYPSE ET DE DÉSOLATION... MAIS L'ESSENTIEL EST PRÉSERVÉ : ADVANCE WARS C'EST UN GAMEPLAY EN BÉTON ET LA RÉFÉRENCE INCONTOURNABLE DES JEUX EN TOUR PAR TOUR SUR CONSOLE !



Théophile Monnier

Dans ce chaos, quelques rares groupes organisés tentent de restaurer l'ordre et la sécurité, autour de quelques hommes de bonne volonté.

LA FIN DU MONDE ? MÊME PAS PEUR !

Voici la trame de *Advance Wars*, un incroyable changement d'ambiance pour une série qui a toujours privilégié un ton coloré et plutôt joyeux, avec des personnages juvéniles et des batailles sans grande conséquence. Alors évidemment, présenté comme ça, on pourrait avoir le sentiment que Nintendo a définitivement opté pour un produit post-apocalyptique adulte, qui lorgnerait du côté de *Fallout* ou, plus simplement, des bons vieux *Mad Max*. Malheureusement, il ne faut pas trop en demander, il s'agit tout de même d'un jeu japonais, destiné à un large public. Avant de mettre la main sur mon exemplaire, j'avais pourtant lu avec étonnement certaines critiques sur le Net qui dépeignaient un monde brutal, et je m'attendais donc à tout, du sang, du sexe, des actes de torture sur de

pauvres civils innocents et des batailles abominables...

Eh bien, on en est loin, les amis ! Certes, le monde décrit par *Dark Conflict* n'est pas très folichon, la presque totalité de l'espèce humaine ayant fini carbonisée sous les météorites. Cela n'empêche pas de retrouver comme héros principal un gentil ado mal peigné, comme chef charismatique un brave militaire qui veut sauver la terre entière et surtout le moindre survivant qui pointe son museau, et des méchants plutôt braves

Une pluie de météores a frappé la Terre, un océan de feu a submergé les continents, tuant 90% de la population humaine... Et pour les survivants, le futur est atroce : un immense nuage de cendres et de poussière recouvre le ciel, obscurcissant le soleil et plongeant le monde dans la pénombre. Toute loi a disparu et des hordes de pillards terrorisent les petites communautés de survivants.

Note :

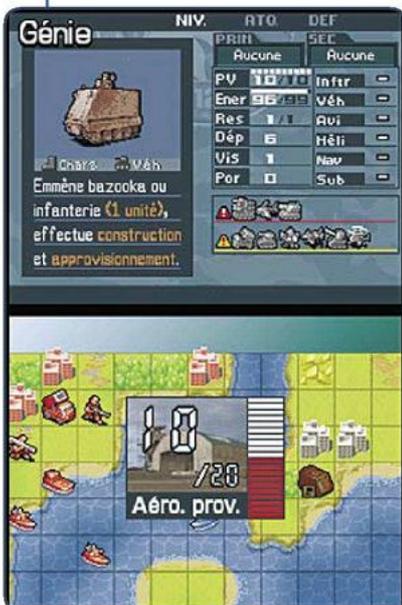
Note : les images présentées sur cet article ne sont pas issues de nos parties, mais ont été fournies par l'éditeur, car nous ne disposons pas de moyens permettant de faire nos propres captures d'écran sur console. Attention, toutes ces images montrent le niveau de zoom rapproché, alors qu'en cours de jeu, il est plus pratique d'utiliser le niveau de zoom éloigné, qui permet de voir une plus grande portion de la carte.

L'interface d'*Advance Wars* est aussi performante que celle des précédentes versions, voire meilleure car on gagne un clic d'ordre avec le nouvel ordre mouvement + action.



Le jeu indique toujours le niveau de dégâts avant un combat, sous forme de pourcentage. L'écran du haut affiche de son côté la carte stratégique ou les informations sur le terrain et les unités. À croire que la DS a été conçue pour jouer à *Advance Wars*, ce qui ne doit pas être loin de la réalité !

Les unités du génie deviennent très polyvalentes, puisqu'elles peuvent transporter de l'infanterie, ravitailler les unités adjacentes et maintenant construire des aérodromes de campagne et petits ports où les unités correspondantes peuvent être réparées.



et stupides, certes décidé à voler de la nourriture et de l'essence, mais dont les méfaits n'iront jamais très loin (il faut dire que la cavalerie arrive toujours à temps pour les empêcher de massacrer les civils...).

Les dialogues, d'un intérêt dramatique limité, peuvent heureusement être sautés avant chaque mission et le joueur ira de bataille en bataille en accomplissant quelques actes de bonté pour son prochain, toujours prêt donc à sauver la veuve et l'orphelin, qui, on l'a compris, ne manquent pas. Fondamentalement, les graphismes restent d'ailleurs dans l'esprit des précédents *Advance Wars*, avec des personnages plus réalistes toutefois et des décors plutôt désertiques et moins verdoyants que ceux des deux premiers épisodes. Pour le reste, *Dark Conflict* est jouable par tout le monde (ou presque, la recommandation PEGI est de 12 ans et plus). Le contraire aurait été bien dommage pour un jeu qui a le grand mérite d'initier les gamins aux joies du tour par tour !



TOUJOURS AUSSI BIEN

Alors justement, quels changements pour ce nouveau *Advance Wars* ? Dans l'ensemble, sur l'essentiel, assez peu. Les mécanismes de jeu sont strictement les mêmes, en tour par tour classique, avec des unités qui bougent puis attaquent, un petit choix d'unités terrestres, aériennes et navales, la possibilité de construire des unités en cours de partie et quelques pouvoirs spéciaux à activer pour les généraux.

Les cartes sont toujours aussi petites, on est loin de celles de *Panzer Tactics*,

et les terrains sont assez limités : plaine, montagne (réservée à l'infanterie), forêt, routes pour les déplacements, rivières bloquant les mouvements. Seul ajout géographique pour la composante navale : trois types de mer (mer calme, mer agitée qui limite les déplacements et embruns, qui permet de se cacher). En revanche, les possibilités de victoire sont souvent calculées au plus juste, il faut bien sentir la stratégie à adopter dans chaque partie : privilégier la vitesse ou la production sur la durée, tout miser sur l'aérien, bloquer un passage stratégique, etc. C'est amusant, parfois un peu difficile, mais la rejouabilité de la campagne solo est de fait un peu réduite.

Celle-ci comprend une bonne trentaine de scénarios, sans parler des scénarios d'entraînement annexes, d'un intérêt presque nul toutefois. Un tutorial est intégré directement dans la campagne et le jeu se maîtrise très rapidement, d'autant que le système est tout de même assez simple.

Là où *Advance Wars* se démarque nettement de la concurrence, c'est dans le soin apporté aux options multi-joueur. Il est possible de s'affronter sur la même console ou en Wifi, de deux à quatre joueurs, avec un choix de près d'une centaine de cartes, dans tous les genres (batailles navales, îles, continent montagneux, cités pleines d'usine, etc.) et de nombreuses options de paramètres de parties. Encore plus fort,



Les décors désertiques créent un véritable changement d'ambiance dans cette série qui avait jusqu'alors privilégié un ton coloré et joyeux.



L'une des grandes forces du jeu est de proposer des unités terrestres, navales et aériennes, chacune pouvant jouer un rôle stratégique très équilibré.

Toutes les batailles peuvent donner lieu comme il se doit à de petites animations, rien de nouveau depuis le bon vieux *Advance Wars* sur GBA. Hop, on zappe dans les options !



un éditeur de cartes inclus permet de créer ses propres cartes multi, pour les situations les plus farfelues. On peut même les échanger entre consoles !

PEU DE RÉELLES NOUVEAUTÉS

Pour entrer plus dans les détails, *Dark Conflict* présente vraiment peu de nouveautés par rapports aux précédents de la série, mais dans ce système aussi précis qu'une horloge suisse, la moindre petite retouche prend vite des proportions importantes. Parmi les nouvelles unités, on découvre tout d'abord les **motos**, qui sont des unités d'infanterie rapide et qui présentent surtout

l'avantage de pouvoir occuper les villes et QG, attention aux raids sur vos arrières ! Dans un autre genre, le **canon défensif** permet de faire face aux chars lourds alors que les **lanceurs de fusée** ont la capacité de dissiper à distance le brouillard de guerre... au sens propre puisque certains scénarios se déroulent dans l'obscurité des cendres provoquée par la chute des météores ! Le **porte-avions**, l'unité la plus puissante du jeu, est une usine flottante capable de générer des chasseurs. Quant aux véhicules de transport, en plus de leur capacité de ravitaillement, ils peuvent maintenant également installer des ports et aérodromes de campagne.

Plus surprenant, certaines unités pourtant intéressantes des anciennes versions ont disparu, comme le Neo Tank ou l'avion furtif, probablement pour des questions d'équilibre. Enfin, dernier changement d'importance, les pouvoirs spéciaux des généraux nécessitent maintenant, pour être déclenchés, d'attacher un général à une unité et de faire combattre celle-ci. Toutes les unités amies dans le rayon de commandement de l'unité du général reçoivent alors des bonus et de plus, une barre de rupture se remplit en fonction des combats livrés par ces unités et permet d'utiliser des pouvoirs spécifiques à chaque personnage.

Si le thème et l'esprit du jeu ont sensiblement évolué, sans qu'on puisse toutefois parler de révolution des esprits, *Dark Conflict* remplit son contrat sans trop se fouler et sans grandes améliorations. Il convient toutefois de préciser que les graphismes sont tout à fait plaisants, avec des cartes et des unités parfaitement claires, ce qui est rarement le cas dans les jeux de stratégie sur console, et surtout que l'ergonomie générale est absolument remarquable. La prise en main est toujours aussi parfaite et on sent une vraie différence dans ce domaine entre un produit comme *Panzer Tactics*, pourtant bien plus riche dans ses mécanismes, et *Advance War*, qui met ici la barre très haut.

Ce confort de jeu couplé à des qualités extraordinaires pour le multijeu font de *Dark Conflict* un produit incontournable, malgré un sentiment de « peut mieux faire » qui a g a c e ...



Fiche technique

Type : jeu de stratégie tour par tour sur console

Public : tout le monde, petits ou grands. Le produit séduira tous les amateurs de stratégie, même novices.

Config : Disponible sur Nintendo DS.

Editeur/développeur : Nintendo /Intelligent System

Prix : 40 €. Jeu intégralement en français.

- une campagne longue et sympathique
- prise en main absolument remarquable, un grand confort de jeu
- un vrai bonheur en multi, à 2, 3 ou 4, avec des tonnes de scénarios et même un éditeur de scénarios.

- on attendait quand même nettement plus d'innovations
- trop proche des précédents dans l'esprit et la forme, malgré un ton moins juvénile.



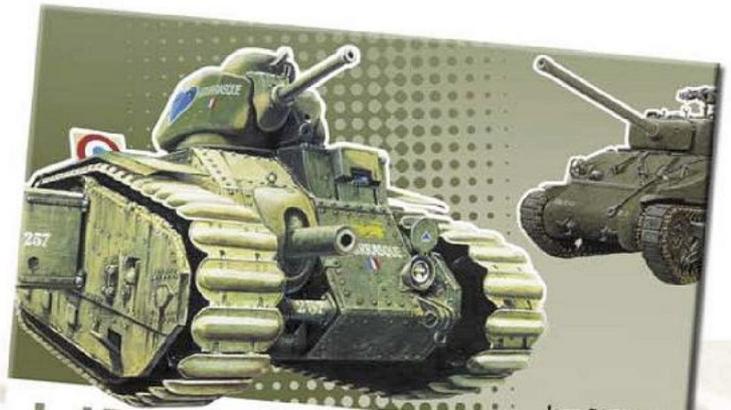
NOUVEAU

ENCYCLOPÉDIE DES BLINDÉS

Jean Restayn

Après le très grand succès recueilli par la précédente édition de ce livre, il est apparu nécessaire d'en proposer une nouvelle version entièrement refondue, remaniée et complétée.

C'est chose faite avec cette Encyclopédie qui présente chronologiquement et par nation tous les chars de combat ayant participé aux batailles de 1939 à 1945, de la Pologne à Berlin en passant par le désert de Libye ou la Normandie, du Panzer I au tout dernier modèle de Cruiser britannique, du B1 bis au Sherman, sans oublier les Tigre, Panther et T34. Chaque profil en couleurs de char est accompagné d'une légende détaillée. Une mine pour les passionnés.



Jean RESTAYN

L'ENCYCLOPÉDIE DES BLINDÉS

1939-1945



Un Panzer IV Ausf. J du 115. Panzerdivision. La machine à vapeur de la tourelle se caractérise par son axe horizontal, ainsi que l'absence de glacis avant et de glacis latéral.



Un Panther IV Ausf. G du même bataillon motorisé SS. On remarque sur son glacis latéral les lettres 'SS' et '202', qui désignent son numéro de Panzer IV et son régiment, respectivement.



Panzer IV Ausf. J du Panzerdivision 10 (SS). Panzerdivision des croix de fer. L'armement est le même que celui du Panzer IV, mais que l'axe de la tourelle est vertical.



Panzer IV Ausf. J du 115. Panzerdivision SS. Le glacis est peint en vert olive. On remarque le glacis de la tourelle et la machine à vapeur de la tourelle.



Panzer IV Ausf. J du 134. Panzerdivision SS. L'armement est le même que celui du Panzer IV, mais que l'axe de la tourelle est vertical.



Un Panzer IV Ausf. J du Panzerdivision 11. L'axe de la tourelle est vertical. On remarque le glacis de la tourelle et la machine à vapeur de la tourelle.



Un Matilda II du 1st Armoured Division. L'armement est le même que celui du Matilda II, mais que l'axe de la tourelle est vertical.



Un Matilda II du 1st Armoured Division. L'armement est le même que celui du Matilda II, mais que l'axe de la tourelle est vertical.



Un Matilda II du 1st Armoured Division. L'armement est le même que celui du Matilda II, mais que l'axe de la tourelle est vertical.



Le M4A1 Patton du 1st Armoured Division. L'armement est le même que celui du M4A1 Patton, mais que l'axe de la tourelle est vertical.



M4A1 Patton du 1st Armoured Division. L'armement est le même que celui du M4A1 Patton, mais que l'axe de la tourelle est vertical.



M4A1 Patton du 1st Armoured Division. L'armement est le même que celui du M4A1 Patton, mais que l'axe de la tourelle est vertical.



39,95 €
en librairie

- 176 pages
- plus de 500 dessins en couleurs
- 16 nations traitées
- format 230 x 320 mm

Pour commander : histoirecollections.com

Napoleon in Italy

TEST

UN WARGAME À LA HUSSARDE

UN AN ET DEMI APRÈS *FOR LIBERTY* ! LES HONGROIS DE HUSSAR GAMES PRÉSENTENT LEUR VERSION DES CAMPAGNES NAPOLÉONIENNES. UN JEU QUI RESSEMBLE À LEUR PRÉCÉDENT OUVRAGE SUR LA GUERRE D'INDÉPENDANCE AMÉRICAINE : EFFICACE MAIS DÉPASSÉ.

Sébastien Lebourcq

L'Empereur est décidément à l'honneur. Après *Empires in Arms* et *Les Campagnes de Napoléon* en fin d'année dernière, et en attendant le fameux *Histwar* pour 2008, voici *Napoleon in Italy*. Un titre quelque peu anachronique puisqu'il retrace en fait les campagnes italiennes de celui qui n'est encore « que » le général Bonaparte. D'avril 1796 à avril 1797, ce sont les batailles d'Arcole, de Lodi ou de Rivoli qui vont ensanglanter les plaines d'Italie du nord à travers sept campagnes courtes et une grande campagne. Un choix judicieux puisque que ce théâtre est généralement ignoré

alors que, selon certains historiens, c'est ici que le futur empereur remporta ses plus belles victoires.

BALADE ITALIENNE

Il n'est malheureusement pas certain que cette gloire rejaillisse sur le studio hongrois. À première vue, ce premier opus apporte peu de nouveautés comparé à *For Liberty!*. Sur une carte en hexagones, vous déplacez vos armées des Alpes à Venise grâce à un système de points de mouvement. Vous consommez ces points lors de vos déplacements et lorsque vous engagez

un combat. Ils sont également utilisés pour bombarder une forteresse, pour réparer ou pour établir des fortifications de campagne.

Les armées adoptent des attitudes en fonction des priorités du moment : elles peuvent se mettre au repos pour récupérer leur niveau d'organisation, en ordre de marche lors des mouvements, en formation de siège, d'attaque, de défense ou de retraite.

Par « armée », il faut comprendre « regroupement d'unités ». Le jeu ne simule pas la chaîne de commandement et vous êtes libre de répartir vos régiments, brigades ou batteries (les unités de base comprenant souvent moins d'un millier d'hommes) selon vos désirs. Bien sûr, il est indispensable de nommer vos meilleurs généraux en première ligne, sachant que chaque mutation coûte deux points de moral national. Les officiers les plus renommés vous en feront même perdre 4 si vous les saquez !

Chacun d'entre eux dispose de caractéristiques d'attaque, de défense, d'initiative, ainsi que d'un rang hiérarchique. Certains ont des capacités spéciales qui viennent renforcer leur mobilité, le moral de leurs troupes ou leur puissance de feu. Bien entendu, Bonaparte est la grande vedette sur les rives du Pô.

Bonaparte mène ses troupes à la bataille. Si vous attaquez une unité ennemie sur ses arrières sur la carte stratégique, vous bénéficierez d'un petit bonus dans le module tactique.



Non, vous ne rêvez pas : le drapeau tricolore est bien rouge-blanc-bleu. Hussar Games assure que c'était le cas lors des campagnes d'Italie... C'est tout simplement n'importe quoi !



Vous disposez de points de prestige à dépenser pour obtenir des renforts, du ravitaillement ou des informations supplémentaires.

L'objectif du jeu est de s'emparer de villes qui génèrent des points de victoire et du ravitaillement. Les conquêtes et les batailles influencent votre moral national, qui lui-même conditionne celui des soldats, de leurs chefs et l'apparition d'évènements aléatoires.

EN ORDRE DE BATAILLE

Hussar Games a conservé le module de bataille hérité de *For Liberty!*. Cette fois-ci, tous les régiments sont représentés dans un champ d'hexagones. Ils sont toujours gérés par un système de points consommés par les mouvements, les formations (colonne, carré, ligne ou tirailleurs) et les attaques (tirs, assaut). Ils disposent d'un niveau de moral, de préparation (qui influence le nombre de points de mouvement), d'expérience et de cohésion (pour leur efficacité au combat) et de ravitaillement.

Le but du jeu est de faucher les rangs ennemis mais surtout de détruire son moral pour provoquer la débandade. Les généraux sont représentés individuellement : leur présence à proximité des troupes leur donne un bonus au moral et un accès à certaines actions spéciales. Ils servent également à rallier les unités en fuite.

Au bout du compte, les batailles de *Napoleon in Italy*, même si elles ne ressemblent pas vraiment à celles de l'époque, proposent des petits jeux intéressants. On apprécie surtout de pouvoir jouer en détails les affrontements-clés des campagnes, au lieu de se contenter des habituels tableaux récapitulatifs.

Mais le problème d'un module où l'on doit diriger les régiments un par un,

avec leurs mouvements, leur formation et leurs phases de tir... c'est que les batailles s'étalent rapidement sur plus d'une heure. Elles souffrent par ailleurs du même défaut que dans *For Liberty* : vous ne pouvez faire retraite qu'en repliant toutes vos unités vers le bord de la carte. Désespérément fastidieux ! Enfin, si par exemple vous réussissez à attaquer une troupe ennemie depuis deux directions différentes, vous vous retrouverez sur le champ de bataille avec vos deux armées regroupées au même endroit... l'avantage stratégique s'est envolé !

En résumé, on préférera régler la grande majorité de ces rencontres en mode automatique (on peut alors régler l'attitude de l'IA) et utiliser ce module pour les grandes occasions.

UN WARGAME DES FAMILLES

Napoleon in Italy est donc un bon jeu, au gameplay solide. Des généraux nombreux, des troupes spécifiques, un système de renforts, des points de mouvement à gérer pour une vraie finesse tactique et un module de bataille pour couronner le tout : tous les ingrédients sont réunis pour mitonner un bon vieux wargame des familles.

Mais ce n'est pas toujours dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes. À ce titre, Hussar Games a eu la malchance de sortir son jeu quelques semaines après *Les Campagnes de Napoléon* d'Ageod. Et la comparaison est impitoyable. Elle met en évidence l'obsolescence du produit. Les graphismes nous ramènent à l'époque des jeux PC en VGA. Les animations sont inexistantes, les

bruitages semblent ignorer l'invention des cartes son. Quant aux musiques, elles vous séduiront si vous aimez les marches impériales jouées sur un clavier Bontempi... Le gameplay lui-même, bien qu'efficace, s'avère assez laborieux à l'usage puisqu'il faut gérer individuellement une multitude de formations. Mais cette réalisation archaïque ne suffit pas à gâcher totalement les qualités de ce produit. ◆◆◆

Fiche technique

Type : wargame à l'ancienne

Public : les nostalgiques des jeux à l'ancienne ou les fidèles de l'Empereur

Config : PC, processeur 500 Mhz, 256 Mo de RAM, carte graphique 32 Mo, carte son, 630 Mo d'espace disque. Sous Windows XP et 2000.

Editeur : Matrix Games,
www.matrixgames.com

Développeur : Hussar Games,
www.huszargames.hu

Prix : 34 € (28 € en téléchargement).
Jeu en anglais en vente sur le site de Matrix.

- Un gameplay solide
- Des batailles tactiques intéressantes
- Un théâtre d'opérations original

- Une réalisation antédiluvienne
- Des batailles trop longues
- Des manipulations parfois laborieuses

Avis : *Napoleon in Italy* est un jeu complet et solide. Ses qualités lui permettent-elles de surmonter une réalisation obsolète ? Une chose est sûre : la concurrence de wargames plus modernes est cruelle pour le produit de Hussar Games.



CALL OF DUTY 4

MODERN WARFARE

À GRAND SPECTACLE !

UN SUCCÈS COMMERCIAL PHÉNOMÉNAL ET UN JEU QUI ÉLÈVE L'ART LUDIQUE AU RANG DU 7^E ART ! AU-DELÀ DES APPARENCES, FORCÉMENT SPECTACULAIRES, *CALL OF DUTY 4* EST UN JEU DE SHOOT DE FAC- TURE ASSEZ CLASSIQUE, PLUTÔT DESTINÉ AU GRAND PUBLIC MALGRÉ UN VERNIS DE SIMULATION TACTIQUE, MAIS DONT LE RYTHME TRÉPIDANT ET LA MISE EN SCÈNE, PARFAITEMENT MAÎTRISÉE, DONNENT L'IMPRESSION DE PARTICIPER À UN VRAI FILM DE GUERRE.

Théophile Monnier

Qui pourra échapper à *Call of Duty 4* ? Sorti en novembre dernier, ce FPS édité par Activision s'est taillé un incroyable succès commercial puisque l'éditeur a récemment annoncé des ventes de 7 millions d'exemplaires dans le monde ! Il faut dire que ce jeu a été salué par les critiques comme une réussite.

il convient de garder la tête froide avant de se faire une idée. Attention, le film commence !

OUH, LES MÉCHANTS TERRORISTES !

Le thème de *Call of Duty 4* change

ne une réussite, parfois agréablement de la Seconde Guerre, non sans excès de grandiloquence. qui semblait omniprésente depuis Pour les amateurs de combat tactique, quelques temps. Adieu la Normandie

et ses bocages, voici une plongée dans l'univers de la guerre moderne et du contre-terrorisme. L'ombre de *Black Hawk Down*, génial film de référence pour de nombreux FPS, plane au-dessus de CoD 4, mais la campagne explore de nombreux aspects du genre.

Au travers de deux personnages mis en

scène de manière alternée, le se transformera tout à tour en mando des SAS et en Marine américain. L'histoire est très classique et habilement traitée.

l'actualité : de méchants terroristes ont pris le contrôle d'une nation arabe avec le soutien de méchants nationalistes russes. On ne peut pas dire que les scénaristes aient cherché à se compliquer la vie !

Comme toute la série CoD, chaque mission est fortement scriptée, ce qui permet des mises en scène et des péripéties assez épiques : évacuation de dernière minute, bombardement massif, intervention opportune de

Les missions avec le Marine se déroulent en pleine bataille, avec des moyens très lourds ! Les décors sont fabuleux...





Le niveau d'animation des personnages est d'une qualité incroyable, on se croirait vraiment dans *Black Hawk Down*.

renforts ennemis, etc. On ne s'ennuie pas une seconde ! Les missions du SAS font preuve d'une plus grande subtilité, avec infiltrations et assassinats ciblés, et surtout quelques interventions « anti-terro » minutées qui font monter l'adrénaline. À ne pas manquer, la mission bonus qui clôture le générique de fin et donne lieu à une intervention lors d'une prise d'otage dans un avion de ligne, c'est chaud ! Quant au Marine, il participe à des opérations de guerre, dans un environnement nettement plus brutal.

Côté réalisme, pas de surprise, le combattant contrôlé par le joueur bénéficie d'une endurance supérieure à la moyenne et à l'inverse des « vraies » simulations tactiques, « une balle ne tue pas ». On peut toutefois mourir, mais le système de sauvegarde intégré permet de recommencer immédiatement pas trop loin en arrière. De toute manière, *Call of Duty* n'est pas un FPS réaliste, mais un jeu de shoot qui encourage le joueur à prendre des risques et à accomplir des actions héroïques qui seraient inenvisageables dans *Operation Flashpoint* par exemple.

UNE MISE EN SCÈNE À COUPER LE SOUFFLE

C'est surtout du côté des graphismes que CoD 4 en met plein la vue. Les animations de personnages sont superbes, les décors et le niveau

de détail impressionnants et certaines scènes sont dignes des meilleurs films de guerre. Surtout, les attitudes des coéquipiers forcent le respect, avec des gestuelles en action et des progressions d'équipe, en combat urbain par exemple, qui font illusion. Les uniformes et équipement personnels sont criants de vérité et on se croirait parfois dans un reportage du magazine *Raids* ! En revanche, quel dommage d'avoir à jouer en version française, on rêverait de disposer de la version anglaise pour refaire la campagne avec les consignes et les ordres hurlés dans la langue des combattants !

Cela étant dit, à la différence de nombreux jeux de ce type, il est un peu dommage de toujours devoir agir au sein d'un groupe, le sentiment d'accomplissement personnel étant moindre, certaines missions auraient pu donner lieu à des situations plus oppressantes avec un seul combattant engagé. Mais CoD vise à créer une ambiance de guerre et non d'aventure, le joueur intervient donc au sein d'un groupe de combat. L'ambiance est d'ailleurs rarement à la subtilité et il faut le plus souvent foncer dans le tas, comme les précédents jeux de la série. Les missions de sniping offrent des moments pour souffler et confinent ici au grand art.

Si la campagne solo, entrecoupée de cinématiques décoiffantes, se révèle un peu courte (environ 5 h de jeu, pour

une vingtaine de missions), le multijeu a été très soigné, avec de nombreuses options en équipe mais également un aspect de développement de personnages très amusant. Après quelques parties, il devient possible de débloquent de nouvelles capacités pour votre combattant : RPG, résistance surhumaine, pose de mine, rechargement plus rapide, etc. Le succès actuel du jeu tient d'ailleurs certainement plus à ses capacités multi, qui rappellent la grande époque de *Counter-Strike* !

Call of Duty 4 fait partie de ces rares logiciels qui proposent une expérience digne d'un grand film. Et comme dans un film, l'action passe trop vite et on peut se plaindre de certaines légèretés du scénario, mais on reste saisi par l'ambiance et on ressort les yeux brillants, des images plein la tête... La démarche est toutefois nettement plus rentredans que dans un *Half Life*, dont l'atmosphère et le scénario étaient largement supérieurs. Il n'empêche, voici un jeu qui marque son temps et restera certainement dans les annales comme un grand moment ludique pour les amateurs d'action tactique. ◆◆◆

Fiche technique

Type : FPS militaire hollywoodien

Public : tous les joueurs qui aiment l'action, les SAS et tirer dans le tas !

Config : Pentium 4 2,4 Ghz ou Dual Core, 512 Go de RAM, carte graphique 3D 128 Mo, 8 Go d'espace, sous Windows XP ou Vista.

Editeur/Développeur : Activision /Infinity Ward

Prix : 60 €. Jeu en français.

- un jeu magnifique et superbement mis en scène, avec des missions pleines de péripéties
- une ambiance de film de guerre spectaculaire
- animations des personnages impressionnantes, décors destructibles, large choix d'arme
- de grandes qualités de fun en multi !

• un scénario un peu léger et des situations parfois convenues

• très bourrin tout de même, une ambiance qui aurait pu être plus subtile



SUPREME COMMANDER™

FORGED ALLIANCE

TEST

SUPRÊME DÉCEPTION OU RTS LE PLUS PROMETTEUR DE CES DERNIÈRES ANNÉES, LES AVIS SUR LE JEU DE CHRIS TAYLOR ONT ÉTÉ DIVERGENTS, C'EST LE MOINS QUE L'ON PUISSE DIRE. IL FAUT DIRE QU'À SA SORTIE, *SUPREME COMMANDER* EN A REFRIDI PLUS D'UN PAR SA GOURMANDISE TECHNIQUE... AVEC LE TEMPS ET QUELQUES PATCHS, LES CHOSES SE SONT ARRANGÉES ET L'EXTENSION *FORGED ALLIANCE*, SORTIE FIN NOVEMBRE DERNIER, OFFRE ENFIN UNE EXPÉRIENCE LUDIQUE DE QUALITÉ.

Philippe Malacher

Jouer à *Supreme Commander*, c'est ne pas se contenter de faire du temps réel classique. SC, c'est un jeu où vous passez une heure et demie à finir une carte, après avoir produit 2 000 unités, en avoir détruit 5000 chez l'IA et consommé 1,5 millions d'unités d'énergie de vos centrales énergétiques. Eh oui, SC n'est pas votre

STR gentillet où il suffit de produire 50 véhicules dans votre unique base avant de monter un rush bien préparé et de passer à la carte suivante. Dans *Supreme Commander*, les scénarios des campagnes sont généralement subdivisés en trois ou quatre étapes, et à chaque fois, on vous double la surface de la carte, histoire que vous

comprenez ce que les termes « redéploiement stratégique » et « pont aérien » peuvent bien signifier! C'est d'ailleurs le seul STR à ma connaissance où il n'est pas vraiment possible de jouer efficacement en n'ayant qu'une seule base, et où une prise de flanc de votre dispositif ne pourra pas être contrée par le déplacement rapide



La vue stratégique de SC est toujours aussi pratique dans FA, avec un système de vue iconique fort clair... au point que vous allez souvent jouer dans ce mode, sauf pour vous « faire plaisir » et regarder un combat en particulier.

Supreme Commander est un jeu qui voit les choses en grand. Ici, après avoir débarqué sur les collines jouxtant une base adverse, des constructeurs ont établi une base-feu pour lancer des missiles sur l'IA... malheureusement incapable de faire une contre-attaque intelligente contre cette position d'ailleurs.



Ce qui reste d'un robot géant séraphin, cette boule d'énergie dévastatrice doit être évitée pendant les 30 secondes de sa durée de vie...



de vos unités terrestres si celles-ci sont situées de l'autre côté de la carte (elle est trop grande !). Tout au plus, vos forces aériennes pourront basculer pour une aide d'urgence mais sans réserve stratégique, il sera trop tard...

SC est donc une expérience unique pour les amateurs de parties épiques aux nerfs solides, mais le jeu de base souffrait également, on s'en souvient, d'un nombre incroyable de défauts techniques... en partie corrigés maintenant, mais en partie seulement.

UNE EXTENSION À BON COMPTE ?

Première surprise, *Forged Alliance* est une extension jouable seule, sans le jeu de base. On se demande bien pourquoi ! Elle introduit une nouvelle faction, les Séraphins, qui sont les

Une vue intéressante d'un assaut concerté, les navires appuient en effet un débarquement aérien des troupes de l'UEF, non sans casse dans leurs rangs d'ailleurs, les batteries anti-aériennes étant encore bien active !

extra-terrestres que les Aeons avaient découverts dans la campagne de SC, ce qui permet d'avoir une quatrième faction et d'unir les trois autres pour les terrasser.

On y trouve, de façon classique, une nouvelle campagne de six scénarios, c'est bien court, mais dans l'esprit de

Supreme Commander, ils sont très longs et scindés en plusieurs étapes.

Les Séraphins restent fidèles à la philosophie d'équilibre rapide de Chris Taylor, à savoir que 80% des unités sont un calque de ce qui se fait chez les autres factions, avec une variation sur l'apparence (les unités séraphins ont un aspect qui oscille entre le métallique et l'organique, un peu comme ces scarabées aux reflets chatoyants...). Quelques unités spécifiques introduisent un peu de variation, mais rien d'extraordinaire. Heureusement, chacune des trois factions initiales reçoit cependant une dizaine de nouvelles unités et structures (voir nos tableaux). C'est là où se situe en fait le gros travail sur l'extension, car ces unités sont nombreuses, puissantes et originales et elles permettent pas mal de nouvelles stratégies.



Un « petit » nouveau, le Brick, rappellera des souvenirs aux amateurs de la faction CORE de Total Annihilation.

Les navires (et toutes les unités quasiment) séraphins ont un look particulier, qui rend difficile l'identification de leur rôle, un peu comme leurs petits frères que sont les Aeons.



Les joueurs tenaces qui ont persévéré avec *Supreme Commander* ne seront pas déçus par *Forged Alliance*. L'ampleur épique des cartes, des interactions sympathiques entre unités, un système bien pensé de ponts aériens, de jolis graphismes futuristes... voilà la promesse de quelques soirées sympathiques. En revanche, l'immense majorité des joueurs qui ont rapidement laissé tomber n'y trouveront rien de suffisamment attrayant... mais ce serait dommage, car SC propose tout de même une autre dimension du jeu en temps réel, avec de vraies stratégies de production à mettre en place et des cartes énormes qui nécessitent une planification à long terme. Quant au mode multijoueur, seuls quelques privilégiés équipés d'une machine de l'espace pourront l'essayer, et en vitesse normale seulement, soit une vitesse d'une frénésie incroyable pour le commun des mortels, où la stratégie laisse place à des actions brutales et rapides... ◆◆◆

Du contenu en plus donc, mais aussi quelques améliorations. L'optimisation du jeu semble avérée, ce qui permet d'y jouer enfin avec une machine puissante, certes, mais non plus indécente (un Pentium double cœur suffit maintenant pour la vitesse normale). L'IA a également été retravaillée et on dépasse enfin le stade des scripts et des comportements bas gamme de *Supreme Commander*. À ce propos, on peut se poser la question, y avait-il une IA dans le jeu de base ou de simples automatismes de comportement ?

Quelques touches permettent d'en savoir plus sur l'économie de votre base. À noter également une nouvelle structure pour assister aux constructions, le Kennel.

Fiche technique

Type : STR pur et dur

Public : ceux qui aiment les STR épiques et qui ont de grosses machines...

Config : de façon réaliste, prévoyez un processeur double-cœur, 2 Go de RAM et une carte graphique très récente.

Editeur/développeur : THQ / Gas Powered Game

Prix : 35 €. Extension en français jouable seule.

Du grand spectacle de science-fiction, avec des cartes immenses, une bonne gestion du zoom et de la stratégie à plusieurs niveaux. Pas mal de nouvelles unités.

Demande toujours une config surpuissante pour de réelles satisfactions. L'IA reste très faible et la campagne est tout de même un peu courte.

Avis : Une extension correcte mais sans plus, qui est sauvée d'une note plus basse par les nombreuses unités ajoutées. On reste déçu par le peu de place accordée à la réalisation d'une IA de qualité.



RANGE
KM 37SUPREME
COMMANDER

Guide des nouvelles unités et structures

Ces tableaux présentent toutes les nouvelles unités de l'extension. Ont été exclues les nouvelles structures communes, comme les générateurs de masse de haute technologie.



SERAPHIM

Note sur les Séraphims :

Bien que la race soit nouvelle, ne seront indiquées ici que les unités notablement différentes des autres races de par leur rôle, ainsi que les unités expérimentales. Le reste est en fait à l'identique des autres unités des autres factions, au delta du nom, du graphisme et de quelques ajustements statistiques mineurs.

SERAPH T3 Bot sniper: Usha-ah

PdV/Bouclier/Regen	500 /0 /0	Masse	800
DPS/Effet de zone/Portée	252 /0 /65+75	Vitesse	3

Détail de l'armement : Fusil énergétique Sih, portée 65, un tir toute les 6.7 secs. pour 750 de dg. Fusil énergétique lourd Sih, portée 75, un tir toute les 20 secs. pour 2800 de dg.

Un équivalent du sniper Aeon T3, mais en plus puissant, puisque les dégâts par seconde sont presque du double.

SERAPH T3 Chasseur de sous-marin : Yathsou

PdV/Bouclier/Regen	4500 /0 /0	Masse	3000
DPS/Effet de zone/Portée	335+240 /0 /70+65	Vitesse	6

Détail de l'armement : Torpilles à cavitation Uall, salve de 4, 335 dg. chaque. Système anti-torpille Ajelluh, 2 projectiles toute les 6.7 secondes. Autocanon Anti-aérien Losaare, 4 projectiles/sec, 65 dg. chaque

Un chasseur de sous-marin atypique, car non content de posséder de très bonnes performances anti-navales, il peut faire surface pour engager à grande distance l'aviation ennemie, ce qui lui permet d'être d'une aide conséquente, même si vous avez des croiseurs anti-aériens ! Sa grande portée de tir et sa vitesse très honnête lui permettent de faire une stratégie hit and run contre la marine de surface adverse également.

SERAPH T4 Bombardier stratégique expérimental : Ahwassa

PdV/Bouclier/Regen	52000 /0 /25	Masse	48000
DPS/Effet de zone/Portée	1100+1800 /20+0 /0+64	Vitesse	20

Détail de l'armement : Bombe nucléaire tactique Othe, 1 bombe de 11000 dg. avec un rayon de 20 toute les 10 secs. 4 AutoCansons Anti-aériens Losaare, 1 projectile/sec, 450 dg. chaque, portée 64.

Bombardier stratégique pouvant délivrer une charge proche d'une bombe nucléaire, l'Ahwassa fait d'autant plus peur qu'il est capable de descendre sans soucis une douzaine de chasseurs high-tech qui l'attaqueraient, grâce à ses autocansons dévastateurs. Les dégâts de la bombe doivent cependant être relativisés : ils ne feront pas ployer en un tir un bouclier énergétique de tech 3, ce qui lui demandera de faire un 2ème passage... Mais avec 52.000 PdV, il a fort à parier qu'il y arrivera !

SERAPH T4 Bot d'assaut expérimental : Ythotha

PdV/Bouclier/Regen	67000 /0 /20	Masse	20000
DPS/Effet de zone/Portée	3900 /0 /45	Vitesse	2.5

Détail de l'armement : Générateur de phase expérimental, 1 projective de 8000 dg. tte les 5 secs.. Canon Gatling à Plasma, 1 projectile de 550 de dg. tte les 0.3 secs. Canon lourd Sinn Unthe 1 projectile de 1200 dg. tte les 3.3 secs. 2 Canons Anti-aériens Olaris, 3 projectiles/sec, 25 dg. chaque (portée 42 avec effet de zone).

Equivalent Séraphim du Colosse Galactique Aeon, l'Ythotha à plusieurs tours dans sa besace. Il régénère plus vite mais est 1/3 moins résistant. Pourtant les dégâts qu'il inflige sont supérieurs, et il offre un bon mélange d'armes lourdes et d'armes à tir rapide. Ses deux canons anti-aériens peuvent faire de sérieux dégâts par leur effet de zone, si les formations adverses sont denses. Une fois détruit, son histoire ne s'arrête pas là : une boule de plasma s'échappe du bot pour faire des ravages pendant encore 30 secondes : Il s'agit de l'Othuy, qui envoie un éclair à 20 de portée toute les 0.3 sec. en faisant 1000 dg.

SERAPH T4 Lance-missile stratégique expérimental : Yolona Oss

PdV/Bouclier/Regen	12000 /0 /25	Masse	250200
DPS/Effet de zone/Portée	-	Vitesse	-

Détail de l'armement : 3 silos de Missiles Tactiques, 400 dg. chaque, toute les 12.7 secs.

À quoi peut bien servir un super lanceur de missile nucléaire, comparé au lanceur « de base », l'Hasvue, qui ne coûte « que » 15.000 masses ? À pas grand chose, à vrai dire... Coûtant 16 fois plus cher, ses avantages ne sont pas nombreux et n'en justifient pas le prix. Il faut deux anti-missiles au lieu d'un pour contrer son missile, et son cercle de mort intérieur est plus large que le missile nucléaire de base (45 au lieu de 30). Son cercle extérieur fait cependant 7500 de dégâts contre pas grand chose pour un missile standard (500), donc sa létalité comparée pourrait être de détruire tout ce qui n'est pas sous bouclier dans un rayon de 60, contre 30 pour un missile standard. À vous de juger si le surcoût les vaut, pour nous non !

T1-T2-T3-T4 : Le niveau de technologie de l'unité.

PdV : points de vie de l'unité

Bouclier : points de boucliers de l'unité

Regen. : vitesse de régénération de l'unité

Masse : coût en métal (coût en énergie non figuré)

DPS : dégâts par seconde des armements principaux

UNITED EARTH FEDERATION

UNITÉS TERRESTRES (2)

UEF T3 Bot d'Assaut Blindé : Percival (Perceval)

PdV/Bouclier/Regen	9300 / 0 / 0	Masse	1280
DPS/Effet de zone/Portée	400 / 0 / 35	Vitesse	2

Détail de l'armement : Canon à Plasma Lourd, un tir de 1600 dg. toute les 4 secs.

Un bot lourdement protégé et amphibie. Sa portée de tir conséquente permet une utilisation en défense ou en robot de combat principal, avec 1/3 de Titan en protection rapprochée, le Perceval ayant du mal à cibler les unités rapides.

UEF T3 Lance-missile mobile: SpearHead (Fer de Lance)

PdV/Bouclier/Regen	1700 / 0 / 0	Masse	400
DPS/Effet de zone/Portée	95 / 0.5 / 80	Vitesse	2.8

Détail de l'armement : 3 silos de Missiles Tactiques, 400 dg. chaque, toute les 12.7 secs.

Un lanceur ayant une portée un peu moindre que l'obusier lourd Demolisher mais avec des dégâts un peu meilleur mais surtout un coût en Masse réduit de moitié ! Nb : Les missiles sont interceptables par les défenses anti-missiles, mais la bordée de trois permet une saturation.

UNITÉS AÉRIENNES (2)

UEF T3 Transport Aérien Lourd : Continental

PdV/Bouclier/Regen	4500 / 3000 / 0	Masse	2000
DPS/Effet de zone/Portée	200+60 / 0 / 50+20 (aérien + terrestre)	Vitesse	15

Détail de l'armement : Anti-Aérien : 4 Rampes de missiles Flyer, par rafale de 6 (20 dg par missile). Terrestre : 2 Canons à Plasma lourds en tir continu (15 dg. par impact).

Un transport d'unité fort cher mais qui assure le service ! Il peut transporter pour 28 niveaux d'unités, soit jusqu'à 9 unités de Tech 3. Equipé d'un généreux bouclier, il descend un chasseur high-tech sans soucis à lui tout seul, en lui envoyant une nuée de missiles. Parfait pour faire du débarquement au milieu d'une position ennemie, il aura cependant tendance à redécoller si on lui tire dessus, aussi son bouclier ne peut guère servir pour protéger les unités débarquées.

UEF T4 Satellite : Système Novax (Unité expérimentale)

PdV/Bouclier/Regen	100 / 0 / 0	Masse	(37200)
DPS/Effet de zone/Portée	150 / 1 / 30	Vitesse	6

Détail de l'armement : Laser Orbital, un rayon toute les 20 secs, 3000 dg au total.

Après avoir investi dans le centre de contrôle satellite (37200 unités de masse), il ne vous reste plus qu'à attendre que le satellite soit produit (800 masses). Celui-ci se déplace lentement mais il est quasiment inatteignable par l'adversaire, vu son altitude. Il sera utilisé avec bonheur pour vitrifier progressivement les positions adverses...

UNITÉS NAVALES (3)

UEF T2 Navire Générateur de Bouclier : Bulwark (Pavois)

PdV/Bouclier/Regen	750 / 8000 / 0	Masse	1040
DPS/Effet de zone/Portée	-	Vitesse	7

Détail de l'armement : Aucun

Merveille technologique de la marine de l'UEF, le Bulwark projette un bouclier réellement immense (120 de rayon, contre 16 pour un Parashield et 44 pour un bouclier terrestre T3 !) qui met votre marine en sécurité, un temps en tout cas. Il coûte moitié moins cher qu'un destroyer et il est plus rapide, pour référence. Alors que les Aeons avaient le bénéfice exclusif d'un véhicule amphibie T2 projetant un bouclier dans le jeu de base, le Bulwark fait plus que remettre les pendules à l'heure...

UNITÉS NAVALES (3)

UEF T2 Contre-torpilleur: Cooper

PdV/Bouclier/Regen	1750 / 0 / 0	Masse	900
DPS/Effet de zone/Portée	97 / 0 / 50	Vitesse	6

Détail de l'armement : Lance Torpille Angler (salve de 4, 80 dg. chaque), Lanceur anti-torpille (salve de 2, portée 25)

Ce petit navire, équipé d'un sonar, est idéal pour lutter contre les sous-marins rodant sous la surface. Il peut contrer 2 torpilles toutes les 2.5 secondes (attention le sous-marin Cybran de T1 en lance 5 d'un coup !) ce qui est une bonne performance. Pour référence, le DD Valiant en lance 2 toutes les 10 secondes.

UEF T3 Croiseur de Bataille Neptune

PdV/Bouclier/Regen	25000 / 0 / 0	Masse	7500
DPS/Effet de zone/Portée	585 / 1 / 80	Vitesse	4.25

Détail de l'armement : 2 tourelles de Canon à Plasma Hiro (rayon de 985 dg. chaque), Lanceur anti-torpille (salve de 2, portée 25, toute les 10 secondes), Lanceur de Torpille Angler (salve de 4 de 50 dg. chaque), Anti-missile Phalanx (1 toute les 2 secs.)

Ne le laissez pas s'approcher ! Il fait plus de dégâts qu'un cuirassé Summit, mais à 80 de portée (contre plus de 150 pour ce dernier). Pour le reste, il fait un peu tout, mais moyennement. Disposant de deux fois moins de PV que le cuirassé, pour 2/3 du coût, il avance cependant notablement plus vite. Clairement à utiliser pour couler la marine adverse, tandis que le cuirassé fait également un bon support terrestre.

STRUCTURES (2)

UEF T3 Tourelle lourde Ravager (Ravageur)

PdV/Bouclier/Regen	7500 / 0 / 0	Masse	1800
DPS/Effet de zone/Portée	328 / 1 / 70	Vitesse	--

Détail de l'armement : Canon gatling lourd à Plasma, salve de 15 tirs, 175 dg. chaque.

Une terrible unité de défense, qui peut réduire en miette un char lourd T3. Sa très grande portée lui donne un avantage considérable sur toutes les autres défenses, et peut même être déployé en attaque pour forcer l'ennemi à sortir de sa base. Il n'est cependant pas adapté pour contrer les unités légères ou rapides, car la tourelle pivote lentement et le temps de recharge entre chaque salve est long. Accompagnez le toujours de 1-2 tourelles Triad (T2).

UEF T3 Station d'Assistance Kennel (Chenil)

PdV/Bouclier/Regen	3000 / 0 / 0	Masse	500
DPS/Effet de zone/Portée	-	Vitesse	--

Détail de l'armement : Aucun

Avec sa version de base en T2, cette nouvelle structure est un bienfait pour les joueurs de l'UEF. Elle permet d'assister très rapidement toute construction, de récupérer les débris alentour ou de réparer tout ce qui est endommagé, permettant ainsi le concept de base auto-régénérante bien mieux que les patrouilles d'engineers. L'on peut également sélectionner les drones pour les guider sur une tâche précise. Ceux-ci se déplacent beaucoup plus vite que les constructeurs terrestres.

DIVERS (1)

UEF T2 Engineer Sparky (Etincelle)

PdV/Bouclier/Regen	1040 / 0 / 0	Masse	225
DPS/Effet de zone/Portée	30 / 1 / 18	Vitesse	3

Détail de l'armement : Canon anti-émeute Hells Fury, tir continu de 15 dg. chaque

Sparky est un véhicule utilitaire sympathique. Plus résistant qu'un constructeur classique T2, il va surtout 50% plus vite, mais est limité aux structures défensives ou armées. Plus notable, il possède un brouilleur embarqué, pratique pour lui faire construire discrètement une tourelle ou pour ramasser les débris. Son canon est cependant plus anecdotique qu'autre chose, mais le surcroît de vitesse lui permet de suivre une armée en déplacement et de l'assister de diverses façons.



CYB T2 Bot suicide : Fire Beetle (Scarabée de feu)

PdV/Bouclier/Regen	750 / 0 / 0	Masse	300
DPS/Effet de zone/Portée	1200 / 5 / 0	Vitesse	5

Détail de l'armement : Suicide, Explosion de 1200 dg. avec un rayon de 5.

Clin d'œil à une unité du CORE du TA de 1998, il demande un peu de subtilité pour être efficace : protection par champ de furtivité et/ou bouclier énergétique, dépose par transport aérien lourd, ou protection par un obstacle naturel ou artificiel, comme derrière une structure de votre base, prêt à bondir sur l'invasisseur.

CYB T3 Bot d'assaut blindé : The Brick (La Brique)

PdV/Bouclier/Regen	9000 / 0 / 0	Masse	1280
DPS/Effet de zone/Portée	375 / 0 / 35	Vitesse	2

Détail de l'armement : Désintégrateur Lourd à Impulsion Tir continu de 150 de dg., Lance-torpilles Nanite (2 torpilles de 20 dg. chaque), Tir anti-torpille, 1 tir toute les 15 secs.

C'est le cousin de The Can (encore un clin d'œil au jeu original). Très résistant mais lent, il tape fort. Il est de plus amphibie, c'est bien pratique en théorie mais ne comptez pas sur sa faible capacité anti-navire ou anti-torpille pour être efficace pendant une traversée. Reste qu'il coûte trois fois plus cher mais est trois fois plus résistant qu'un Loyalist, le bot principal Cybran T3.

CYB T4 Megabot : Megalith (unité expérimentale)

PdV/Bouclier/Regen	110000 / 0 / 0.5	Masse	33750
DPS/Effet de zone/Portée	2300 / 2 / 64 et 300 / 0 / 45 (terrestre/naval)	Vitesse	2

Détail de l'armement : 2 Canons à protons, 2 tirs de 750 dg., Lance-torpilles Nanite (4 torpilles de 100 dg. chaque), Tir anti-torpille, 6 tirs toute les 7.7 secs., Electron Flak : Tir AA continu de 18 dg. chaque (30 dps)

La nouvelle unité expérimentale Cybran, utilisée dans la campagne comme véhicule personnel du Dr. Brackman. Cette super-araignée amphibie de combat peut lancer un œuf toute les 33 sec., créant une unité de bas niveau spontanément. Pour deux fois son coût, il est trois fois plus résistant qu'un Monkeylord (l'unité T4 terrestre du jeu de base, qui régénère 10 PdV/sec. mais qui fait plus de dégâts que lui, et dont le fabuleux rayon de destruction a une portée de 30, contre 64 pour les canons du Mégalith). Au final, il ressemble plus à un T4 artilleur qu'à une unité d'assaut.

CYB T1 Gunship léger : Jester (Bouffon)

PdV/Bouclier/Regen	525 / 0 / 0	Masse	200
DPS/Effet de zone/Portée	53 / 0 / 16	Vitesse	12

Détail de l'armement : Canon automatique lourd, 16 dg. en continu.

Ne vous moquez pas du Bouffon : c'est un méchant. Avec deux fois moins de PdV que le Gunship T2 pour un coût seulement 50% moindre, il fait quasiment autant de dégâts ! Ce rapport dégât/prix incomparable lui permet de laminer une opposition dépourvue d'une défense anti-aérienne correcte. En rush ou en attaque périphérique sur une zone peu protégée, sa vitesse lui permet de se retirer dès que cela sent le roussi.

CYB T3 Gunship lourd : Wailer (Hurlleur)

PdV/Bouclier/Regen	5900 / 0 / 0	Masse	1680
DPS/Effet de zone/Portée	300 / 0 / 25	Vitesse	8

Détail de l'armement : Désintégrateur à Impulsions, 150 dg. en continu. Lance-Missile Nanite, 3 missiles de 6 dg. chaque.

Le Wailer dispose d'un brouilleur radar et fait de terribles dégâts aux unités au sol qui n'y résisteront pas, même protégées par de la flak mobile (qui n'est que T2). Seuls des chasseurs high-tech T3 ou des installations T3 de type Flayer peuvent enrayer ses attaques. C'est en fait un Broadsword UEF avec 10% de dégâts en moins mais un brouilleur en plus.

CYB T2 navire brouilleur : Mermaid (Sirène)

PdV/Bouclier/Regen	1500 / 0 / 0	Masse	600
DPS/Effet de zone/Portée	--	Vitesse	7

Tir anti-torpille, 2 toute les 3.8 secs.

Ce navire porte un champ de brouillage anti-radar et anti-sonar, il sera donc un bon suppléant à toute flotte conséquente, d'autant plus qu'il possède un dispositif anti-torpille très performant (égal à celui d'un destroyer Cybran) et ne coûte pas très cher, pour un navire.

UEF T3 Croiseur CYB T2 chasseur de sous-marin :

PdV/Bouclier/Regen	1430 / 0 / 0	Masse	1100
DPS/Effet de zone/Portée	112.5 / 0 / 45	Vitesse	6.5

6 Tubes lance-torpilles Nanite (75 dg. chaque), Tir anti-torpille, 2 toute les 20 secs.

Le Barracuda se situe entre le chasseur de sous-marin et le sous-marin d'attaque classique : il dispose en effet d'un brouilleur intégré, lui permettant de tirer furtivement sa salve de torpille à longue portée, mais sa défense anti-torpille est bien moins bonne qu'un Vesper, le chasseur de sous-marin Aeon apporté par l'extension. La polyvalence a un prix, donc ! A noter que les 450 de dégâts de la salve ne suffisent pas à couler en une fois un sous-marin T1 pris par surprise, méfiance donc, et 'hit and run' !

CYB T3 structure lance-torpilles : HARMS

PdV/Bouclier/Regen	11000 / 0 / 0	Masse	3000
DPS/Effet de zone/Portée	375 / 0 / 80	Vitesse	--

Détail de l'armement : 6 Tubes lance-torpilles Krill (250 dg. chaque)

D'une puissance de feu incroyable contre les navires et sans équivalent dans les autres factions, le HARMS peut cependant être contré par des navires disposant de lanceurs d'anti-torpilles, contre les destroyers, le Cooper ou les chasseurs de sous-marins. Son emploi est donc moins évident qu'il n'y paraît, à la vue de l'investissement en métal demandé.

CYB T3 Système de surveillance du périmètre : Soothsayer (Devin)

PdV/Bouclier/Regen	500 / 0 / 0	Masse	4800
DPS/Effet de zone/Portée	--	Vitesse	--

Détail de l'armement : Aucun

Ce bâtiment extrêmement intéressant permet d'avoir une ligne de vue totale dans un rayon de 200 cases, pour un coût énergétique, conséquent néanmoins, de 3000 points (à coupler à un réacteur T3 donc). Avec l'Oeil de Rhianne (Aeon), ce sont deux fabuleuses structures de détection qu'apporte l'extension, qui susciteront certainement la convoitise d'un joueur UEF !

CYB T2 Station d'Assistance Hive (Ruche)

PdV/Bouclier/Regen	2750 / 0 / 0	Masse	240
DPS/Effet de zone/Portée	--	Vitesse	--

Détail de l'armement : Aucun

(Même rôle que le Kennel UEF). Cette nouvelle structure est un bienfait pour les joueurs Cybrans. Elle permet d'assister très rapidement toute construction, de récupérer les débris alentour ou de réparer tout ce qui est endommagé, permettant ainsi le concept de base auto régénérante bien mieux que les patrouilles d'engineers. L'on peut également sélectionner les drones pour les guider sur une tâche précise. Ceux-ci se déplacent bien plus vite que les constructeurs terrestres.



AEON

UNITÉS TERRESTRES (2)

AEON T2 Char d'assaut : Blaze (Embrasseur)

PdV/Bouclier/Regen	1050 /0 /0	Masse	220
DPS/Effet de zone/Portée	50 /0 /23	Vitesse	3.7

Détail de l'armement : Autocannons à effet quantique, rafale continue de 15 dg. par projectile.

Médiocre comparé au T2 Obsidian, son rapport DPS/Masse est plus faible, mais il dispose de quelques avantages : il est amphibie, et il a une arme à tir continu, ce qui permet de cibler efficacement les petites unités mobiles sans perdre un tir, contrairement à l'Obsidian (qui fait 480 dg. toute les 4 sec.) Il peut donc faire dans « l'overkill » en réduisant son DPS pratique.

AEON T3 Sniper Bot : Sprite Striker

PdV/Bouclier/Regen	450 /0 /0	Masse	800
DPS/Effet de zone/Portée	130 /0 /70	Vitesse	3

Détail de l'armement : Disrupteur Lourd, un tir de 1300 dg. toute les 10 secs.

Une seule chose à repérer dans ce bot : sa portée, si élevée qu'en groupe, il peut engager et détruire une unité expérimentale comme un Monkeylord, garder les côtes contre les tirs de la marine adverse, forcer l'ennemi à sortir de sa base sous peine de voir toute ses structures démolies, et bien d'autres choses encore. Une très bonne addition à l'arsenal Aeon, qui semera la terreur ou en tout cas le stress sur le champ de bataille.

AEON T2 Chasseur : Swift Wind (Zéphir)

PdV/Bouclier/Regen	800 /0 /0	Masse	200
DPS/Effet de zone/Portée	150 /0 /30	Vitesse	18

Détail de l'armement : Missile à Déplacement Luminique, 3 missiles par salve.

Rien de spécial : un chasseur de moyenne gamme, qui coûte une fraction du prix d'un Corona T3, en ayant les performances diminuées du même ratio. Sa vitesse est cependant inférieure de 7 points, il n'est donc pas aussi rapide que son nom l'indique. Plus qu'adéquat pour détruire des bombardiers et gunships, il sera à la peine contre tout chasseur T3.

AEON T3 AA Gunship : Restorer

PdV/Bouclier/Regen	7200 /0 /0	Masse	1200
DPS/Effet de zone/Portée	290 /0 /25+60	Vitesse	10

Détail de l'armement : Laser léger quadruple, 4 tirs par salve (portée 25, dg. 32 chaque), 2 Missiles AA Zealot, 65 dg. chaque, portée 60.

Faisant moins de dégâts qu'un seul chasseur Corona (Aeon, T3) pour un coût en métal triple, ce Gunship a pour lui une très haute résistance lui permettant de décrocher d'un combat et de survivre (si un bouclier peut le protéger pas trop loin !). À noter, ses deux missiles Zealot de très grande portée, utiles pour harasser l'aviation ennemie tout en restant à couvert de ses propres défenses anti-aériennes, rôle où il excellera (la portée du zealot est la même que les missiles T3 des batteries statiques).

AEON T3 Avion-torpilleur : Solace

PdV/Bouclier/Regen	3750 /0 /0	Masse	1650
DPS/Effet de zone/Portée	160 /0 /42	Vitesse	20

Détail de l'armement : Rack de torpilles, série de 4 à 500 dg. chaque

Version super-dopée de l'avion-torpilleur Skimmer, il a l'avantage des unités T3 sur les T2 : il peut lancer une attaque et s'en sortir, même avec un peu de plomb dans les ailes ! Le coût en métal est extrême (8 fois celui du Skimmer) mais ses PdV lui donnent une durabilité incomparable. Comme pour tous les torpilleurs, prenez une trajectoire tangente à la cible pour pouvoir en décrocher facilement, car pendant 12 secondes le rack se recharge. À mixer avec des Skimmer, pour que les systèmes anti-torpilles soient saturés, celles du Solace étant plus léthales.

UNITÉS AÉRIENNES (2)

UNITÉS NAVALES (3)

AEON T2 Chasseur de sous-marin : Vesper

PdV/Bouclier/Regen	1800 /0 /0	Masse	1100
DPS/Effet de zone/Portée	90 /0 /45	Vitesse	6.5

Torpilles Chrono, 4 torpilles par salve, 90 dg. chaque, Système anti-torpille Quasar, 2 projectiles.

Bon sous marin chasseur de congénère, il dispose d'une vitesse supérieure à celle des sous-marins T1 tout en tirant plus loin. Son excellente résistance, comparée à son coût en masse, en fait un bon investissement. Tout à fait adéquat comme sous-marin d'attaque classique, il peut aussi, en petit groupe, se débarrasser d'une structure lance-torpille, en contrant les tirs de celle-ci via son système Quasar.

AEON T3 Croiseur lance-missile : Torrent

PdV/Bouclier/Regen	15000 /0 /0	Masse	9900
DPS/Effet de zone/Portée	500 /5 /200	Vitesse	3

Détail de l'armement : 2 racks de Missile Serpente, salve de 5 tirs chaque, 1000 dg. chaque, 4 Système anti-torpille Quasar, 1 projectile.

Ajout dévastateur à l'arsenal Aeon, il surpasse la portée de tous les cuirassés (150) ou des missiles du croiseur Governor UEF (150 également). Sur ses 10 missiles par salve, plusieurs passeront sans doute les protections adverses (une structure Buzzkill envoie un anti-missile toutes les 2 secondes). Mais en combat naval pur, ses PdV sont le tiers de ceux d'un cuirassé, pour un coût de 80% de ce dernier, il est donc à utiliser en support terrestre principalement. Sa vitesse médiocre ne lui permet pas d'échapper à grand chose, attendez vous donc à le défendre contre bien des attaques...

AEON T3 Structure de Détection : Eye of Rhianne (Œil de Rhianne)

PdV/Bouclier/Regen	250 /0 /0	Masse	3000
DPS/Effet de zone/Portée	-	Vitesse	--

Détail de l'armement : Aucun

Aussi bien mais différent que la structure divinatoire Cybran, l'œil de Rhianne (Burke, la princesse Aeon salvatrice), permet de choisir un endroit sur la carte qui sera vu sous champ visuel (donc exit les dispositifs de furtivité), ce champ pouvant être déplacé moyennant un surcoût énergétique. Une structure fort chère (il faut y associer un générateur T3) mais auquel on devient vite accro au point de se lancer dans la capture d'un constructeur Aeon rien que pour elle...

AEON T3 Artillerie à tir rapide : Salvation (Providence)

PdV/Bouclier/Regen	10000 /0 /0	Masse	270000
DPS/Effet de zone/Portée	2554 /2 /1800	Vitesse	--

Détail de l'armement : Canon d'artillerie à tir rapide, salve de 36 projectiles toute les 3.1 secondes, 220 dg. chaque

Si le T3 Aeon Emissary ne vous suffit pas, il y a mieux : le Salvation. Trois fois plus cher et faisant quatre fois plus de dégâts, il crache la mort par bordées de 36 projectiles, avec une vitesse des munitions supérieure de 50% et un coefficient de dispersion réduit de 50% par rapport à l'Emissaire, on peut donc l'utiliser contre une armée en déplacement. Sur une zone construite, son DPS est si élevé que les boucliers T3 ne résisteront pas éternellement.

AEON T3 Générateur de matière : Paragon

PdV/Bouclier/Regen	10000 /0 /0	Masse	270000
DPS/Effet de zone/Portée	2554 /2 /1800	Vitesse	--

Détail de l'armement : Aucun

Il fait partie des structures et unités à coût délirant, comme le Salvation ou le Mavor (Artillery UEF)... En comparaison, le coût d'un lanceur de missile nucléaire (15000) ou d'un Colosse Galactique (22500) paraît anecdotique. Mais si vous en construisez un, sachez que son retour sur investissement est incomparable : 1 pour 12, contre 1 pour 317 pour un extracteur de minerai !

UNITÉS NAVALES (3)

STRUCTURES (3)

CYBERSTRATÈGE

Hors série n°2

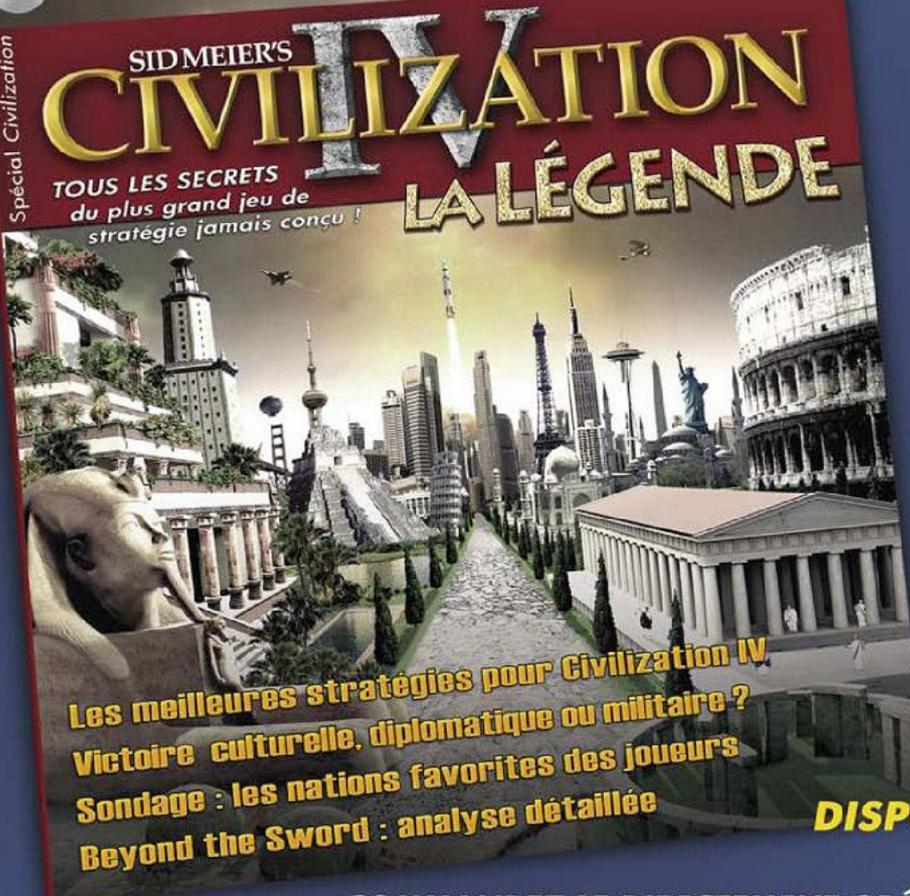
CIVILIZATION

Découvrez ou redécouvrez le jeu culte de toute une génération à travers un hors-série exceptionnel !

Du premier épisode sorti il y a 15 ans, à la dernière extension Beyond the Sword, retour sur le plus grand jeu de stratégie jamais conçu !



HS 2
Cyberstratège
CYBER STRATÈGE
Le magazine des jeux de stratégie informatiques
Hors série n°2



Des articles de conseils exceptionnels pour Civilization IV

Des parties commentées et les meilleures stratégies pour devenir le maître du monde...

Napoléon, Alexandre, Genghis Khan... le hit-parade des meilleurs leaders établi par les joueurs eux-mêmes !

Conquête, économie, diplomatie : tous les conseils pour se lancer à la conquête du monde... et au-delà !

La présentation des meilleurs mods pour Civ IV

Les meilleures stratégies pour Civilization IV
Victoire culturelle, diplomatique ou militaire ?
Sondage : les nations favorites des joueurs
Beyond the Sword : analyse détaillée

DISPONIBLE À LA RÉDACTION !

COMMANDEZ-LE DIRECTEMENT GRÂCE AU BON DE COMMANDE P. 75
OU SUR NOTRE SITE INTERNET : WWW.CYBERSTRATEGE.COM

ARMAGEDDON EMPIRES

TEST

SURVIVRE À L'APOCALYPSE !

SAVANT MÉLANGE DE TOUR PAR TOUR ET DE JEUX DE CARTES, CE FORMIDABLE PREMIER JEU DE LA SOCIÉTÉ CRYPTIC COMET A REMARQUABLEMENT ÉVOLUÉ DEPUIS SA SORTIE L'ÉTÉ DERNIER, NOTAMMENT AU NIVEAU DE L'INTERFACE, BIEN AMÉLIORÉE. MAIS LA SURVIE DANS LE DÉSERT RADIOACTIF N'EST TOUJOURS PAS GARANTIE : DIFFICILE EN EFFET DE JONGLER ENTRE LES NOMBREUSES POSSIBILITÉS DU JEU FACE À DES ADVERSAIRES INFORMATIQUES QUI ONT ÉLEVÉ LA GUÉRILLA AU RANG D'ART ET NE CONNAISSENT PAS LA PITIÉ !

Laurent Fillion

Armageddon Empires (AE) ne comporte à la base que quatre jeux (decks) de démonstration, un par faction, bien équilibrés mais dont on se lasse très vite. La conception de ses propres decks est une part importante du plaisir éprouvé en cas de victoire.

Il s'agit toutefois d'un exercice difficile car les cartes sont mélangées aléatoirement et les statistiques réservent parfois de douloureuses surprises. Ainsi il ne faut pas trop compter sur une carte si elle ne figure qu'en un seul exemplaire dans le jeu et surtout éviter d'en faire un pivot de votre stratégie.

LA CONCEPTION DE SON DECK

Un deck peut contenir entre 40 et 100 cartes, l'idéal se situe entre 50 et 60 cartes afin de ne pas être limité trop rapidement par l'épuisement du jeu ou noyé dans une multitude de possibilités peu complémentaires.

Le quarteron de général humain : Starke et Kost sont utiles en attaque, Mai en garnison pour produire des cartes tactiques et Powell pour amener des renforts ou réparer à moindre coût.

Les héros sont le fer de lance de tout jeu, sans eux rien n'est possible, comptez entre dix ou douze d'entre eux, dont cinq généraux éventuellement épaulés par un éclaireur. Complétez ensuite avec des espions et des intellectuels suivant votre stratégie. Les scientifiques ne sont pas indispensables si vous visez une victoire rapide. Pour les administrateurs il faut juger au cas par cas, augmenter l'efficacité de la recherche ne présente pas d'intérêt si vous avez fait l'impasse sur la science tandis que l'expert en logistique est

toujours utile pour une progression plus rapide. Les héros disposant de compétences en tactique sont indispensables qu'ils soient espions, intellectuels ou généraux.

Pour le QG, choisissez par défaut le bunker à moins d'avoir une idée précise en tête. Les bases de haut niveau permettant quatre installations après upgrade ne sont utiles que pour des parties fondées sur le développement et la science.

Les avant-postes vous serviront essentiellement à étendre votre zone

			
<p>Point Cost: 2 Ulysses Starke Imperials Hero General Unique Resource Cost: 2 Wound Points: 3 Command Rate: 8 Fate: 4 Resistance: 1 Movement: 3 Charismatic 1 This hero attracts 1 human resource a turn to his faction's cause</p> <p>Raider 2 This hero extends the supply range of his army by 2</p> <p>Military Genius 1 This hero adds +1 to the attack and defense of all units in an army or garrison under his command</p>	<p>Point Cost: 2 Vladimir Kost Imperials Hero General Unique Resource Cost: 2 Wound Points: 4 Command Rate: 8 Fate: 4 Resistance: 2 Movement: 3 Loader 2 This hero increases his army's movement rate by 2 points</p> <p>Aggressive 5 This hero adds +5 to the round initiative determination during battle</p> <p>Tactical Genius Tactic cards do not cost AP to play during ground combat when this hero is in command</p>	<p>Point Cost: 2 Erik Mai Imperials Hero General Unique Resource Cost: 2 Wound Points: 3 Command Rate: 8 Fate: 5 Resistance: 2 Movement: 3 Master Strategist 2 This hero subtracts 2 from the threshold for successful tactic card creation rolls and increases action points by 2 each turn if the hero is located in the same hex as a friendly academy</p> <p>Tactician 4 This hero can develop tactics</p>	<p>Point Cost: 2 Carter Powell Imperials Hero General Unique Resource Cost: 2 Wound Points: 5 Command Rate: 6 Fate: 5 Resistance: 1 Movement: 3 Mechanic 2 This hero decreases AP cost to repair a unit by 2 if it is in the same hex</p> <p>Pathfinder 2 This hero reduces the movement cost of his army by 2 Action Points</p>

Placement initial

Les tuiles vous permettent non seulement de déterminer vos ressources de départ mais aussi la géographie de la carte. Placez quelques tuiles de montagne et il est probable que vous aurez à proximité une chaîne montagneuse peu accessible, utile pour se terrer mais un cauchemar pour les déplacements, et inversement avec les plaines... L'utilisation des tuiles de champs de mines vous permettra aussi d'installer un rideau défensif plus rapidement qu'en cours de partie. Enfin, pour les tuiles de ressources, sélectionnez toujours ces dernières en fonction de vos besoins, inutile de prendre les tuiles les plus coûteuses si vous n'employez que des unités légères.

de ravitaillement, préférez donc la version la moins coûteuse, sans capacité de collecte de ressources, trois suffisent. Les installations industrielles ne sont rentables que sur les cartes les plus vastes ou si vous accordez un large avantage aux IA en jouant avec un total de tuiles inférieur à celui de la partie. Les académies sont indispensables, mettez-en toujours deux, les laboratoires dépendent de votre rapport à la science. Pour les centres C3I mettez en un, deux si vous n'avez pas de laboratoire.

Les unités aériennes restent dans votre main, sauf en cas de destruction, et sont réutilisables à volonté, évitez de vous en encombrer, cinq cartes est un maximum. Enfin, les unités terrestres constituent le



Le jeu d'infanterie pour l'Empire humain. Tout repose sur le *Cheetah* capable de métamorphoser la plus faible des unités en bête de combat. Le taux de perte va être important malgré tout, plusieurs *The Emperor's Own* ont donc été intégrés.

reste du deck, soit vingt ou trente cartes, et doivent comprendre entre cinq et sept unités de reconnaissance.

CONNAIS-TOI TOI-MÊME !

Bien que les quatre factions aient beaucoup d'unités équivalentes, chacune présente des caractéristiques bien précises qui influent énormément sur le jeu. Voici donc un rapide tour d'horizon.

Au service de l'Empereur !

Deux de vos généraux sont des tacticiens, incluez-les systématiquement dans votre jeu. L'assassin Carlos

Pendergast dispose aussi de cette capacité, cela lui procure une grande versatilité qui peut dépanner. Mata Boyd triple ses dommages en sabotage, elle est donc indispensable pour les stratégies indirectes, seuls les QG pourront lui poser quelques soucis.

Au niveau des unités, l'infanterie de l'Empire of Man se divise en deux catégories : l'infanterie de base globalement peu résistante et les *Powered Battle Armor* (PBA), sorte d'infanterie mécanisée de choc.

Sans l'appui des blindés légers *Cheetah*, l'infanterie de base est condamnée. Parmi les PBA, les *Imperial Rangers* font figure d'explorateurs de luxe, capable d'agir discrètement et sans malus hors de votre zone de ravitaillement, utile pour des actions de harcèlement et la mise au pas des unités de reconnaissance.

Les *Imperial Marines*, par contre, se suffisent à eux même, grâce à leur capacité de saut qui les rend très mobiles et leur force de frappe respectable. Attention toutefois à ne pas les larguer à tort et à travers dans le désert car le saut n'est possible que depuis une base et les marines n'ont que deux points de mouvement.

C'est du côté des blindés que la puissance humaine commence à se faire sentir. Le *Leopard* (blindé de recon-

« Ils n'ont pas des gueules de porte-bonheur » mais aucun d'eux ne coûte le moindre matériau. La *Monstrosity*, solide et mortelle, est une des meilleures unités xénopods.





Un maître stratège et une académie ont été rapidement posés et permettent le cumul de quelques cartes tactiques très intéressantes en cas d'offensive ennemie précoce. L'exploration des environs a rendu possible la constitution d'un bon stock d'énergie.

L'artillerie est assez faible en général, les mutants n'auraient pas du se déplacer sans DCA. L'affrontement avec leur armée en sera grandement facilitée.



naissance) et le *Panther* (char léger disposant de la capacité assaut) sont des chars très bon marché, très utiles en début de partie. L'*Elephant* et le *Tiger* sont jouables théoriquement dès le quatrième tour si vous économisez vos ressources, leur puissance se passe de commentaire.

Pour les mecha, le *Vengeance* est l'unité humaine ayant le plus fort potentiel de destruction mais son coût en ressource et en points d'action est tout bonnement prohibitif. À réserver aux parties avec beaucoup de ressources de départ. Le *Vindicator* n'est

valable que si vous vous amusez à jouer sans aviation.

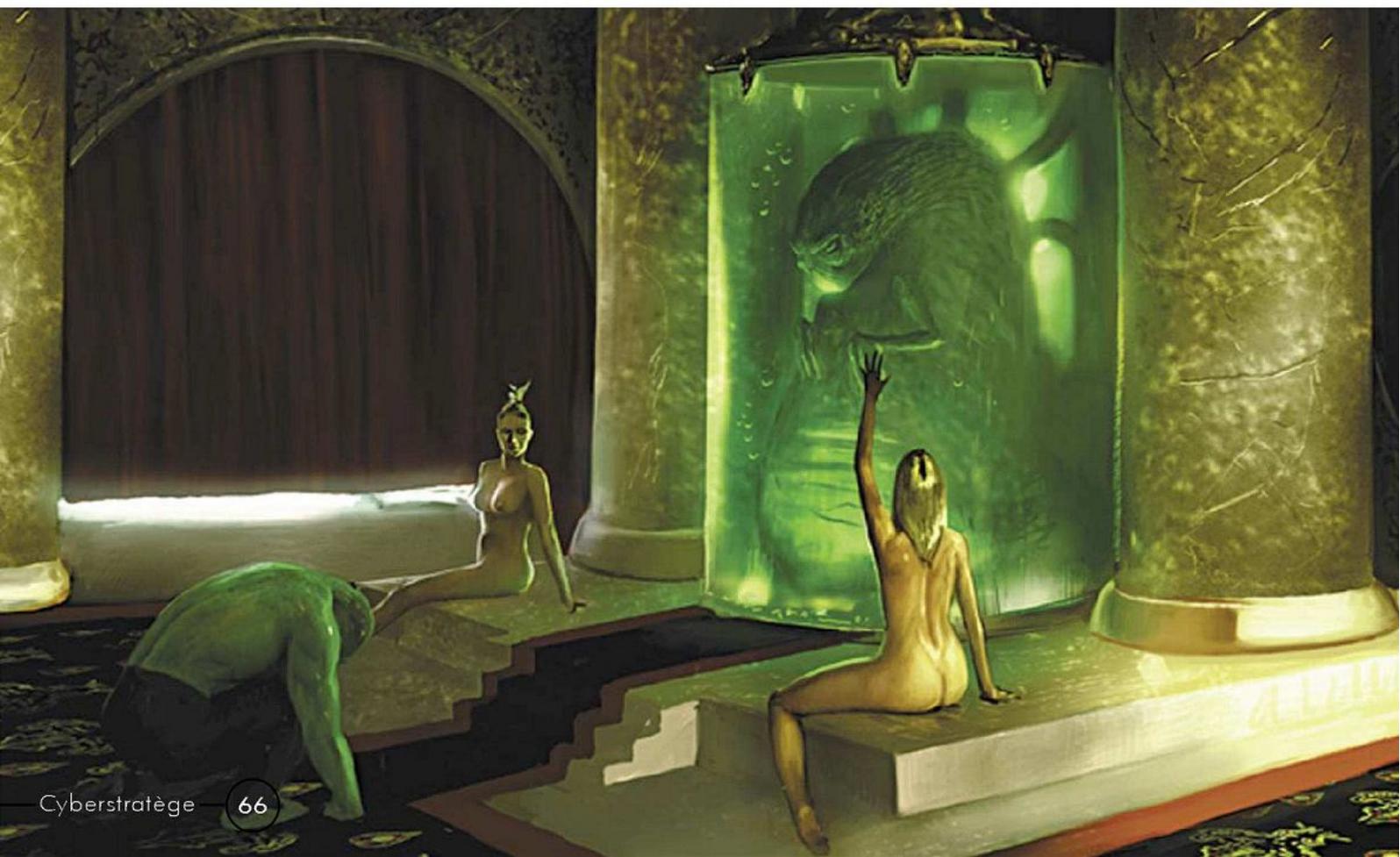
L'artillerie humaine est de très bonne facture, le *Reaper*, du fait de sa capacité d'attaque de choc couplée à ses huit points d'attaque, a ma préférence. Le *Minotaur*, plus faible, est idéal pour accompagner des armées exploitant le couple infanterie - *Cheetah*, grâce à sa grande mobilité.

Pour conclure, évoquons rapidement les forces aériennes : le *JS II* pour les

interceptions et le *Nightwing* pour le bombardement d'installation sont incontournables.

Orange mécanique

Les installations de base de l'Empire de la Machine ne récoltent pas de ressources humaines. Une de leurs installations optionnelles a même le mauvais goût de transformer les réserves humaines en énergie. Jouer les machines, c'est passer du côté



J'ai mis la main sur une bombe, dommage que les humains aient transféré leur QG ailleurs. Sa destruction leur causera toujours un manque à gagner certain en ressource.

obscur de la Force... Dans ces conditions, envisager de jouer avec des cyborgs, leurs unités biologiques, revient à se tirer une balle dans le pied avant même le début de la partie. Il faudra en effet construire avec le premier héros un collecteur de ressources humaines sur la tuile de départ. C'est jouable mais franchement déconseillé aux débutants !

Les stars locales sont Mechanicus le maître stratège et Diaboliqia, un assassin tuant à la moindre blessure, difficile de se passer d'eux tant ils sont efficaces.

Comme pour les humains, l'infanterie des machines bénéficie d'un appui blindé : le *Harpy*. Les versions II et III des *Skeletors Mk*, infanterie de base, sont très correctes en garnison ou soutenues par des *Harpy*. L'absence de coût en point d'action de la version II permet d'en déployer, tout en continuant d'avancer sus à l'ennemi avec votre armée principale tandis que la version III et sa capacité d'assaut 6 rend de grand service contre des unités moyennes. Quoi qu'il en soit, ils ne peuvent rivaliser avec le *Scourge Platoon*, véritable plaie vu son coût modeste pour une unité de choc. Du côté des unités lourdes, automats et automecha, quatre unités se distinguent : le *Behemot* et le *Styxx*, le premier pour les dommages doublés



et le second pour sa capacité de choc, couplé à une attaque puissante et une défense correcte.

Le *Leviathan* et le *Colossus* sont coriaces mais ne se déplacent que d'un hexagone. Typiquement le genre d'unité que l'on garde en défense en attendant de trouver la localisation du QG ennemi. L'artillerie enfin est efficace mais assez chère, à utiliser si vous n'avez investi que dans de l'infanterie.

Au niveau des forces aériennes par contre c'est Noël pour que peu que l'on soit porté sur la technologie. En effet la bombe *MGU 7 Penetrator* coûte relativement peu de ressources et détruit

automatiquement le bâtiment qu'il touche. Très efficace pour peu que l'on dispose d'une *Apparition* qui peut frapper n'importe où sur la carte ou d'un *Wraith* qui choisit sa cible. L'*Apparition* relève un peu de la loterie si l'adversaire a construit de nombreuses installations sur sa base. Avec le *Wraith* par contre pas de soucis mais on est limité par le rayon d'action de quatre hexagones de l'appareil. Concernant les capacités défensives des forces aériennes des Machines, il convient de mettre un bémol, l'*Apparition* est le seul intercepteur valable mais il coûte horriblement cher, ne comptez donc pas trop dessus en début de partie.

Kost a l'avantage de l'initiative contre Mycorr. Les Mutants ont la puissance brute mais au vu des cartes tactiques en réserve, mieux vaut distribuer les bonus des *Cheetahs* pour causer un maximum de dégâts.



Une extension annoncée pour mars

C'est le signe d'un beau succès : Vic Davis, auteur du jeu, annonce la sortie d'une mini-extension gratuite pour mars. *Cults of the Wastelands* visera surtout à renforcer la puissance des indépendants, ce qui devrait rendre les parties encore plus intéressantes. Dix nouvelles cartes seront proposées, avec trois nouveaux cultes et de nouvelles règles qui détermineront le comportement des indépendants. Un nouveau paramètre permettra également de donner un bonus de ressource à l'IA. Pas de nouvelles en revanche d'une éventuelle campagne solo ou de decks aléatoires. En revanche, interrogé par nos soins, Vic Davis nous a indiqué qu'il ne fallait pas compter sur un mode multijoueur, l'architecture du jeu ne le permettant pas... mais que ce sera différent dans son prochain jeu !



Un Spider Bot a repéré un espion humain, *Arachnia* a mené la traque et voilà le résultat. Les prisonniers générant des points d'action, la chasse à l'homme est un loisir qui rapporte et évite les ennuis.

Le Palais des humains permet de déployer beaucoup d'installations sur la même tuile. Encore faut-il en avoir l'utilité car il est très facile à détruire.

Le mot de la fin sera pour les *Spider Bots*, cette unité possède une défense plus que correcte et les capacités de détection les plus élevées du jeu. L'arme ultime pour traquer les assassins et saboteurs qui s'aventureraient sur vos terres. Tout deck de cette faction doit en inclure cinq !

L'année du poulpe

Les *Xénopods* sont taillés pour deux choses : casser des unités biologiques et gêner l'adversaire. Leurs espions peuvent choisir leur cible, ce qui rend très attractif les infiltrations de bases adverses. Les tacticiens se trouvant être aussi des scientifiques, il est dommage de se passer de la science, d'autant plus qu'il n'y a pas grand-chose à jeter, sans doute pour compenser l'absence d'armes nucléaires.

Les unités sont très gourmandes en ressources humaines, il est difficile d'utiliser leurs troupes les plus coûteuses avec une tuile de départ classique à cinq points, comportant une unité de chaque ressource. Il vaut donc mieux jouer avec au moins dix points pour bénéficier de tuiles plus généreuses. Seul inconvénient, il faudra construire rapidement des



collecteurs et les IA disposeront aussi de ressources accrues. L'autre alternative est de faire l'impasse sur les troupes nécessitant des matériaux en jouant la tuile *Spawnings Grounds*. Cette stratégie est parfaitement viable grâce aux *xenomorphs*. Assez variés en coût et en puissance, ils incluent la *Monstrosity* au potentiel destructeur imponent et l'*Abomination*, une bonne unité de choc.

Sachant que les unités de reconnaissance, l'artillerie et les unités aériennes ne nécessitent aucun matériau, vous voilà à la tête d'un jeu efficace pour imposer votre loi.

Si vous investissez massivement dans les tuiles de départ, par contre, intégrez des bio-mecha dans votre armée : *Corrupter* et *Destroyer*, leur seule vue fait hésiter l'ennemi. La doctrine aérienne *xénopods* est simple à appréhender, il n'y a que deux unités : un intercepteur et un bombardier à court rayon d'action.

Pour la reconnaissance, tant les *Critters* que les *Consorts* sont valables, l'un ne coûte qu'une seule ressource humaine tandis que l'autre détecte à deux cases de distance. Dans le doute, trois de chaque dans un jeu font l'affaire.

Mechanicus vaut son pesant d'or. Avec lui, les cartes tactiques coûtent une réussite de moins, elles deviennent ainsi accessibles très tôt. Celles des *Machines* tendent à maximiser ses résultats plutôt qu'à réduire ceux de l'ennemi.

Cinq capacités pour vaincre :

Shock Attack : la cible ne peut plus agir dans le round. Très pratique pour éviter un déluge de feu.

Disrupt : la défense de la cible est diminuée, pratique contre les unités très puissantes et plus intéressant que *Disable* qui réduit l'attaque.

Breakthrough : en cas d'attaque réussie en première ligne, une seconde attaque à pleine puissance est possible sur les unités en seconde ligne, excellent pour déloger l'artillerie.

Double attack : deux attaques consécutives sur la même cible. Idéal pour défier les statistiques !

Area Attack : capacité d'artillerie permettant une seconde attaque aléatoire sur la même ligne.



La mise à mort des humains, leur Palais a été réduit en cendres et l'emplacement est contrôlé. Leur dernière base est un peu trop loin par contre... La zone de ravitaillement se détermine en points et se répand donc mieux en terrain dégagé.

La puissance du désert

Les **Free Mutants** ne disposent d'aucune capacité aérienne, une faiblesse accentuée par leur faible défense. Pas très engageant mais c'est compensé par une grande mobilité et une puissance offensive sans pareille, à quoi s'ajoute une zone de ravitaillement plus vaste.

Pour les héros, les espions, Nod et Necrosis sont à retenir, l'un pour sa capacité à tuer à la moindre blessure, l'autre pour ses compétences en tactique. Les deux dragonmaster, à la fois meneurs d'hommes et scientifiques, donnent un peu de polyvalence au jeu. Sur le terrain préférez leur toutefois les généraux classiques pour les batailles importantes.

L'infanterie des mutants se déplace vite mais est assez faible dans l'ensemble, ses unités sont utiles pour épauler des géants ou des dragons mais pas pour agir seule ou composer l'essentiel d'un deck.

Les dragons constituent une bonne force de frappe même si le monstrueux *Mauler* gagne à être amélioré avec un *Endurance Mutagen* pour le faire avancer plus vite. Le *Basher* est un excellent compromis, rapide, puissant et capable de neutraliser deux unités dans le même round. En soutien de



tout ce petit monde le *Termagant* est très utile, plus léger que le précédent et immunisé aux neutralisations de caractéristiques et attaques de choc.

Parmi les géants, le *Gargantua* est puissant mais très vulnérable. Les *Zantarads* sont préférables surtout pour leur mouvement et leur défense légèrement supérieure, la double attaque comble le manque de puissance. Moins offensif et solide, le *Mungos* ne mérite pas qu'on s'y arrête.

L'arsenal génétique des mutants permet de compenser leur faible défense : l'*Agression Mutagen* donne un point d'attaque et deux points de vie supplémentaires à l'infanterie et aux géants, le *Dragon Mutagen* est encore plus efficace offrant les mêmes bonus aux dragons ainsi qu'un point de défense supplémentaire. Leur technologie est moins intéressante, on notera toutefois la possibilité de doter l'infanterie de capacité anti-aérienne avec le *Longbow MANPAD* et l'existence d'un missile nucléaire, le *Longlance MRBM*, très bon marché.

L'artillerie est très efficace mais lente, ce qui la réserve à la défense des bases et avant-postes, le *Pack Mortars*, bien que mobile et solide, n'est pas très convaincant pour épauler des unités qui attaquent deux fois, neutralisent l'ennemi ou doublent leurs dommages.

Une des bonnes surprises que l'on peut croiser dans le désert. Drake, bien qu'humain, est fasciné par les Machines et les rejoindra moyennant quelques ressources. Un excellent éclaireur pour patrouiller le domaine. La réduction du coût des réparations peut rendre service.

Les *Missileers* sont indispensables pour protéger vos bases et armées de l'aviation adverse.

Pour ce qui est des unités de reconnaissance, l'*Outrider* compense son manque de furtivité par un potentiel de détection maximum et une absence de coût en points d'action. Quelles que soient vos actions dans le tour, il avancera !

DANS LA GUERRE TOUT EST SIMPLE...

Construire un jeu équilibré évite la plupart des mauvaises surprises lors du tirage de carte mais ne procure pas tout le sel d'*Armageddon Empires*. Voici donc quelques concepts plus ou moins originaux qui ont fait leurs preuves :

- **Imperial Marines pour l'Empire of Man** : un maximum de marines, les deux généraux spécialisés dans le saut, une bonne place aux scientifiques pour les améliorer, des unités de reconnaissance et un minimum d'unités légères et d'artillerie pour les garnisons... Voici un concept très puissant qui vous permettra de vaincre des IA disposant de 275 points de jeu et de 15 points de tuiles avec un petit jeu de 175 points et 5 points de tuiles.

- **le jeu d'infanterie** fonctionne aussi bien pour les Machines que pour les humains. Compensez la faiblesse et la lenteur de l'infanterie avec les véhicules de transports blindés de ces deux factions, respectivement le *Harpy* et le *Cheetah*. À raison d'un véhicule par unité d'infanterie, votre armée se déplacera beaucoup plus vite et vos





Les Xenopods tentent encore de mettre à mal le ravitaillement de mon armée. Heureusement qu'Arachnia en procure deux de plus à son armée, ce qui lui évite d'être isolée.

Ces derniers par contre ne sont pas des explorateurs, ils courent vite certes mais n'ont pas de compétences en détection, attention aux champs de mines ou aux *Spider Bots* ! Mieux vaut sacrifier une unité de reconnaissance pour déterminer un itinéraire sans danger que de perdre Nod... Concernant les héros adverses, traquez-les sans pitié, un bon moyen pour arrêter une armée est d'abattre son général, Si son armée comporte de nombreuses unités, il ne vous restera qu'à passer à l'attaque et profiter du malus pour vaincre !

• De l'importance du BTP

En améliorant votre QG, vous disposerez d'un emplacement supplémentaire pour construire une installation mais augmenterez aussi ses caractéristiques. Quelques points de défense, de structure ou de capacité anti-missile en plus sont toujours bons à prendre. Les académies et les laboratoires produisent des bonus plus importants s'ils sont améliorés, les centres C3I gagnent non seulement des capacités de détection mais fournissent aussi des points d'action supplémentaires...

• La tactique est essentielle pour mener à bien sa stratégie.

Développer une académie, produire des cartes tactiques et économiser ensuite des points d'actions peuvent sembler une perte de temps et de moyens par rapport à la puissance brute d'un *Vengeance* : ce n'est pas le cas ! Les cartes tactiques rendent toute action possible et provoquent des retournements de situation inattendus. Deux succès en plus ou en moins peuvent changer le déroulement d'une bataille en sauvant votre unité d'une attaque vicieuse (choc ou diminution de caractéristiques) ou vous permettre de produire un missile nucléaire.

unités disposeront de bonus conséquents lors des affrontements (+2 en attaque et défense pour les Machines et + 3 pour les humains). Relativement stressant en bataille, il vous imposera cependant de laisser continuellement l'adversaire ouvrir le feu le premier car chaque activation du bonus de soutien vous coûtera une action. Cette stratégie impose des armées conséquentes mais ces véhicules ne nécessitent aucun point d'action.

- **le jeu de Dragons** : les Mutants pratiquent l'élevage de gros lézards agressifs et rapides et de géants. Ce jeu se focalise sur les lézards et la science, une sélection variée de dragon, et des améliorations ponctuelles via *le Dragon Mutagen* qui permettront de frapper, vite, loin et fort.

- **le jeu Xenopods Scientifiques** fait la part belle à la faculté de créa-

tion d'unités des extra-terrestres via la *Brood Hive* mais aussi à leur arsenal technologique avec les *Beasts* capables de porter plusieurs armes ou les *Psychic Enhancer* pour que les héros disposent de plus de points de destin (très pratique pour les chercheurs et les assassins).

...MAIS LE PLUS SIMPLE EST DIFFICILE

Au risque d'enfoncer des portes ouvertes, rappelons que les meilleurs plans ont tendance à s'effondrer face aux réalités du terrain.

• Pas d'héroïsme avec les héros !

Vos héros sont fragiles et faibles s'ils ne disposent pas d'escorte. Il vaut mieux, passés les cinq premiers tours, ne plus les faire évoluer seuls à l'exception des espions.



Les liens

Pour télécharger la démo et acheter le jeu : www.crypticcomet.com

Le forum www.cyberstrategie.com regroupe une très active communauté francophone. Sinon, les joueurs anglophones se retrouvent sur le site www.wargamer.com, dans la rubrique Cryptic Comet, où le concepteur Vic Davis est fréquemment présent.



L'armée xénopode s'est fait piéger sans ravitaillement. Le Psyker étant inefficace contre les Machines, le feu sera concentré sur le *Corrupter*, en commençant par une attaque de choc qui évitera toute riposte.

N'oubliez jamais que si les statistiques vous abandonnent, une carte tactique peut tout sauver. Il aurait été dommage de perdre les 35 points de ressources investis dans la tentative de création de ce missile nucléaire.



● Sur le terrain...

Votre zone de ravitaillement définit votre empire, c'est dans cette limite que vous pouvez bâtir des collecteurs de ressources et vous déplacer rapidement. Explorez-la avec des unités de reconnaissance pour découvrir toutes les ressources, caches et sites indépendants s'y trouvant avant que l'ennemi ne vienne fouiner à son tour. Patrouillez-y régulièrement pour en extirper les unités de reconnaissance adverses avant qu'elles ne s'en prennent à vos installations civiles. Cette méthode vous permettra aussi de mettre la main sur les assassins avant qu'ils n'arrivent trop près de vos héros.

Les sites indépendants fournissant du ravitaillement sont stratégiques, emparez-vous en pour propager votre zone de ravitaillement plutôt que d'envoyer vos unités dans l'inconnu à une vitesse d'escargot et surtout défendez-les, même avec une unité peu puissante. Une armée sans ravitaillement ne vaut plus rien et évolue lentement, il serait dommage de la voir se faire tailler en

pièces parce qu'un *Outrider* vient de s'inviter dans votre avant-poste.

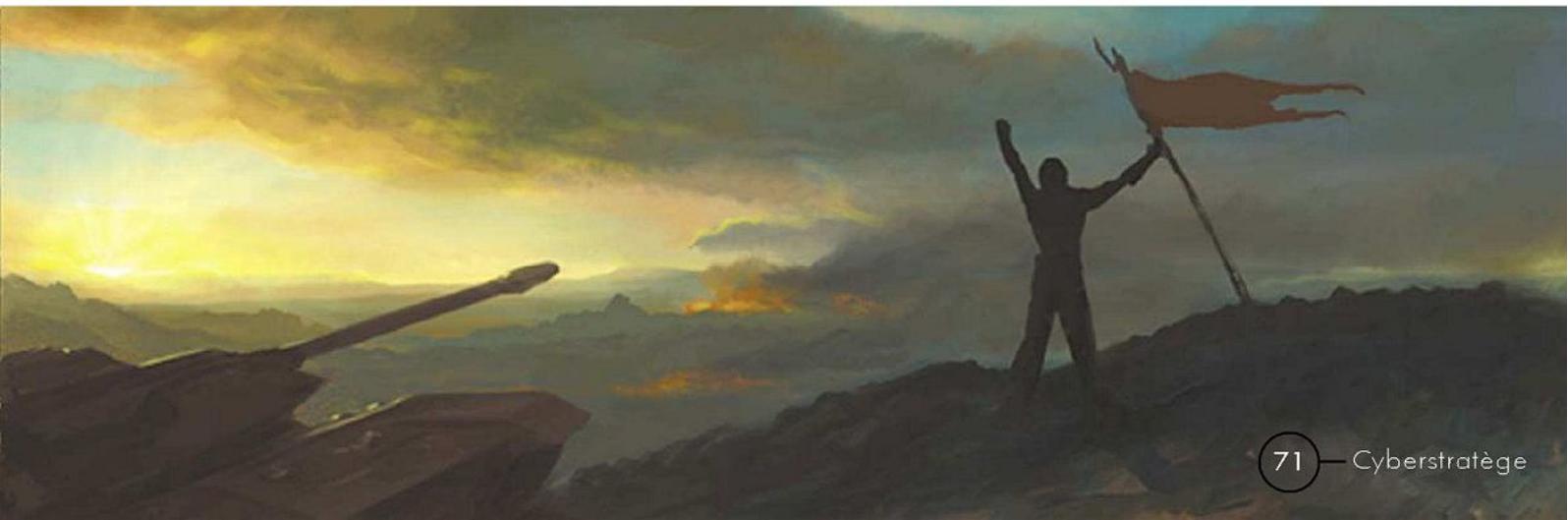
Les transferts d'unité entre armées coûtent des points d'action, ne jouez pas avec vos ordres de bataille sous peine de ne plus pouvoir agir. Si vous ne savez pas quoi faire d'une unité que vous venez de produire, laissez-la dans la garnison, le transfert de cette dernière vers une armée est gratuit, pas l'inverse.

Attention, ne dépensez pas tous vos points d'action au cours de votre tour si vous n'êtes pas le dernier, ils pourront en effet vous servir à utiliser des cartes tactiques en défense ou lancer vos intercepteurs.

Le jeu fait la part belle aux unités lourdes dès qu'elles sont déployées, incluez toujours dans vos armées des unités ayant au moins huit points d'attaque afin d'éviter de voir un *Colossus* détruire vos unités les unes après les autres sans subir de dommages.

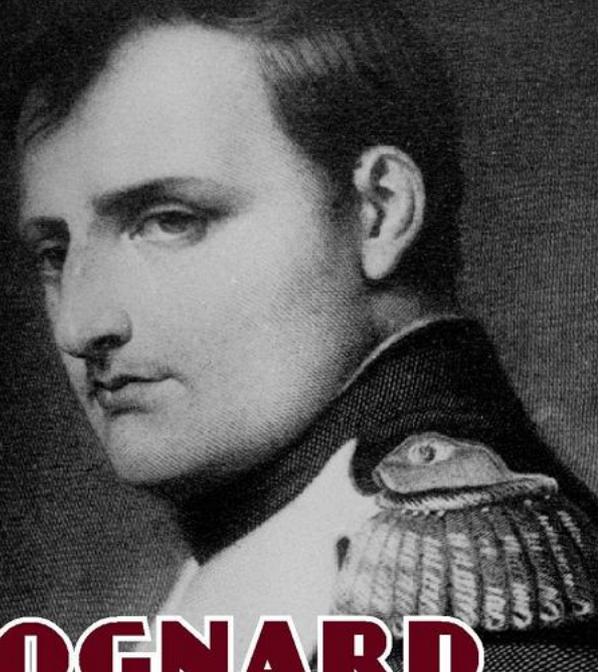
Lors des batailles, le défenseur clôture une « passe d'arme » s'il choisit de ne pas réagir, il vaut donc parfois mieux accepter de subir un petit point de dommage plutôt que de laisser l'IA surenchérir. Enfin, harcelez l'adversaire ! Toute unité aérienne pouvant sélectionner sa cible est mortelle pour l'artillerie. Une armée dont le général a été assassiné est moins dangereuse. Et détruisez toutes les installations non défendues...

Armageddon Empires comporte un grand nombre de stratégies, cet article n'est pas exhaustif et ne présente que les plus efficaces... pour le moment (en attendant l'extension, évidemment). N'hésitez pas à expérimenter, des combinaisons d'unités apparemment peu intéressantes seules peuvent se révéler mortelles. Et n'oubliez pas non plus que le désert est vaste et qu'il recèle bien des secrets... ♦♦♦



EMPIRES IN ARMS

THE NAPOLEONIC WARS OF 1805 - 1815



ANALYSE

LE GUIDE DE L'APPRENTI GROGNARD

À LA FOIS WARGAME ET JEU DE DIPLOMATIE, *EMPIRES IN ARMS*, PARU CHEZ MATRIX EN NOVEMBRE DERNIER, EST UN JEU D'UNE GRANDE RICHESSE ET AUX MULTIPLES FACETTES, À TEL POINT QU'ÉCRIRE UN GUIDE STRATÉGIQUE RELÈVE DE LA GAGEURE TANT IL Y AURAIT DE CHOSES À DIRE. AUSSI ALLONS NOUS MODESTEMENT NOUS CONTENTER DE DÉTAILLER LES PHASES DE JEU DE FAÇON NON EXHAUSTIVE, AFIN D'ÉCLAIRER LES NÉOPHYTES.

Alexandre MATSIS

En effet, comme nous l'avions indiqué dans notre test du précédent numéro, la version PC d'*Empires in Arms* s'adresse avant tout aux fans du jeu sur carte éponyme. De fait, le manque de lisibilité de l'interface, couplé à l'absence de tutorial, le tout avec un manuel de jeu manquant parfois de clarté, rend l'apprentissage des règles extrêmement difficile pour les débutants, *Cyberstratège* va donc tenter de débroussailler pour vous les principaux mécanismes du jeu.

LE CHOIX DE LA NATION

Il peut être tentant de jouer la France, véritable superpuissance de l'époque. En effet, celle-ci dispose de troupes nombreuses ayant un excellent moral, d'un corps d'artillerie et de garde, des flottes, de nombreuses conquêtes et d'excellents chefs. Cependant, du fait de son statut, la France a de nombreux ennemis, et une coalition regroupant l'Angleterre et les pays centraux est parfaitement capable de la vaincre en

1805. De plus, la France est de loin le pays le plus complexe à maîtriser. Mieux vaut débiter avec des pays comme la Russie ou l'Espagne qui permettent un apprentissage du jeu progressif. En effet, ces pays débiter généralement en paix avec leurs voisins, et ont de toute manière de solides arguments défensifs : immensité du territoire pour la Russie, et guérilla pour l'Espagne. Tous deux peuvent rapidement s'exercer en attaquant de bons pays mineurs (Suède pour l'un, Portugal et Maroc pour l'autre) et sont généralement courtisés diplomatiquement par la France et l'Angleterre, une situation enviable !

LE DÉPLOIEMENT NAVAL

Il existe deux types de flotte de guerre : la lourde et la légère. Une flotte légère combattant seule contre une flotte lourde subit un malus au dé, les flottes de navires légers devraient donc toujours être combinées avec des flottes de navires lourds.

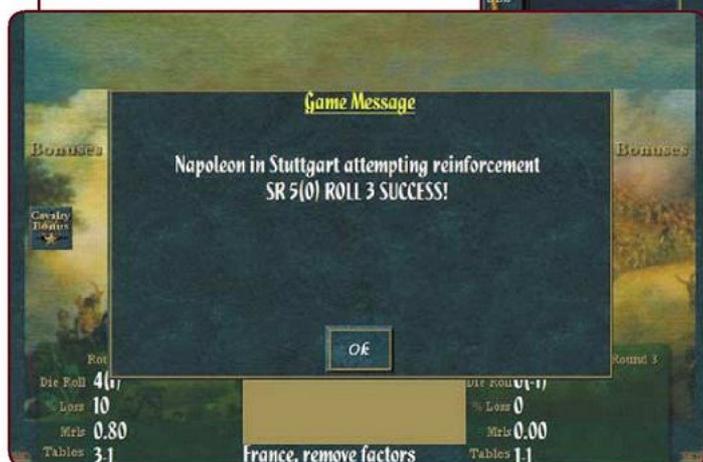
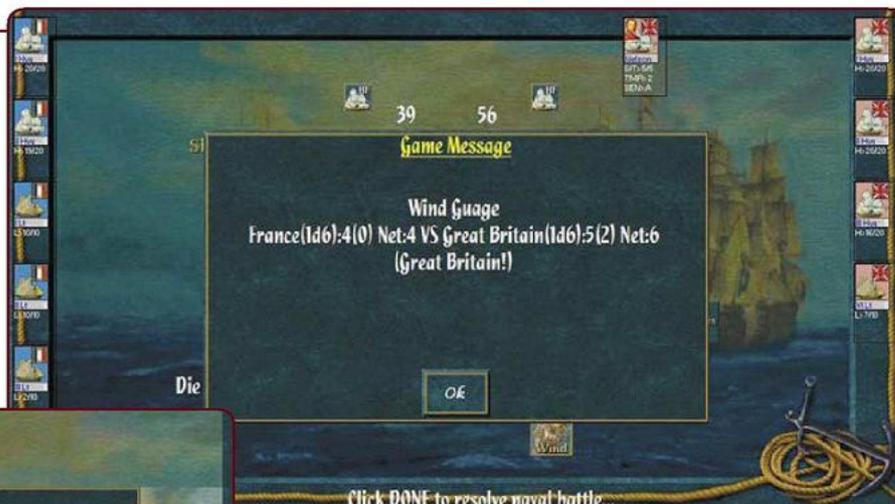
Le choix des ports est également important. Il convient de choisir un port

Grâce à ses actions diplomatiques, l'Espagne a maintenant de l'influence sur la Papauté et Naples. Si ces pays sont attaqués, l'Espagne les contrôlera. Si l'Espagne parvient ensuite à s'allier à ces pays, ils la rejoindront si jamais elle se fait attaquer par une puissance majeure.



Sur mer, la Royal Navy est difficile à vaincre grâce aux divers bonus dont elle bénéficie. Ici, elle vient d'obtenir l'avantage du vent grâce à des modificateurs au dé (+1 anglais, +1 pour Nelson) et va donc frapper les flottes françaises en premier !

Un exemple de renfort réussi : Napoléon devait faire 5 ou moins sur son jet de dé, pas de problème !



tant de savoir bluffer son adversaire. Par exemple, l'Angleterre hésitera sûrement à mener un raid sur un port français si plusieurs corps d'armées

Enfin, vous avez droit à deux actions pour influencer des pays mineurs afin de les amener dans votre camp. Ces actions sont gratuites, mais vous pouvez payer pour augmenter les chances de réussite. Pensez néanmoins à consulter les divers modificateurs de réaction des pays mineurs afin de viser ceux sur lesquels vous avez des bonus au dé.

LA PHASE DE RENFORTS

Si vous n'êtes en guerre avec personne, le mieux est probablement de garder vos chefs hors carte, mais une fois les hostilités déclenchées, le meilleur chef devrait commander votre meilleure armée. Cependant, les batailles sont dangereuses et il peut arriver qu'un chef soit tué ou blessé. Il faut donc, quand c'est possible, mettre plusieurs chefs sur vos principales piles de corps, d'une part pour diminuer la probabilité que ce soit le chef d'armée qui soit affecté, et d'autre part pour que l'armée soit toujours commandée au cas où son chef devait être touché.

Cependant, il faut se souvenir que c'est le chef de plus haut rang qui commande l'armée. Ainsi, un général comme Koutouzov a de bonnes caractéristiques (3-4-4) mais n'a qu'un rang « B », tandis que le Tsar Alexandre est lui franchement médiocre (1-2-4) mais son rang « A » lui donne la primauté. Dans ces conditions, mieux vaut laisser le Tsar bien au chaud au Kremlin plutôt qu'à la tête d'une armée !

Par ailleurs, c'est lors de la phase de renforts que vous pouvez spécifier des choix tactiques pour vos corps lors des parties multijoueurs. Ne vous en privez pas, l'IA ayant une fâcheuse tendance à tirer les jetons au hasard, ce qui peut parfois s'avérer désastreux en cas de choix tactique « withdraw » avec une chance sur six de réussite...

possédant de nombreux canons afin de se prémunir contre une attaque venant de la mer. De même, un port qui serait également une forteresse (comprenant au moins une tour sur le dessin de la ville) est préférable car si l'ennemi devait s'emparer de votre port, votre flotte n'aurait d'autre choix que de sortir en mer, et si elle devait échouer à forcer un éventuel blocus, elle serait détruite !

Enfin, un port donnant sur plusieurs zones de mer est évidemment préférable. Des ports comme Brest ou Toulon sont ainsi des bons choix pour le déploiement des flottes françaises.

LE DÉPLOIEMENT TERRESTRE

Dans un premier temps, il faut absolument mettre au moins un facteur d'infanterie dans chaque port comprenant une de vos flottes, sinon les canons du port seraient inopérants en cas d'attaque ennemie ! De même, les nations possédant des pays mineurs devraient mettre des garnisons dans les capitales (identifiables par leur nom en rouge) de ces pays. En effet, si une nation ennemie s'empare de la capitale d'un mineur, alors celui-ci sera perdu le mois suivant et vous y perdrez un point politique.

Passons maintenant au principal, c'est-à-dire vos corps d'armées. Leur contenu est secret, aussi est-il impor-

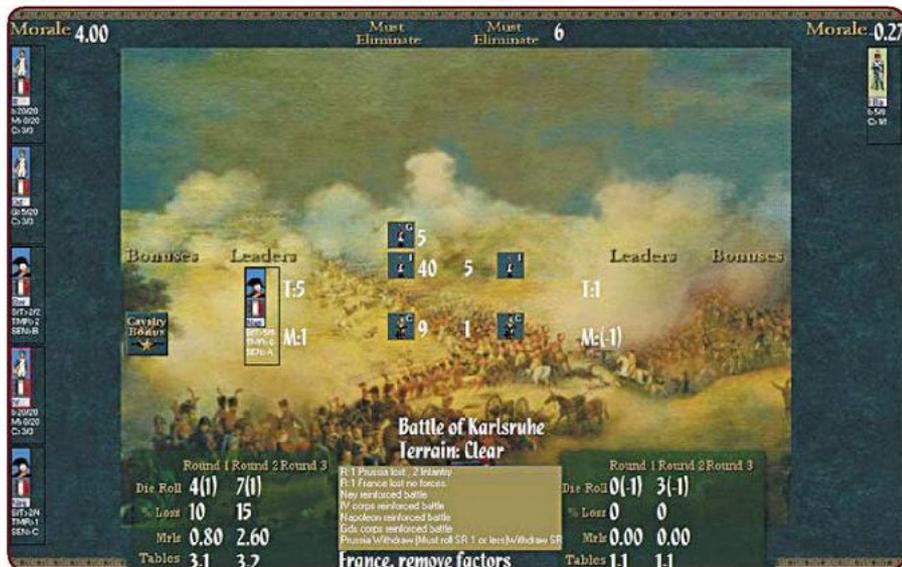
français sont déployés en France, même si ces corps sont en réalité quasiment vides !

Enfin, vous disposez en début de jeu de dépôts que vous pouvez placer gratuitement, profitez-en ! Un dépôt coûte normalement 1\$ à placer et la même somme en entretien à la phase économique. Placez donc tous vos dépôts en janvier 1805 et détruisez ceux qui vous sont inutiles en mars, ils ne vous auront ainsi rien coûté !

LA PHASE DIPLOMATIQUE

Cette phase de jeu est une des plus importantes, et également celle où il est le plus facile de faire des oublis aux funestes conséquences dans la mesure où les messages d'avertissements sont quasi inexistantes. En premier lieu, il faut décider si oui ou non, vous allez commercer avec l'Angleterre. À moins d'être un ennemi déclaré de celle-ci, il est généralement profitable de commercer avec elle, surtout que le commerce rapportera plus à votre pays qu'à l'Angleterre.

Si vous jouez la France ou la Grande-Bretagne, c'est également à cette phase que vous choisissez quand bouger lors des phases navales (GB) et terrestres (Fr). Ce choix est déterminant, car il permettra par exemple des doubles mouvements (jouer en dernier à un tour, puis en premier au suivant) qui pourront s'avérer extrêmement utiles.



À 10 contre 1, avec la meilleure stratégie et des bonus tactiques, l'armée française ne peut que l'emporter face à de pauvres Badois bien isolés.

LA PHASE NAVALE

Deux notions sont particulièrement importantes pour comprendre la guerre navale dans le jeu. La première est que les interceptions sont très aléatoires et qu'il ne faut pas trop compter dessus, même si l'Angleterre, grâce à Nelson, dispose d'un léger avantage en ce domaine. La seconde est qu'à forces relativement égales, l'avantage du vent sera généralement déterminant dans l'issue d'une bataille puisque celui qui en dispose frappe en premier.

Pour un pays comme l'Angleterre, le fait de laisser une flotte de transport ennemie débarquer des troupes sur l'île peut s'avérer mortel, surtout en début de partie. Heureusement, il est possible d'avoir à la fois une probabilité de 100% d'intercepter l'ennemi et de disposer automatiquement de l'avantage du vent. Comment ? Tout simplement en bloquant les flottes ennemies au port, en se plaçant dans les « blockades box » correspondantes. L'autre avantage est qu'une flotte placée en blocus

de port ne coûte que 1\$ d'entretien lors de la phase économique, à comparer aux 5\$ que coûtent les flottes en mer, ce qui est exorbitant.

Enfin, souvenons-nous que les flottes permettent d'empêcher les corps ennemis de franchir des détroits, ce qui peut se révéler très pratique pour protéger un pays comme le Danemark, l'Angleterre quant à elle gardera **toujours** une flotte en Manche si l'option du détroit entre la France et l'Angleterre est activée, ce n'est en effet plus obligatoire depuis la sortie du patch 1.01.

LA PHASE DE MOUVEMENT TERRESTRE

L'essentiel lors des déplacements de corps consistera à limiter à la fois les pertes d'attrition et les dépenses de ravitaillement. Il est en effet tentant de payer tous les mouvements avec les dépôts, mais le coût induit pourrait très rapidement plomber votre économie.

Il faut donc, autant que possible, économiser sur le ravitaillement en vivant sur le terrain quand les conditions le permettent. Rappelons comment est calculée la valeur de ravitaillement. On prend la plus faible valeur de « foraging » (vivre sur le terrain) des provinces traversées par le corps au cours de son mouvement, modifiée comme suit :

- +1 par point de mouvement restant
- +1 en territoire ami
- 1 par corps présent (maximum 2, qu'ils soient amis ou ennemis) dans la zone *au moment où le tirage de forage est effectué*, d'où l'importance d'effectuer les mouvements et tirages dans un ordre précis
- 2 pour l'hiver.

Le nombre de pertes que vous pouvez encaisser en ne payant pas le ravitaillement est égal au résultat d'un D6 moins la valeur précédemment calculée.

Prenons l'exemple d'un corps situé à trois zones d'un dépôt : payer son ravitaillement coûterait 3\$. Supposons que la valeur calculée était de 4, vous pouvez potentiellement perdre un ou deux facteurs. Il s'agit alors de déterminer s'il vaut la peine de prendre le risque de ne pas payer pour le ravitaillement. Si vous risquez de perdre des facteurs de cavalerie (15\$ pièce) ou de garde (7\$ pièce) il vaut évidemment mieux payer les 3\$. En revanche, si vous risquez de perdre de la milice (gratuite) ou même de l'infanterie (3\$ pièce), il vaudra généralement mieux prendre le risque de prendre des pertes. D'ailleurs, il peut être avisé de mettre quelques facteurs de milice dans vos corps d'infanterie justement pour leur faire encaisser ces pertes.

Empires in Arms patché : quelle note vaut il ?

Nos lecteurs se souviennent que lors du test d'*Empires in Arms* (Cyber n° 12), nous avons donné une note double, à savoir 5/10 en l'état où il se trouvait, avec une note potentielle à 8/10 dans la mesure où les patches à venir amélioreraient les choses.

Le premier patch a résolu plusieurs dizaines de bugs, ce qui est déjà pas mal, cependant, il en subsiste encore énormément. S'il est logique que la priorité des développeurs soit de corriger les bugs, on attend toujours une IA qui puisse permettre de s'amuser, tout comme on attend toujours de nouveaux scénarios plus jouables que la grande campagne... De même, l'interface reste toujours aussi peu agréable d'emploi, et rien ne semble prévu pour l'améliorer à court terme. D'ailleurs, le patch 1.02 devrait selon toute vraisemblance se contenter de corriger des bugs.

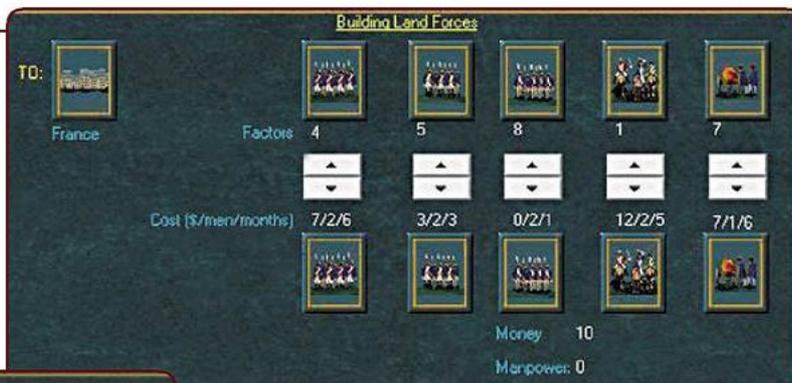
Si on peut se féliciter que les bugs disparaissent peu à peu (ce qui est d'ailleurs la moindre des choses), il semblerait qu'il ne faille pas attendre une évolution significative du jeu avant plusieurs mois, en attendant, nous maintenons donc notre note de 5/10 pour EiA en l'état des choses.

Le tableau résumant les revenus de la France en mars 1805.

Collected Manpower	
43	
Economic Summary For France	
Territory Income	122
Domestic Trade	0
Colonial Trade	0
American Trade	6
Captured Gold	0
Piracy Losses	0
Spanish Gold	NA
Debts	0
Payments Recd	0
Int. Maintenance	-14
Political Change	0
Minor Subsidies	0
Sub Total	114
Previous total	0
New total	114

La France décide d'acheter des troupes variées : huit milices pour les garnisons, sept artilleries (qui n'arriveront que dans six mois), de l'infanterie, de la garde, de la cavalerie... Au début, tout est utile !

Le tableau de manipulation économique de la Grande Bretagne. Pour gagner deux points politiques, il en coûterait 24\$ et 6 Manpower.



Great Britain Economic Manipulation

Money Adjustment:	-24	-18	0	0	0	15	15
Political Status Mod:	2	1	1	0	-2	-2	-3
Manpower Mod:	-6	0	-5	0	4	0	4

Buttons: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 (button 4 is highlighted with a red box)

LA PHASE DE COMBAT TERRESTRE

Afin de maîtriser cette phase de jeu, il est absolument essentiel d'étudier les tableaux des tactiques et des pertes, ce qui vous permettra de les choisir à bon escient. Ainsi, vous verrez que l'assaut infligera généralement plus de pertes qu'un échelon, mais ce dernier infligera plus de pertes de moral. Les combinaisons de tactiques sont nombreuses et nous n'avons malheureusement pas la place de les lister dans cet article.

En revanche, nous allons nous attarder sur le renfort en cours de bataille, qui comme vous allez le constater doit se faire à bon escient.

Commençons par rappeler la règle : Au début de chaque round de combat à l'exception du premier, les troupes situées dans une zone adjacente à celle où se déroule la bataille peuvent tenter de la rejoindre. Pour ce faire, un jet inférieur ou égal à la valeur stratégique du commandant de l'armée de renfort doit être obtenu. Attention, cette valeur stratégique est diminuée de 1 si le général n'est pas situé dans le terrain clair, et de 1 supplémentaire s'il se trouve derrière une rivière.

Cependant, l'arrivée de renforts en cours de bataille peut parfois être contre-productive. Ainsi, l'arrivée de nouveaux corps pourrait faire baisser la valeur tactique de votre général si celui-ci devait avoir trop de corps sous son commandement ; dans le même ordre d'idée, si le général renforçant la bataille a la primauté sur le général qui la commande, il prendra le commandement en chef ! En effet, de nombreux généraux classés « A » sont moins

bons que leurs subordonnés. Quelques exemples en vrac : Mack 1-3-4 A contre Charles 4-4-6 B, ou encore Moore 3-4-2 A contre Wellington 5-5-3 B, Brunswick 2-1-3 A contre Blücher 3-4-5 C, etc. Dans ces circonstances, il est généralement préférable de ne pas renforcer, hormis bien sûr dans les rares cas où les valeurs tactiques des chefs sont sans importance, lorsque les tactiques choisies sont un assaut contre un « défend » par exemple.

Intéressons-nous maintenant à la meilleure façon d'utiliser le renfort. Comme nous l'avons vu plus haut, il est parfois coûteux en argent et en pertes de déplacer ses troupes. Le renfort permet donc, quand on a un chef ayant une valeur stratégique élevée (Napoléon et Wellington étant les meilleurs avec 5), de n'attaquer qu'avec un faible nombre de corps, puis de renforcer en cours de bataille, ce qui permet à l'armée de faire une case de mouvement gratuitement. Plus retors encore, étant donné que le moral d'une armée est déterminé en début de bataille, il est tout à fait possible d'envoyer ses meilleurs corps en début de bataille et de garder les corps plus faibles en renforts. Par exemple, on peut imaginer Davout à la tête de la garde impériale (moral 5, ce qui est le maximum) et d'un autre corps, attaquer l'armée ennemie, tandis que Napoléon, à la tête du reste des troupes, arriverait en renfort au second round de la bataille, avec un moral probablement supérieur d'un demi-point à ce qu'il aurait été si toute l'armée avait été présente au début du combat.

Un autre intérêt du renfort est qu'il peut parfois vous éviter d'engager votre armée dans une bataille perdue d'avance. Ainsi, il se peut très bien que

les tactiques choisies soient à votre désavantage, que le résultat des dés ait été très mauvais au premier round et que la défaite soit quasi-assurée. Dans ce cas, pour éviter de perdre de précieux points politiques (PP) — plus vous avez de corps engagés dans une bataille, plus vous perdez de PP — ne pas renforcer est souvent la meilleure option.

LA PHASE ÉCONOMIQUE

À la fin de chaque trimestre, les revenus sont collectés, ils serviront à entretenir et acheter de nouvelles troupes ainsi qu'à payer le ravitaillement au cours des phases terrestres.

Nous ne détaillerons pas les achats qu'il est possible de faire dans cet article, cependant, on retiendra qu'il est intéressant de produire des milices en début de partie afin de les placer en garnison de vos diverses cités. Inutile en effet d'utiliser des unités d'infanteries pour cela, dans la mesure où le but est juste d'obliger l'ennemi à faire le siège et non de remporter les assauts faisant suite aux brèches, du moins en début de partie.

À l'issue de la phase économique, il est possible de lancer une « manipulation économique » qui prendra effet au trimestre suivant. Cela permet de gagner des points politiques en sacrifiant de l'argent et/ou du « manpower », ce qui est une façon commode de se placer ou de se maintenir dans des zones pouvant rapporter plus de points de victoires, et ce sans avoir à faire la guerre. L'Espagne et la Turquie notamment ont tout intérêt à faire usage de la manipulation économique. Notons qu'il est aussi possible de sacrifier des PP pour gagner de l'argent et/ou du manpower, mais cette option peu rentable est à réserver aux situations d'urgence. De toute manière, munis de ces conseils, vous ne devriez pas perdre beaucoup de points politiques, du moins contre l'IA (voir encadré). Contre des humains, ce sera forcément plus compliqué ! ♦♦♦

À TOUS NOS LECTEURS !

Notre inventaire de début d'année a révélé une forte baisse de nos stocks sur certains anciens numéros de **Cyberstratégie**. Nous indiquons ici les numéros en voie d'épuisement, ne tardez pas pour compléter votre collection !

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros !



N°1 ANALYSES Blitzkrieg II : Formations de combat. **Star Chamber** WoW : la vallée d'Alterac. **Civ IV** : Débuts de partie, production, personnages illustres, technologies et tableaux de bonheur. **PARTIE COMMENTÉE** Battles in Italy, Opération Husky. **TESTS** : Moscow'41, War Plan Orange, Diplomacy, Ogame, The Star and The Crescent, Weird Worlds, Land of Legends, Star Chamber, Civ IV, World at War. **LE POINT SUR** Age of Empires III : stratégies, communauté, évolution d'Age III.



N°7 ANALYSES Dominions 3 : l'art de l'expansion. **Company of Heroes** : les duels en multijoueur. **World at War, A world divided** : les nouveaux mécanismes. **PARTIE COMMENTÉE** Combat Mission II : Fransauski Niepriatelsky ! **TESTS** Armed Assault, Supreme Commander, Europa Universalis III, Hammers of Fate, Pacific Storm, Jena-Auerstadt, Forge of Freedom, Defcon. **LE POINT SUR** les jeux Battlefront



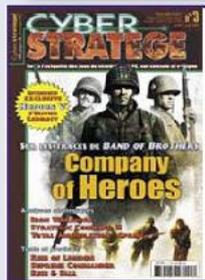
N°2 ANALYSES : Civilization IV. Dossier spécial Panzer Campaigns. Birth of American : les mécanismes de combat. **Star Chamber** : conseils. **PARTIE COMMENTÉE** : mod Franchil pour Victoria. **TESTS** : Galactic Civilization 2, City Life, Battle for Earth, Star Wars : Empire At War, Doomsday, Bataille Pour La Terre Du Milieu 2, Stalingrad 42, Fire Emblem, Strategic Command 2 Blitzkrieg, Spellforce 2, Birth of America...



N°8 ANALYSES : bien débuter une partie à Europa Universalis. **PARTIE COMMENTÉE** : Medieval II Total War, Les Ottomans à la conquête du monde. **TESTS** : American Civil War, UFO: Afterlight, Silent Hunter, Mission Président, Battlefront, Punic Wars, Frontline, Command & Conquer 3. **LE POINT SUR** Jagged Alliance.

Dispo UNIQUEMENT en format numérique

DERNIERS EXEMPLAIRES !



N°3 ANALYSES Total Annihilation Spring : Petit précis de destruction systématique, le guide du commandant. **Iron Warriors** : manuel du combat blindé. **PARTIE COMMENTÉE** Strategic Command 2 : la campagne débutant en 39, les mécanismes de la diplomatie, conseils. **TESTS** : Rise of Legends, Odama, Rise and Fall, Mome Plaine, Heroes, Stella Deus, Space Rangers, Iron Warriors.



N°9 ANALYSES : Gagner la grande campagne d'American Civil War, les deux camps de Company of Heroes, analyse Europa 3, les lireurs à Heroes V. **TESTS** : Close Combat Cross of Iron, Combat Mission Shock Force, Pacific Storm 2, UFO: ET, Theme Park, Sparta, Gal Civ Dark Avatar. **DOSSIER SPÉCIAL** les 10 ans de Cyber !

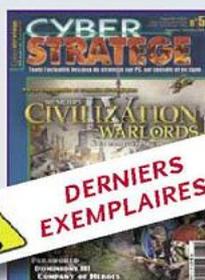
STOCK RÉDUIT !



N°4 ANALYSES Heroes V, La magie et les sortilèges du jeu. **PARTIE COMMENTÉE** : Hearts of Iron II, Stony Road, partie avec l'Union soviétique. **TESTS** Moscow'41, War Plan Orange, Diplomacy, Ogame, The Star and The Crescent, Weird Worlds, Land of Legends, Star Chamber, Civ IV, World at War. **LE POINT SUR** Battleground Europe / WWII Online : le jeu en ligne massivement multijoueur !



N°10 ANALYSES : American Civil War, Company of Heroes, Combat Mission: Shock Force. **TESTS** : Theatre of War, CIV: Beyond the Sword, M2TW: Kingdoms, Anno 1701 DS, SOTS: Bom of Blood, Space Empire 5, Carriers at War, Pro Cycling manager 7. **LE POINT SUR** les play-by-email. **PARTIE COMMENTÉE** : Battlefront



N°5 ANALYSES : Heroes V, La Nécropole. **PARTIE COMMENTÉE** Civilization IV, Warlords : gagner la course à l'espace, partie commentée avec les Incas. **TESTS** : Heroes of Annihilated Empires, Dominions 3, Medieval II Total War, Company of Heroes, Civ 4 Warlords, Take Command 2d Massanas, Distant Guns, Paraworld, Field Commander, Victoria Revolutions.



N°11 ANALYSES Civ IV: Rhys and Fall of Civilization, Carriers at War. **TESTS** World in Conflict, Fantasy Wars, Europa 3: Napoleon's Ambition, Lost Empire, Guns of August, COH: Opposing Fronts, Armageddon Empires, Commander: Europe at War. **PARTIE COMMENTÉE** MTW2: Crusade Campaigns.

DERNIERS EXEMPLAIRES !



N°6 ANALYSES Dominions 3, Quel prétendant ? Company of Heroes, guide tactique. **PARTIE COMMENTÉE** Civ IV, la horde sauvage : les tribus Incas. **TESTS** : Mark of Chaos, Silent Hunter 3, Empire DS, Dark Crusade, Sword of Stars, Defending the Reich, W&W : A World Divided, Anno 1701, Pacific Storm, Minsk 44, Foot Manager 7, Space Empires 5, AoES : The Warchiefs. **LE POINT SUR** les jeux de simulation urbaine antiques



N°12 Les LAURIERS D'OR 2007 ! **ANALYSES** Civ IV: Fall from Heaven + tableaux. **TESTS** Age of Empires III: Asian Dynasties, Les campagnes de Napoléon, Advanced Tactics: WW2, Galactic Assault, Hornet Leader, Strategic Command II: W&W, Empire in Arms, Heroes V: Tribes of the East, Crusader Kings: Deus Vult, Heroes of Mana, ArmA: Queen's Gambit. **PARTIE COMMENTÉE** Combat Mission Shock Force.

Dispo UNIQUEMENT en format numérique

JEUX DE PLATEAU

DUST

Voici un jeu de stratégie à la *Risk*, dans une Seconde Guerre mondiale uchronique inspirée de l'esprit de film *Captain Fly* ou du jeu de figurines *Gearkrieg*. Tiré d'une BD de Paolo Parente qui mélange avec allégresse jolies pin-up combattantes et bons gros Mech Panzer III, *Dust* forme un tout cohérent et surprenant.



STRATEGY BOARD GAME

L'histoire commence un peu à la *Hellboy* : en 1938, les scientifiques allemands trouvent près du cercle arctique un vaisseau extraterrestre et le ramènent avec un de ses occupants. L'extra-terrestre a découvert sur terre de nombreuses sources d'énergie de VK (« Vrill Kultur ») et a développé une technologie qui permettra aux hommes de construire des armes plus destructrices. Et bien évidemment, en 1950, la guerre n'est pas finie, car chacune des grandes factions (les USA, l'Axe et les Sino-soviétiques) se livre une guerre sans merci pour le contrôle des mines de VK...

Sur un plateau qui représente la carte du monde, les trois grandes coalitions se disputent le monde : les Alliés autour des USA, l'Axe en Europe et en Afrique et les Sino-soviétiques en Asie. Le plateau est constitué de territoires reliés entre eux. Certains sont des capitales et des mines de VK qui sont particulièrement bien placées sur les frontières et provoquent de nombreux affrontements entre les factions.

Chaque tour, les joueurs choisissent une carte de leur main qui donne le niveau de production (auquel on additionne les usines, les mines et les capitales que l'on contrôle), le nombre de déplacements – un peu comme dans la phase de réorganisation du *Risk* – et le nombre d'attaques que l'on peut lancer sur les territoires adjacents. Chaque carte possède en plus un pouvoir spécial (diplo-

matie, soins, missile balistique, largage de mechs, etc.) souvent particulièrement puissant. Cette phase de jeu est cruciale car elle définit votre stratégie pour le tour et fait alterner des phases de combat très violentes et des phases de construction plus calmes.

Au départ, le plateau est occupé par de nombreuses unités neutres qu'il faudra combattre, ce qui permet de se faire la main tranquillement pour tester son matériel et remporter des victoires faciles. Cette chasse aux neutres est aussi agréable car elle permet d'éviter un affrontement direct avec les autres joueurs dès le premier tour et permet de voir les axes de conquête de chacun.

Lors des combats, les figurines de chars, de mechs, de bombardiers et de sous-marins définissent le nombre de dés à lancer ainsi que certaines attaques spécifiques, comme le tir de missile balistique pour les sous-marins ou le raid pour les avions. Certaines unités, les plus chères, accordent un bonus de supériorité tactique. Le joueur avec le plus de points de supériorité tactique attaque ainsi en premier. Comme les combats terrestres ne sont pas simultanés, cette donnée est vraiment cruciale.

Les combats maritimes sont simultanés, donc beaucoup

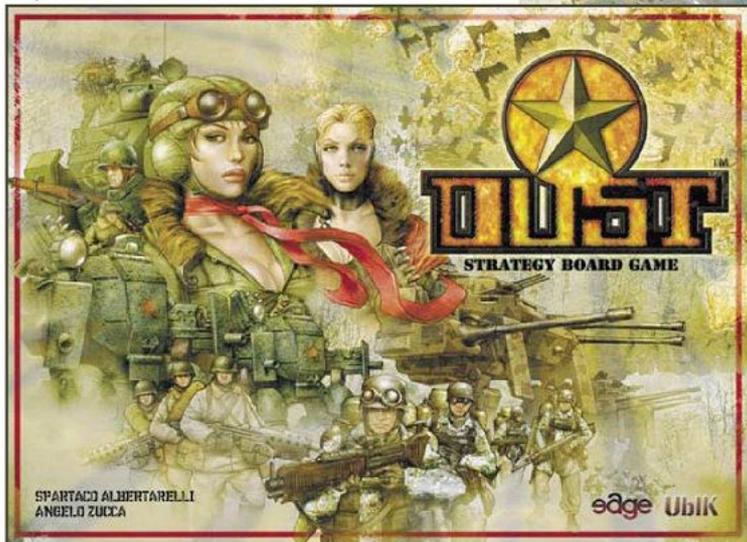
plus sanglants. Au départ, le jeu ressemble à *Risk* mais les mécanismes sont beaucoup plus fins et équilibrés. *Dust* se révèle très agréable car il mélange gestion et combat et oblige à planifier. Le problème est qu'on n'a jamais assez d'unités pour protéger ses frontières !

Pour gagner, il faut atteindre 40 points de victoire, par la capture des capitales et des mines de VK et par la supériorité dans les domaines des usines et des unités militaires. Les points s'additionnent de tour en tour, les parties durant 7 ou 8 tours, ce qui est rapide et évite l'élimination d'un joueur. Le jeu est beaucoup plus court qu'une partie de *Risk* et la fin du jeu peut en surprendre quelques-uns, il ne faut donc pas laisser trop d'écart de points entre ses adversaires. Le jeu est prévu pour trois joueurs, ce qui est rare dans cette famille de jeu (à six, il faut s'organiser en coalition).

Dust a été particulièrement bien pensé car les zones de conflits entre joueurs sont nombreuses et il faudra faire des choix sous peine de se disperser. Le système de combat est simple et bien vu, avec une grande diversité de matériels qui oblige à bien choisir les unités engagées. Cela rappelle, dans une certaine mesure, le jeu vidéo *Advance War*. Enfin, le système de cartes impose de vrais choix stratégiques et permet grâce aux pouvoirs à un joueur en difficulté de se rattraper. Une fiche récapitulative des pouvoirs des cartes aurait d'ailleurs été pratique pour éviter de consulter la règle constamment au début, un petit détail énervant sur les premières parties.

Dust est donc un jeu beaucoup plus riche et profond qu'il ne peut apparaître au premier abord et il se hisse sans problème au niveau du fameux *Risk 2210*.

Jeu pour à 2 à 6 joueurs
(3 idéalement) édité par Ubik.
Prix : 45 €



AIR PACK



La sortie de l'Air Pack pour *Mémoire 44* chez Days of Wonder, mais aussi de *L'Aube d'acier**, son concurrent potentiel chez Ubik, relancent l'intérêt pour la Seconde Guerre mondiale en ce début d'année. Il semblerait que les jeux avec figurines remplacent petit à petit les wargames à pions...

* Paru seulement fin janvier, ce très gros jeu, nettement plus complexe que *Mémoire 44*, sera testé dans notre prochain numéro.

Air Pack vous invite à venir reprendre du service chez *Mémoire 44*, et pour un sacré bout de temps, car cette extension est vraiment étonnante. Elle contient en fait trois choses fondamentales : les avions, pleins de scénarios et des cartes d'aides. Si les dernières extensions étaient orientées sur les armées russe et japonaise ainsi que leurs campagnes respectives, l'Air Pack introduit en détail toute l'aviation des différents belligérants (*Axe et Alliés*), ainsi que des scénarios pour les quatre fronts principaux (Europe, Afrique du nord, Russe et Pacifique).

On y trouve huit sublimes petits avions pré-peints et soclés (Spitfire, Zéro, Corsair, Me109, Yak, P40, P38 et Storch), plus petits mais bien mieux peints que les avions de *Axis & Allies Miniatures* par exemple.

Chaque avion peut réaliser un certain nombre de missions, comme mitraillage ou interdiction au sol, plus quelques missions spécifiques, comme des attaques kamikaze pour le Zéro et des opérations de reconnaissance et de sauvetage pour le Storch. L'appui au sol permet d'annuler les protections des unités ennemies, à combiner avec un assaut terrestre. L'interdiction permet de stopper les mouvements des troupes ennemies, très pratique pour bloquer des chars. Plus original, le sauvetage permet d'évacuer une unité dont il ne reste plus qu'une figurine et éviter de donner ainsi une médaille trop facilement à son adversaire.

Les troupes au sol peuvent faire des tirs de DCA, selon le nombre d'hexagones survolés et modifiés en défaveur de l'appareil en cas de présence amie adjacente (tirs fratricides) ou de chasse

ennemie. Si une grenade est obtenue, l'appareil est abattu.

Les avions possèdent des règles particulières liées à l'atterrissage mais aussi au décollage d'aérodrome ou de porte-avions. On ne peut avoir qu'un seul avion par camp en vol en même temps. Le principal souci est qu'il faut activer votre avion tous les tours, sinon il s'en va. Cette règle un peu fastidieuse réduit l'utilisation des avions car il faut jouer une carte d'activation du secteur où se trouve l'avion, et planifier ses déplacements en gardant des cartes en réserve pour pouvoir toujours le bouger.

Au final, les avions sont intéressants mais ne se révèlent pas être l'élément crucial du champ de bataille. Ils sont délicats à jouer, il faut savoir s'en servir au bon moment, mais ils ne renverseront pas le cours de la bataille et c'est tant mieux. Ils apportent plus de finesse tactique à un jeu auquel on a longtemps reproché son manque de personnalisation des unités. Ici, les avions, en fonction des missions qu'ils peuvent accomplir, bénéficient d'une forme de personnalisation nationale, mais cela rajoute un peu de complexité à la règle très simple de M44.

Tous les scénarios corrigés

Mais la vraie surprise de cette extension vient des 64 scénarios revus, corrigés et nouveaux présents dans le livret de règle.



Ils permettent ainsi d'utiliser les nouvelles règles aériennes et les 118 cartes de résumé pour trouver en quelques secondes toutes les règles de terrains, de missions, de nations, d'armées, d'avions. Quel bonheur pour jouer !

Car avec les extensions, on jonglait un peu entre les cartes, les pions et les livrets de règles. Maintenant, toutes les cartes de résumé possèdent un symbole indiquant à quelle extension elles appartiennent. C'est un détail mais si vous avez besoin de consulter la règle, vous saurez immédiatement où trouver ce que vous cherchez.

Côté scénarios, pour le front Ouest, on passe d'une bonne vingtaine de scénarios à 34. Pour la campagne russe, on a droit à quatre nouveaux scénarios et trois de plus pour le Pacifique. Et pour le front méditerranéen, on passe de presque rien à huit scénarios ! Comme d'habitude, de nombreux nouveaux terrains et pions sont également fournis.

L'Air Pack représente donc une bible pour tous amateurs de *Mémoire 44* et il permet d'avoir un panorama global pour les joueurs qui ne posséderait pas encore les extensions. Un sacré boulot de compilation qui unifie enfin tous ce qui est sorti sur M44 et permet de penser sereinement à de nouvelles extensions...

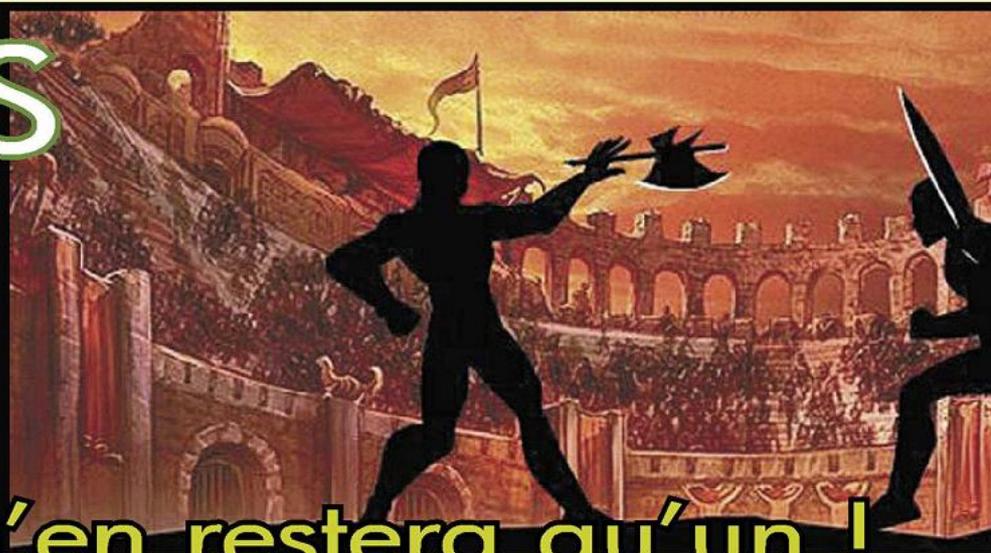
Air Pack, extension pour le jeu *Mémoire 44* (Days of Wonder).

Prix : 39 €.



DUELS

Les jeux gratuits foisonnent sur le Net. Souvent programmés par des amateurs passionnés, ils compensent leur manque de moyens par leur inventivité : ou comment captiver des milliers de joueurs avec pour seules armes un serveur web et une foule de bonnes idées. Nous vous présentons ce mois-ci *Duels*, un jeu de combats inspiré par les grands noms de l'heroic-fantasy.



Il n'en restera qu'un !

Vous souhaitez enfin donner libre cours à votre âme de gladiateur ? Mais vous n'avez ni le temps ni l'envie de vous lancer dans les centaines d'heures de « farming »* et de le « leveling »* que réclament les grands jeux online ? Alors *Duels* est fait pour vous. Vous y retrouvez l'excitation des joutes médiéval-fantastiques et la satisfaction de gravir les marches d'un grand classement mondial... le tout gratuitement, facilement et uniquement en vous connectant à un serveur Internet.

Face à face

Au fur et à mesure des combats, on remporte de l'expérience, de l'or et des coupons. L'expérience permet de monter de niveau (ces derniers sont toujours la base du classement). L'or permet de faire son marché, auprès des armuriers ou des autres joueurs. Les coupons permettent d'acheter des sacs... Ces derniers font office de cadeaux de Noël : on ne sait pas ce qu'on va y trouver et, au pire, on peut toujours les échanger !

Pour préparer les combats, il faut compter sur sa force brute, sur la supériorité de son équipement et sur quelques sorts ou « plans de bataille » à trouver dans les fameux sacs. Il s'agit en fait de bonus en tout genre qui vous aideront à faire pencher la balance. Une fois la joute lancée, vous ne pouvez qu'observer le déroulement phase après phase, sans pouvoir intervenir. Ces combats se déroulent en 1 contre 1. Outre le classement principal, des joueurs organisent régulièrement des tournois entre eux.

La mécanique du jeu ne s'éloigne pas des canons des MMO classiques. Il s'agit de multiplier les combats (certains diront « farmer ») pour monter en puissance et gagner de l'or avec lequel acheter de meilleurs objets. Vous pouvez affronter



La phase de création du personnage. Elle ne sert pas à grand-chose vu que votre avatar n'est pas intégralement reproduit lors des combats, mais on sent bien qu'il s'agit d'un passage obligé.

Qu'est-ce qui fait tourner le monde ? La volonté d'avoir son nom en haut de classement !

L'histoire commence de manière très classique. Vous choisissez un avatar (un humain ou un elfe), quelques caractéristiques esthétiques et vous répartissez vos premiers points de force. Vous êtes alors prêt à fouler le sable de l'arène. Le principe est simple : vous prenez place dans l'unique classement du jeu et vous défiez – ou êtes défié – par vos concurrents internautes. Sachez cependant que vos récompenses seront nulles si vous battez un adversaire trop faible ou si vous écrasez plus de trois fois le même gladiateur.



THE CHRONICLE OF SPELLBORN

Egalement prévu pour début 2008, *The Chronicle of Spellborn* nous dévoile petit à petit son système de jeu et les quelques concepts originaux censés se démarquer de la concurrence féroce du moment. Nous en avons déjà parlé dans *Cyber* n° 6, il est temps de faire le point sur l'évolution de ce jeu.

Petit rappel, l'action se déroule dans un monde heroic-fantasy post-apocalyptique composé d'une multitude d'îlots flottant par magie (mais pas de vol libre cette fois !). L'explosion de la planète d'origine constitue la trame principale du scénario, la plupart de vos missions consisteront donc à retourner dans le passé pour découvrir ce qui s'est passé. Deux races sont jouables, les humains et les Daevis. Cela peut paraître peu, mais les possibilités de personnalisation du personnage sont assez impressionnantes. L'exploration du territoire et la découverte de l'histoire du monde constitueront les principaux atouts de la partie PvE du jeu, les nombreux îlots du monde seront découverts au fil des quêtes données par l'Oracle. Le niveau maximum est pour l'instant fixé à 50 et il faudra compter deux à trois mois de jeu selon les développeurs pour y arriver.

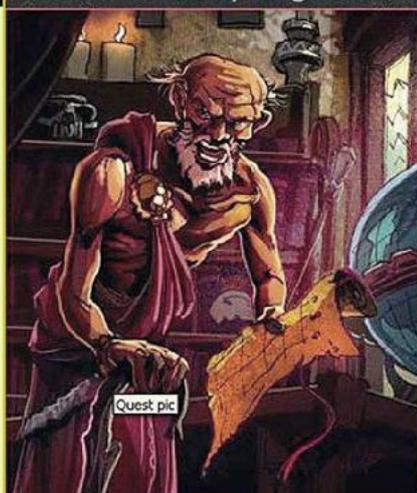
La fin du jeu sera plus orientée PvP avec des arènes et autres captures de drapeaux pour que les joueurs se mesurent entre eux avec ou sans classement. Les meilleurs joueurs de chaque catégorie (aussi bien PvP que PvE) seront récompensés par une statue à leur effigie sur la place de la ville, rien de tel pour flatter l'ego ! À l'extérieur des « champs de bataille » plusieurs Maisons lutteront pour le contrôle et l'exploitation des îles du monde, malheureusement les explications manquent sur ce qui semblerait être un système RvR (royaume vs royaume). Il y a de fortes chances pour que cela ne voit le jour qu'après la sortie officielle du jeu.

Les dernières nouvelles concernent la personnalisation des avatars, qui est souvent une grande satisfaction pour les joueurs quand elle est réussie. Rien de plus énervant que de côtoyer régulièrement des clones de votre personnage tout simplement parce qu'ils sont de la même classe et portent inévitablement le même équipement que vous. Dans *Spellborn*, l'équipement ne comportera pas de statistiques (endurance, intelligence, etc.). Un système de sceaux que l'on pourra poser sur n'importe quelle partie de celui-ci assurera l'optimisation des personnages. Il y aura des sceaux pour améliorer chaque type de caractéristique et ceci sur plusieurs niveaux de puissance. Les joueurs pourront donc garder les pièces d'armure et les armes qu'ils préfèrent d'un point de vue esthétique sans pénaliser l'efficacité du personnage en combat. Il existe aussi des sceaux de compétence permettant d'améliorer celles-ci, on pourra par exemple apposer un sceau de haut rang sur une attaque de mêlée pour voir la puissance de celle-ci augmenter considérablement et même changer l'effet visuel de la lame fendant les airs ! Chaque compétence pouvant être dotée de sceaux de rangs différents, les possibilités tactiques de développement du personnage deviennent énormes.

Chronicles of Spellborn est annoncé pour mars 2008 et sera entièrement traduit en français. Il faudra s'acquitter d'un abonnement de 13 € par mois pour jouer. La beta privée a commencé et une beta ouverte sera certainement disponible quelques semaines avant la sortie du jeu. ◆ **BB**



Ah...Another Aspiring Duelist



vos rivaux sans risque puisqu'une défaite de vous coûte rien et rapporte même quelques XP*. Certains n'aimeront pas ce côté répétitif, d'autres y retrouveront la « course aux XP et à l'équipement » qui les avait déjà rendus accros aux jeux commerciaux. En ce sens, *Duels* semble favoriser les plus assidus puisque le nombre de défis n'est limité que par votre bon vouloir.

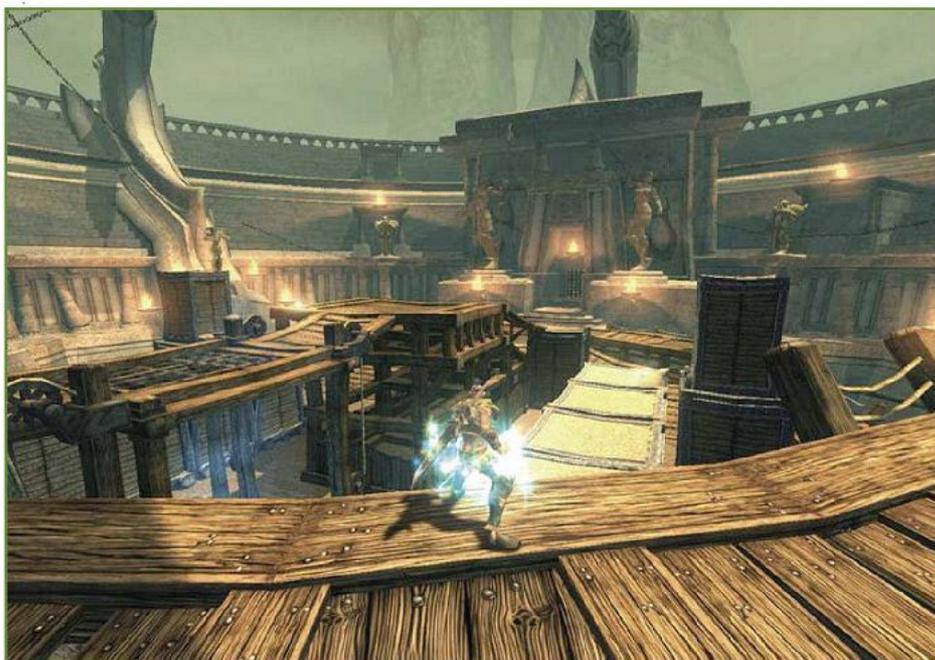
Vous pourrez également prendre part à la grande brocante d'armes, d'objets et de formules magiques diverses, qui s'achètent et s'échangent entre les joueurs en fonctions de leurs spécialités respectives (car votre avatar se spécialise progressivement, à partir du niveau 5, entre diverses écoles de combat ou de magie). Au final, tout l'intérêt réside dans le fait de gravir les marches du classement... mais en jouissant d'une liberté et d'un confort du jeu très éloignés des MMO chronophages. ◆ **SL**

*LEXIQUE DU MMORPG

Farming : effectuer une action en boucle pour en récolter le maximum d'avantages.

Levelling : comportement qui consiste à chercher à obtenir le maximum d'expérience pour pouvoir gravir les niveaux le plus vite possible.

XP : points d'expérience.



Nous le soulignons depuis maintenant plusieurs mois, la cuvée 2008 des MMORPG s'annonce vraiment très excitante. Parmi les titres les plus attendus nous trouvons *Aion : the Tower of Eternity*. Développé par l'éditeur coréen NC Soft (*Guild Wars*, *Tabula Rasa*), ce jeu a la particularité d'offrir un système de vol libre très tôt dans l'aventure, les joueurs incarnant anges et démons dans le combat des ténèbres contre la lumière. La deuxième bonne surprise est la qualité des graphismes, les personnages ainsi que les créatures sont très bien modélisés et les villes et forteresses ne sont pas en reste, c'est simplement magnifique pour un MMO. *Aion* utilise en effet le moteur graphique que l'on avait découvert avec *Far Cry* (une référence au niveau des graphismes), le CryEngine !

Le monde d'Atréïa est un peu particulier : lors d'un cataclysme déclenché par la destruction de « la tour de l'éternité », il se sépara en deux demi-sphères. Les gardiens de la tour, les Daevas, se disputèrent alors pour attribuer la responsabilité de cette catastrophe et se scindèrent finalement en deux factions rivales : les Elyséens et les Asmodiens. À la frontière entre les deux territoires sont nées les abysses, berceau des Balours, la troisième faction non jouable du jeu. Ces créatures draconiennes contrôlées par l'IA sont neutres et interviennent le plus souvent pour rétablir l'équilibre entre les forces du « bien » et celles du « mal ».

Ce troisième camp introduit le concept de PvPE (Player vs Player vs Environnement), car si les Abysses sont le principal lieu d'affrontement entre les anges et les démons, c'est également la zone qui offre le plus de ressources et le meilleur endroit pour faire évoluer rapidement son personnage.

De nombreuses forteresses assurent le contrôle des différentes régions abyssales. Initialement gardées par les

Balours, ces forteresses pourront être conquises par l'une ou l'autre des factions, le contrôle de ces bastions permettant l'accès aux nombreuses ressources environnantes ainsi qu'à plusieurs pièces d'équipement de qualité supérieure par l'intermédiaire des PNJ de la forteresse. Les Balours viendront perturber la lutte entre Elyséens et Asmodiens en s'alliant à l'une ou l'autre des factions dans le but évident d'empêcher l'anéantissement de l'une par l'autre. Apparemment, deux ou trois groupes de joueurs devraient suffire pour établir le siège d'une forteresse, ceci afin d'éviter de devoir rassembler un trop grand nombre de joueurs pour goûter aux joies du RvR. Les Abysses sont constitués d'îles flottant dans les airs, les combats aériens auront donc une grande importance ! Il faut cependant noter que la capacité de vol est soumise à une durée maximale représentée par une barre d'énergie. Je vous laisse imaginer ce qu'il se passe lorsque votre barre arrive à épuisement et que vous êtes toujours dans les airs...

Quatre professions principales sont disponibles à la création du personnage : le guerrier, le rôdeur, le mage et le prêtre. Rien de vraiment nouveau. Chacune d'entre elles permet deux spécialisations distinctes, ce qui donne donc huit classes différentes. Si vous choisissez par exemple la voie du guerrier, vous aurez plus tard la possibilité de choisir d'incarner un gladiateur, puisant mais peu rapide, ou un templier, véritable mur de points de vie destiné à attirer les ennemis sur lui.

Les développeurs accordent une grande importance à la personnalisation



des avatars, de nouvelles options de personnalisation telles que la longueur des membres ou la corpulence du personnage, ont récemment été implémentées et d'autres options devraient encore voir le jour prochainement.

Outre les barres de vie et de mana, les Daevas possèdent une énergie divine qu'ils peuvent libérer pour causer des dégâts considérables. Celle-ci s'accumule lentement en affrontant les créatures du jeu, cependant le joueur perdra la totalité de son « stock » d'énergie après une déconnexion. Il est donc impossible de capitaliser cette énergie sur plusieurs sessions de jeu. Heureusement l'énergie divine peut être transférée d'un personnage à un autre en cas de besoin. L'utilisation de l'énergie divine ne se réduit pourtant pas aux situations de combat, elle fait également partie du processus de raffinement des ressources qui permet de créer des objets de qualité supérieure.

Six professions ont été dévoilées : les métiers de forgeron d'armure et de couturier permettront de fabriquer tous types d'armures (à plaque, maille et tissu) tandis que la création d'armes passera par le forgeron d'arme et les polisseurs pour les armes de jet et tous les objets composés de bois et de pierres précieuses. Enfin la cuisine et l'alchimie permettront de créer potions et autres consommables prévus pour améliorer l'efficacité des personnages.

Aucune date officielle de sortie n'a encore été annoncée, mais le jeu sortira bel et bien en 2008. La beta privée coréenne a commencé, mais toujours aucune date prévue pour une version beta ouverte aux Européens. Le prix de l'abonnement et du jeu ne sont pas encore connus non plus, on sait seulement que NC Soft prévoit de sortir une extension tous les six mois. Il faut donc prendre encore son mal en patience pour voir débarquer *Aion* sur nos écrans ! ♦ BB



Bientôt
en kiosque

AXE & ALLIÉS

1939 - 1945

HORS SÉRIE n°2

UN MONDE EN GUERRE

L'INFANTERIE ATTAQUE !

Les combats d'infanterie de la Seconde Guerre mondiale

Ce hors série inédit retrace en détail
tous les aspects des combats menés
par la « reine des batailles »

L'organisation, les tactiques, le commandement
des infanteries allemande, américaine et soviétique

Les armes d'infanterie : de la mythique MG-42 au bazooka

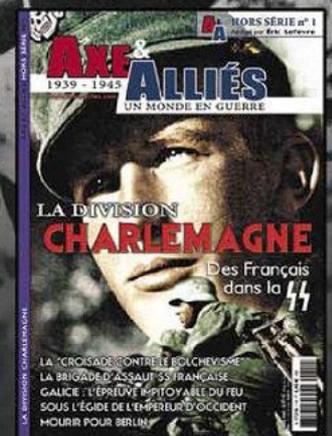
L'enfer des plus grandes batailles de la Seconde Guerre mondiale

Avec et contre les chars : le soutien de l'arme blindée et les "casseurs de chars"

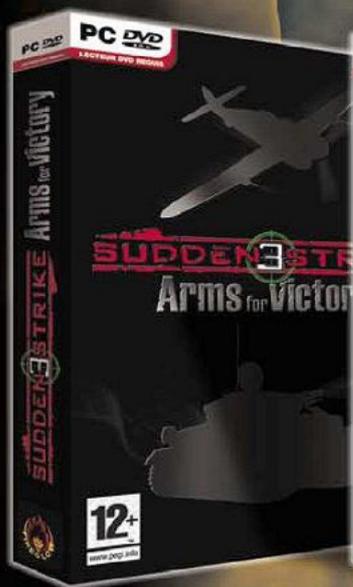
Tous les deux mois en kiosque

AXE & ALLIÉS

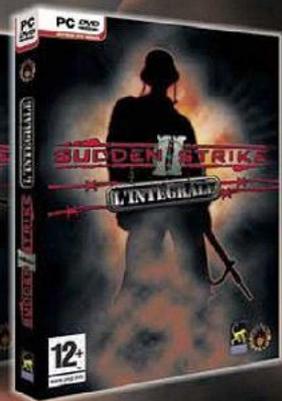
Bon de commande sur le site
WWW.AXEETALLIES.COM



Quel soldat êtes-vous réellement ?



ÉGALEMENT DISPONIBLES



SUDDEN STRIKE 3

SUDDEN STRIKE 3
Éd. Collector

SUDDEN STRIKE 1 L'intégrale
SUDDEN STRIKE 2 L'intégrale

Le jeu de stratégie vendu à plus de deux millions d'exemplaires*

WWW.JEUXDEGUERRE.COM - 14,2/20 - « Un excellent jeu immersif et un digne successeur de la série Sudden Strike »
WWW.EUROGAMER.FR - 7/10 - « La guerre à tous les niveaux »

