

CYBER STRATEGIE

Le magazine des jeux de stratégie informatiques



DOSSIER SPECIAL SF

LES MEILLEURS JEUX DE STRATEGIE GALACTIQUE !

Sins of a

A LA CONQUETE DE L'ESPACE !

SOLAR EMPIRE

FANTASY WARS
Conseils stratégiques

ARMAGEDDON EMPIRES
Cults of the Wastelands

LES CAMPAGNES DE NAPOLEON
Partie commentée sur le Danube



PC DVD
ROM

COMPATIBLE DVD UNIQUEMENT

LA STRATÉGIE
N'A JAMAIS ÉTÉ
AUSSI ACCESSIBLE !

PRENEZ PART AUX GRANDES BATAILLES HISTORIQUES !

AVRIL

MAI

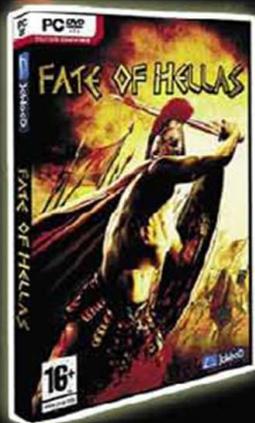
JUIN

CONFIG PC MINI

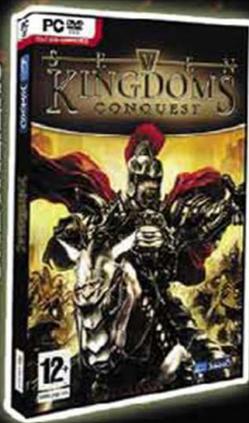
PRISE EN MAIN RAPIDE

PRIX DÉCOUVERTE !

GRÈCE ANTIQUE



CHEVALIERS



MONGOLES & RUSSES



16+

www.pegi.info

JoWood

© 2006 by WorldForge Game Studios. Developed by WorldForge. © 2006 JoWood Productions Software AG, Pöyhsträße 40, A-8340 Liezen, Austria. All rights reserved. Developed by Enlight.

Etoiles, garde à vous !

DEVENIR LE MAÎTRE DU MONDE, C'EST BIEN,
CONQUÉRIR L'UNIVERS, C'EST MIEUX !

Ce numéro de *Cyberstratège* est définitivement placé sous le signe de la conscience cosmique, avec un magnifique dossier sur les jeux de stratégie spatiale et le test de la bonne surprise de ce printemps : *Sins of a Solar Empire*, un jeu qui révolutionne le genre du 4X galactique et devrait rassembler les fans de *Homeworld* et les amateurs de *Galactic Civilisation II*... Oui, c'est possible !

Et ce n'est qu'une petite partie de l'immense galaxie que vous pourrez explorer dans ce numéro. Escale sur la planète Mars tout d'abord avec une batterie de tests sur les derniers wargames HPS parus. Vous observerez aussi une pluie de superbes étoiles filantes : interview de concepteur, présentation de jeux en ligne, tests variés, rubriques éclectiques... C'est le moment de faire un vœu ! Et le soleil des analyses reste toujours aussi brûlant dans *Cyber*, avec pas moins de trois articles de fond : Napoléon, de l'orc et du mutant ! Qui dit mieux ?

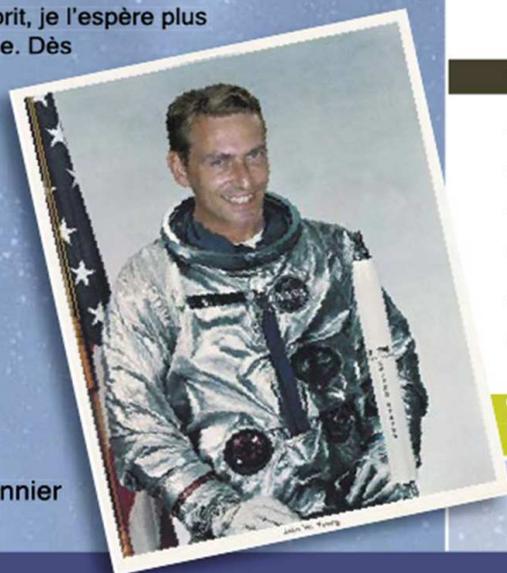
Mais les astres ont parlé, il est écrit que ce numéro 14 de *Cyberstratège* sera aussi celui du passage de témoin ou mieux, du renouveau. Il est temps en effet de remettre du sang neuf dans ce magazine, au risque de céder à la facilité ou de ne plus savoir se renouveler... Depuis quelques numéros déjà, j'ai pris conscience que *Cyber* doit se remettre en question et que nous devons entamer une réflexion sur nos choix, sur le contenu éditorial, sur les grands équilibres rédactionnels et, pour résumer, qu'il faut retrouver la fièvre du début, cette envie de prendre partie et de partager notre passion.

Pour entamer cette nouvelle phase, j'ai donc demandé à un nouveau rédacteur en chef de prendre la direction de *Cyber*. Sa mission ? Créer le magazine qu'il souhaite, sur la base du *Cyber* actuel, c'est-à-dire le magazine de référence dans le monde sur la stratégie informatique. Ce changement au poste de rédacteur en chef donnera une nouvelle impulsion au titre, avec un retour vers certains fondamentaux mais aussi de nouvelles approches, et en tout cas un nouvel esprit, je l'espère plus déterminé et en tout cas animé d'une flamme nouvelle. Dès ce numéro, vous constaterez une évolution bénéfique, avec des tests plus ramassés, des rubriques plus travaillées et des dossiers de synthèse plus riches...

C'est donc avec grand plaisir que je transmets le flambeau à Sébastien Lebourcq, alias Gilbert Ambroise. L'heureux élu sera également plus corvéable et pourra exécuter à la lettre mes demandes les plus folles, ce que je n'avais peut-être plus la volonté de m'infliger à moi-même !

Notre bonne étoile brille à l'horizon, l'aventure continue ! Vive la stratégie, vive *Cyberstratège* !

Théophile Monnier



SOMMAIRE

ACTUALITÉS

- 04 Les actus
- 06 L'agenda

DOSSIER

- 17 La guerre des 4X

TESTS

- 20 Sins of a Solar Empire
- 26 Imperium Romanum
- 28 Wings of Victory
- 30 Armageddon Empire : Cults of the Wastelands
- 34 Command and Conquer 3 : la fureur de Kane
- 36 Dawn of War : Soulstorm
- 38 Democracy 2
- 39 Wicked Defense
- 40 Dossier : les nouveautés HPS

PARTIE COMMENTÉE

- 46 Les Campagnes de Napoléon

ANALYSES

- 52 Armageddon Empire : pour une poignée de sable
- 60 Fantasy Wars : les stratégies gagnantes

RUBRIQUES

- 72 Culture
- 74 Jeux de plateau
- 76 Sur le Net
- 78 Les patches
- 80 Patch Combat Mission
- 82 Archéologie : Dune 2

- 70 Abonnements et anciens numéros

Directeur de publication et de la rédaction :
Théophile Monnier (monnier@cyberstrategie.com)

Rédacteur en chef adjoint : Sébastien Lebourcq
(seb@cyberstrategie.com)

Rédactrice graphiste : Shan Deraze

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

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

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



AGEOD : PLANS DE CAMPAGNE 2008

L'ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR FRANÇAIS PRÉPARE SA CAMPAGNE 2008 SUR PLUSIEURS FRONTS À LA FOIS, EN ATTENDANT LA GRANDE OFFENSIVE *GLOIRE DES NATIONS*, PRÉVUE POUR LE DÉBUT 2009. C'EST L'OCCASION DE FAIRE LE POINT SUR *BIRTH OF AMERICA 2* AVEC FLORENT QUESNEL, LE NOUVEAU PROGRAMMEUR/DESIGNER EN CHARGE DU PROJET.



CYBERSTRATÈGE : Tu es un nouveau venu chez Ageod. Est-ce que tu peux te présenter brièvement ?

FLORENT QUESNEL : J'ai 32 ans et j'étais auparavant consultant en systèmes d'informations. Je suis accroc aux jeux vidéo, notamment aux jeux de rôle et aux jeux de stratégie, depuis mon Amstrad 464. Lorsque j'étais étudiant à Grenoble,

je jouais à la version plateau d'*Europa Universalis*, jusqu'au jour où un ami nous a présenté le créateur du jeu, Philippe Thibaut lui-même. Nous sommes devenus des partenaires de jeu réguliers et j'ai participé un temps à l'aventure d'*Antic Games*, qui développait *Pax Romana*.

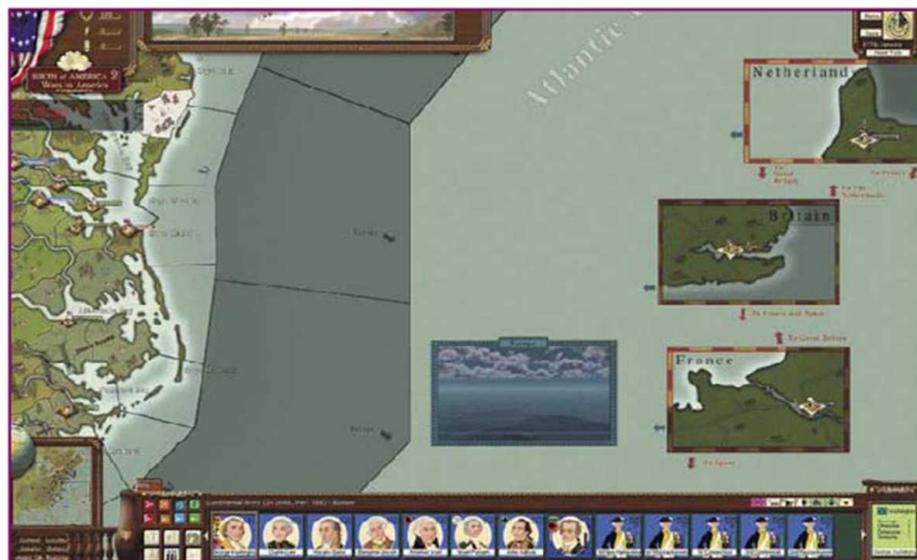
Plus tard, Philippe a lancé Ageod pour lequel il cherchait un deuxième game designer. J'ai été embauché en septembre.

J'ai commencé à travailler sur le moteur de jeu avec *Les Campagnes de Napoléon* et je m'attèle désormais à *BOA2*, en attendant *Frédéric le Grand*.

CS : Pourquoi préparer un second épisode de *Birth of America* ?

FO : Au départ, nous voulions simplement proposer un « *BoA Gold* », enrichi de nouvelles options et de nouvelles campagnes. Mais nous avons finalement préféré sortir un nouveau produit bénéficiant des améliorations d'*American Civil War* et des *Campagnes de Napoléon*. Il se jouera cependant avec les mêmes règles que *BoA*. Par exemple, il n'y aura pas de chaîne de commandement complexe comme à *ACW* et les armées n'auront pas de limite de points de commandement.

La carte du nouveau *BoA* inclura des cases maritimes où les corsaires pourront sévir. Notez que la charte graphique sera rigoureusement la même que celle qui avait été très appréciée lors du premier épisode.



DU MEXIQUE À LA PRUSSE

Les affaires ont l'air de relativement bien marcher pour le jeune studio français. Deux ans après le premier *Birth of America*, sa politique consiste à diversifier au maximum son catalogue en proposant de nouveaux titres.

Si *BoA2* devrait être disponible au 2^e trimestre 2008, c'est-à-dire sous peu, son moteur servira d'architecture à d'autres projets. Le premier d'entre eux devrait s'intituler *Fredoric the Great : Rise of Prussia*. Il retracera les campagnes du

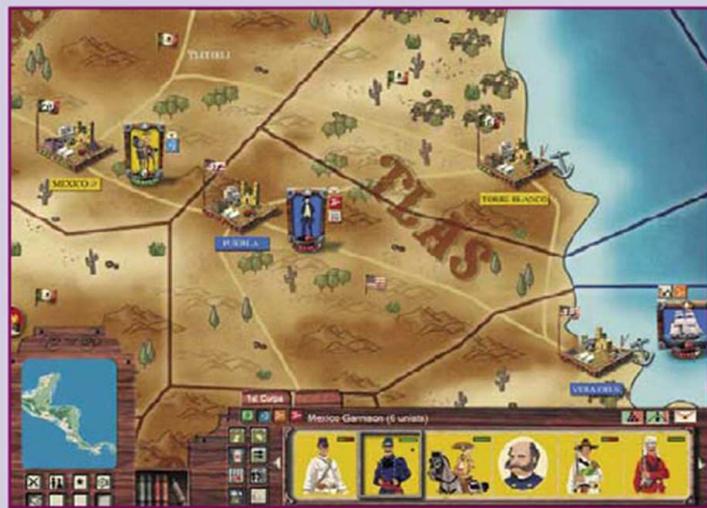
« vieux Fritz » lors de la guerre de succession d'Autriche (1740-1748) et de la guerre de Sept ans (1756-1763) sur son théâtre européen. Les

De Davy Crockett au général Pershing : les guerres du Mexique auront un goût de Western.

armées de France, de Grande-Bretagne, d'Autriche et de Russie seront donc de la partie. Ce jeu insistera sur l'importance du ravitaillement et des batailles de sièges et sa sortie est évoquée pour Noël 2008.

Un autre projet concerne les guerres mexicaines sur plus d'un siècle, de Fort Alamo à Pancho Villa (globalement de 1830 à 1920), mais pour lequel aucune date n'a encore été fixée. Signalons également qu'après *Montjoie I*, Pascal Bernard prépare l'adaptation vidéoludique de *Renaissance*, une autre référence du jeu de plateau historique.

Enfin, la prochaine grande affaire du studio sera la sortie, début 2009, de *Gloire des Nations*. Ce jeu ambitieux marquera une étape cruciale dans l'histoire d'Ageod. Diplomatie, politique, colonisation, recherche : nous vous en dirons plus dans les prochains mois sur ce projet qui regorge de bonnes idées. Le *Victoria* de Paradox n'a qu'à bien se tenir !



En plus de différents jeux parus ces derniers mois (voir notre article dans ce numéro), HPS annonce un nouveau module pour sa série *Squad Battles*. **Winter War** traite de la Guerre russo-finlandaise de 1939, un conflit très intéressant où l'armée soviétique subira des pertes abyssales face aux courageux combattants finlandais, avant de s'imposer par sa supériorité numérique.



Le jeu proposera une soixantaine de scénarios et trois campagnes (scénarios liés) mettant en scène les combats de 1939, mais également ceux de la « guerre de continuation », l'offensive finlandaise de 1941 visant à récupérer les territoires annexés en profitant de l'offensive Barbarossa. Les scénarios devraient être variés, avec évidemment de nombreuses actions mettant en scène des attaques d'unités finlandaises à ski contre des convois soviétiques, mais également quelques belles batailles de position.

À l'échelle tactique (un pion représente un groupe de combat, une équipe ou un char), la série *Squad Battles* se rapproche grosso modo d'une adaptation du bon vieux *Squad Leader* à l'informatique, ce qui est à la fois intéressant mais relativement rétrograde. Passons sur le graphisme, les jeux HPS n'étant clairement pas à l'aise pour représenter des jeux tactiques et les fonds de carte de *Winter War* ne donnent pas franchement envie... Le système en lui-même est très classique, avec tirs défensifs et armes d'appui représentés en détail. Pour un jeu à cette échelle, le gros problème est un fort niveau d'abstraction, entre autres pour la balistique et la lutte anti-char. Ce module est toutefois déjà le 10^e de la série, avec des thèmes souvent originaux (Vietnam, Guerre du Pacifique). Il constitue une alternative un peu vieillotte mais pas inintéressante à *Combat Mission*, pour les joueurs qui apprécient de pousser du pion avec minutie !

À paraître courant avril.
Jou on anglais. Prix de vonto : \$40
(prix promotionnel jusqu'au 1^{er} juin)
sur www.hpspsims.com.
Test dans le prochain Cybor.



Ce nouvel opus couvrira trois conflits : les guerres franco-indiennes (1755-1763), la guerre d'Indépendance (1775-1783) et la guerre américano-britannique (1812-1816).

CS : Quels seront alors les nouveautés de ce produit ?

FO : Nous allons mettre en place un système de corsaires inspiré des blocus d'ACW. Il y aura quatre zones de commerce où l'on pourra gagner des points d'engagement en y plaçant des transports (pour les Anglais) ou des corsaires (pour les Américains et les Français).

Ces points d'engagement sont une autre nouveauté, inspirée des points de moral national d'ACW. Ils permettront d'acheter des renforts, d'améliorer ses troupes ou de favoriser/ralentir une intervention étrangère.

Nous allons également installer le système de cohésion d'ACW : désormais, les troupes ne pourront plus se déplacer sans perdre de leur organisation, surtout en terrain hostile. Cela aura pour effet de limiter les stratégies de « blitzkrieg ». Par exemple, lors de la guerre d'indépendance, les Anglais ne pourront plus quadriller l'Amérique du Nord aussi facilement qu'avant.

Enfin, nous allons adopter une carte plus grande. Elle inclura notamment la Louisiane, la vallée du Mississippi et le lac Michigan. Cette carte nous permettra de reproduire la guerre de 1812 et, pourquoi pas, quelques guerres indiennes. ♦

La carte de Frédéric le Grand sera inspirée de celle des Campagnes de Napoléon.



EMPIRE TOTAL WAR LARGUE LES AMARRES



Hardi moussaillon ! Le module naval de Total War est très attendu !

Avis aux amateurs de belles empoignades hollywoodiennes... et peu regardants sur le réalisme. Le prochain *Total War* couvrira la période « impériale » (coloniale en fait, avec un accent sur le XVII^e). Si peu de choses ont filtré sur les batailles terrestres, on sait déjà que la grande nouveauté de cet épisode sera navale avec des affrontements hauts en couleurs. On nous promet une modélisation parfaite, une localisation des dégâts, l'impact du vent, le choix des munitions. Bref, le minimum vital. On espère toutefois que ces combats feront un peu moins arcade que ceux de *Pirates of the Burning Sea*. Sortie prévue en 2008, mais le peu d'infos disponibles pour l'instant laisse à penser que ce sera plutôt pour le 2^e semestre. ◆

VASSAL, VERSION

La communauté française de Vassal, cet outil qui vous permet de participer à des jeux de plateau et de cartes par Internet (voir notre dossier dans *Cyberstratège* 10), vient juste de voir le jour. Et puisqu'une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, cette communauté nous annonce dans le même temps que l'adaptation des jeux *Warrior Knights* et *Gringo* ! (portant sur la guerre américano-mexicaine de 1846-1848) sont désormais disponibles.



DEMIGOD : UN STR OLYMPIQUE ?

Gas Powered Games, le studio de Chris « *Supreme Commander* » Taylor, vient de signer un accord avec Stardock pour la publication de *Demigod*. Ce jeu destiné au multijoueur par équipe devrait combiner STR et RPG pour aboutir à un gameplay assez divin : prendre le contrôle d'un demi-dieu massif et écraser ses petits camarades. Pas de collecte de ressource au programme, mais des vagues d'adversaires neutres à écraser pour gagner des points. À mesure que la partie

avance, votre créature pourra accumuler des objets et des compétences. Une fois que vous aurez correctement dressé votre tamagotchi, vous pourrez l'envoyer détruire le totem adverse pour remporter la partie.

Les premières images publiées sont assez alléchantes. Elles laissent espérer des graphismes à la fois spectaculaires, originaux... et lisibles (nous espérons dire adieu aux petites icônes de *Supreme Commander*). Le choix des références



mythologiques nous rappelle l'excellent *Age of Mythology*, le plus amusant épisode de la série *Age*, à mon humble avis qui n'intéresse que moi. Le beta test

Si ce jeu est aussi jouable qu'il est beau, cela promet des batailles titanesques !

Développé initialement pour faciliter les parties par correspondance d'*Advanced Squad Leader*, ce logiciel permet de jouer par connexion directe par IP ou sur des serveurs dédiés (de loin le plus agréable). Il inclut également un système de messagerie instantanée. Notez enfin que le site Vassal France est devenu récemment Vassal Forge, pour des raisons d'hébergement. Mais peu importe le flacon, pourvu qu'on ait les jeux ! ♦

Liens :

La communauté française de Vassal :

<http://vassal.forge.free.fr/>

Toute la documentation pour l'installation et l'utilisation du module **Warrior Knights** :

http://softbug.free.fr/vassal/project/warrior_knights.pdf

Le module **Warrior Knights** est téléchargeable ici :

http://softbug.free.fr/vassal/project/warrior_knights.mod

Le thème des combats de créatures mythologiques est un vrai vivier. Étrange qu'il n'y ait pas eu plus de jeux sur ce sujet.



aura lieu cet été et la sortie est prévue pour février 2009. En attendant, vous pouvez toujours consulter le site officiel : www.demigodthegame.com. ♦

À l'heure où vous lirez ces lignes, *Europa Universalis : Rome* sera probablement en vente. Mais en attendant l'avis détaillé du prochain *Cyberstratège*, vous pourrez vous faire vous-même un opinion du nouveau bébé de Paradox en téléchargeant sa démo à partir du site officiel du jeu : www.paradoxplaza.com/rome.

Parallèlement à ce nouveau projet très attendu, les Suédois continuent d'exploiter le succès d'*Europa Universalis III* avec une nouvelle extension : *In Nomine*. Celle-ci fera débiter le jeu en 1399. Outre la Guerre de Cent Ans, elle permettra de jouer l'Empire byzantin ou celui de Tamerlan. Le système de missions sera réintroduit, sans doute dans l'indifférence générale, et celui des rébellions devrait enfin être corrigé.

Reste que, comme souvent avec Paradox, cet add-on risque de faire grincer des dents puisqu'il nécessitera *Napoleon's Ambition* (20 €), la précédente extension, en plus du jeu de base (30 €). L'addition s'élève donc à 90 € pour l'ensemble, ce qui commence à être salé. Espérons pour lui qu'*In Nomine* sera convaincant, sinon l'accueil risque d'être frais. Réponse à la mi-2008. ♦

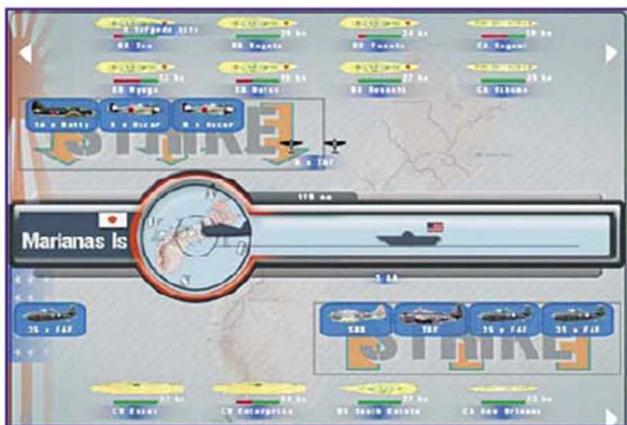


Pas de doute, *Rome* sera bien l'adaptation du moteur d'*Europa III* à la période antique.

WAR PLAN PACIFIC SHRAPNEL RÉVEILLE LE GÉANT ENDORMI !

Remember Pearl Harbor ! Shrapnel Games, lui, n'a pas oublié et s'apprête à publier *War Plan Pacific*, développé par KE Studios. Ce wargame en tour par tour couvrira l'intégralité de la guerre du Pacifique, de 1941 à 1945. Chaque tour durera un mois et les navires seront représentés individuellement à partir des croiseurs légers. On nous promet également que la victoire sera possible pour les Japonais. Ils pourront remporter la guerre à court terme en coupant pendant 6 mois les voies maritimes entre l'Australie et les États-Unis. Et ils pourront également l'emporter à long terme... s'ils tiennent toujours debout en

1946. Mais pour cela, ils doivent réussir à maintenir leur approvisionnement en pétrole et résister aux campagnes de bombardements stratégiques (apparemment, la bombe atomique ne serait envisagée que comme une extension de ces derniers). Pour vous donner une idée, il paraît que ceux qui ont joué à *Victory in the Pacific* d'Avalon Hill ne seront pas dépaysés... ♦



Aucun prix ni date de sortie ne sont encore annoncés et le jeu devrait être en phase beta à l'heure où vous lirez ces lignes. www.shrapnelgames.com

AGENDA DES SORTIES

TITRE	EDITEUR	PLATEFORME	CATÉGORIE	DATE DE SORTIE
Age of Conan	Eidos Interactive	PC	MMORPG	Mai 2008
Agression : Europe 1914	Plalagic	PC	Wargame Première Guerre mondiale	1 ^{er} semestre 2008
Armed Assault 2	Bohemia Interactive	PC	Combat tactique	2 ^e trimestre 2008
Assassin's Creed	Ubi Soft	PC, Xbox 360, Nintendo DS, PS3	Jeu d'aventure médiéval	Avril 2008 sur PC
Battlestar Galactica	Vivendi Universal	PC	Stratégie spatiale	23 octobre 2008
Brothers in Arms : Hell's Highway	Ubi Soft	PC / Xbox 360	Stratégie en temps réel	3 ^e trimestre 2008
City Life	Focus Home Interactive	DS	Gestion urbaine	Avril
Codename Panzer : Cold War	10tacle Studios	PC	Stratégie en temps réel	Avril ou mai 2008
Dark Age of Camelot : A Dragon's Revenge	Goa	PC	MMORPG	2008
Empire : Total War	Sega	PC	Stratégie historique	2008
Europa Universalis : Rome	Paradox Interactive	PC	Stratégie historique	18 avril 2008
Field Ops	Digital Reality	PC	Combat tactique	20 avril 2008
Galactic Civilizations 2 : Twilight of the Arnor	Stardock	PC	Stratégie spatiale	Avril 2008 ?
Galley Battles	Shrapnel Games	PC	Simulation de batailles navales	2008
Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubi Soft	Xbox 360	Combat tactique	17 avril 2008
Great Battles of the Middle Ages	Slitherine	PC	Batailles médiévales	2008
Heroes of Might and Magic Kingdoms	Ubi Soft	PC	Jeu de stratégie persistant	2 ^e trimestre 2008
Histwar	Battlefront	PC	Batailles napoléoniennes	2008
Jutland	Storm Eagle Studios	PC	Simulateur de batailles navales	Incessamment
Men of War	505 Games	PC	Action	3 ^e trimestre 2008
Modern Naval Battles : WW2	Battlefront	PC	Simulation de batailles navales	2008
Operation Flashpoint 2	Codemasters	PC	Combat tactique	2 ^e trimestre 2008
Plunder	Capcom	PC, Xbox 360, PS3	Casual stratégie avec des pirates	été 2008
PT Boats : Knights of the Sea	1C	PC	Simulation de batailles navales	2008
Starcraft 2	Blizzard	PC	Stratégie en temps réel	2008
The 82nd Airborne in Normandy	Shrapnel Games	PC	Combat tactique	1 ^{er} semestre 2008
T34 vs Tiger	Lighthouse	PC	Simulation de chars	2 ^e trimestre 2008
Tom Clancy's End War	Ubi Soft	PC	Combat tactique	3 ^e trimestre 2008
Warhammer Mark of Chaos : Battle March	Deep Silver	PC, Xbox 360	Batailles héroïco-fantastiques	Milieu 2008
Warhammer Online	Electronics Arts	PC	MMORPG	2 ^e trimestre 2008
War Leaders : Clash of Nations	CDV	PC	Stratégie en temps réel	2008
Wars in the Pacific : Admiral's Edition	Matrix Games	PC	Stratégie historique	2008
XIII Century	1C	PC	Batailles médiévales	Rentrée 2008 ?
X3 Terran Conflict	Deep Silver	PC	Stratégie spatiale	3 ^e trimestre 2008
Zoo Hospital	Majesco Sales	Nintendo DS	Gestion	Mai 2008

NOUVEAU

ESSLING

Première défaite de Napoléon ?

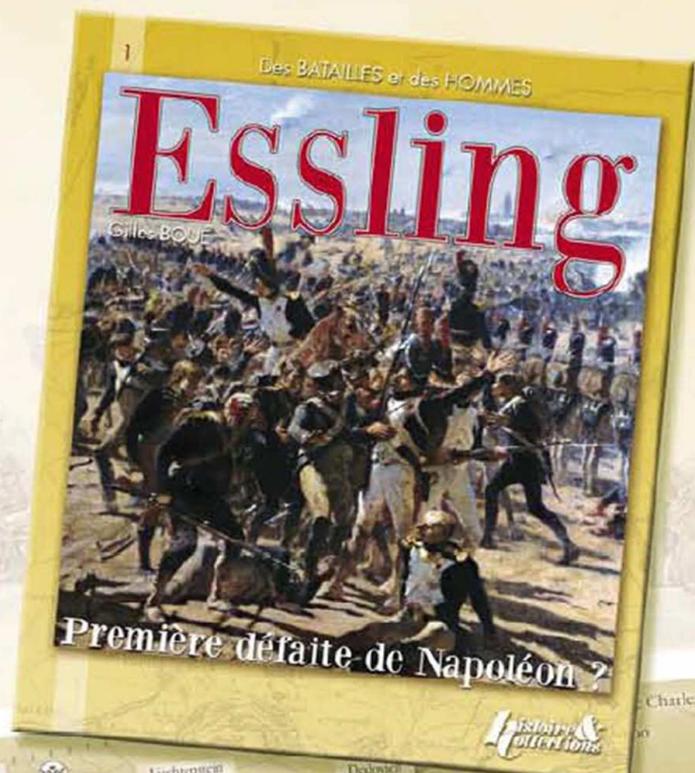
Printemps 1809. L'Autriche, soutenue par l'Angleterre déclare la guerre à la France. Après une rapide avance, les troupes de l'Archiduc Charles repoussent sur le haut Danube une armée française aux ordres du maréchal Berthier. Cependant la valeur des soldats, les prouesses des maréchaux et l'arrivée de l'Empereur renversent une situation compromise.

Se retirant sur la rive gauche du Danube, les Autrichiens sont poursuivis sur l'autre rive par les Français qui s'emparent de Vienne le 12 avril. Napoléon veut maintenant en finir et cherche à engager une bataille décisive.

La Bataille d'Essling oppose, les 21 et 22 mai 1809 les armées française et autrichienne au cours de combats féroces. Les Autrichiens acculent au Danube les divisions françaises qui ne sont reliées à leurs autres corps que par un frêle pont.

L'acharnement des «Kaiserlicks» et les caprices du Danube ont eu raison de la «Furia Francese».

Devant faire face à sa première défaite, moins de deux mois plus tard, Napoléon prendra sa revanche dans la plaine de Wagram



Also available in English



€ 15,50 €

- 84 pages, format 200 x 240 mm
- Cartographie 3D exclusive
- Plus de 150 planches et illustrations

Parution avril 2008

DOSSIER

Il y a longtemps,
dans une galaxie lointaine...

La guerre des 4X*

VOUS AVEZ DISSÉQUÉ NAPOLÉON, ÉTRILLÉ LES CONFÉDÉRÉS ET VAPORISÉ LA WEHRMACHT. VOUS AVEZ CONQUIS LA TERRE 25 FOIS ET ÉCRÉMÉ TOUTES SES ANNEXES HÉROÏCO-FANTASTIQUES. COMPARÉ À VOUS, ALEXANDRE EST UN BISOUNOURS ET GENGHIS KHAN UN DANGEREUX HIPPIE. BREF, VOUS VOUS ENNUYEZ SUR CETTE PETITE PLANÈTE. HEUREUSEMENT POUR VOUS, L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO A FORMATÉ PLUSIEURS CHALLENGES À VOTRE MESURE : LES JEUX DE CONQUÊTE SPATIALE EXISTENT DEPUIS BIENTÔT 15 ANS ET NOUS ALLONS PROCÉDER AU SURVOL DE CETTE GALAXIE.

Sébastien Lebourcq

Les gamers sont de grands enfants au regard tourné vers les étoiles. Quoi de plus fascinant que de s'imaginer partir à la conquête de l'espace ? Notre imaginaire collectif est nourri d'œuvres de science-fiction. Notre curiosité est titillée par cette immensité inconnue, surtout à une époque où n'importe quelle retraité peut faire six fois le tour du globe en trottinette. D'un autre côté, c'est justement cette inconnue qui devrait être une bénédiction pour nos PC : puisque nous savons si peu de choses sur l'espace, et à peu près aucune sur les mille façons de nous y étripper joyeusement, l'imagination peut jouer à plein. Messieurs les développeurs, étonnez-nous !



Tri sélectif

Pour ce dossier, nous avons passé au laser une sélection non exhaustive de ce qui nous semble être les meilleurs jeux de conquête 4X* sur PC, du vénérable *Stars ! à Sins of a Solar Empire* (testé page 20). Pour rester sur des bases comparables sérieuses, nous avons laissé de côté les STR (*Homeworld*, *Starcraft*) et les jeux de science-fiction « terrestres » (*Alpha Centauri*, *UFO*). Vous pouvez vous procurer les plus anciens de ces jeux sur www.abandonware-france.org ou www.abandonia.com.

*4X : eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate : les quatre mots-clés du jeu de conquête.

Verrons-nous un jour un vrai jeu de stratégie spatiale dans un univers en trois dimensions, où est-ce trop compliqué à développer et à appréhender pour nous, modestes terriens ?



Si la tendance se confirme, *Sins of a Solar Empire* pourrait devenir le 4X galactique le plus rentable de notre courte histoire, même s'il est difficile de comparer en l'absence de chiffres de ventes réguliers.

ORION : ECLIPSE TOTALE

C'est peu dire que *Master of Orion 2* a inspiré tous ses successeurs. On peut même suggérer que l'héritage commence à devenir pesant. Une chose est sûre, les canons du genre sont posés : un jeu en tour par tour sur une carte en 2D, un choix de races aux capacités *customisables*, des planètes à coloniser en fonction de vos technologies, un grand nombre de sciences civiles et militaires, des vaisseaux à construire et à mener à la bataille, des événements aléatoires

LES PREMIERS PAS

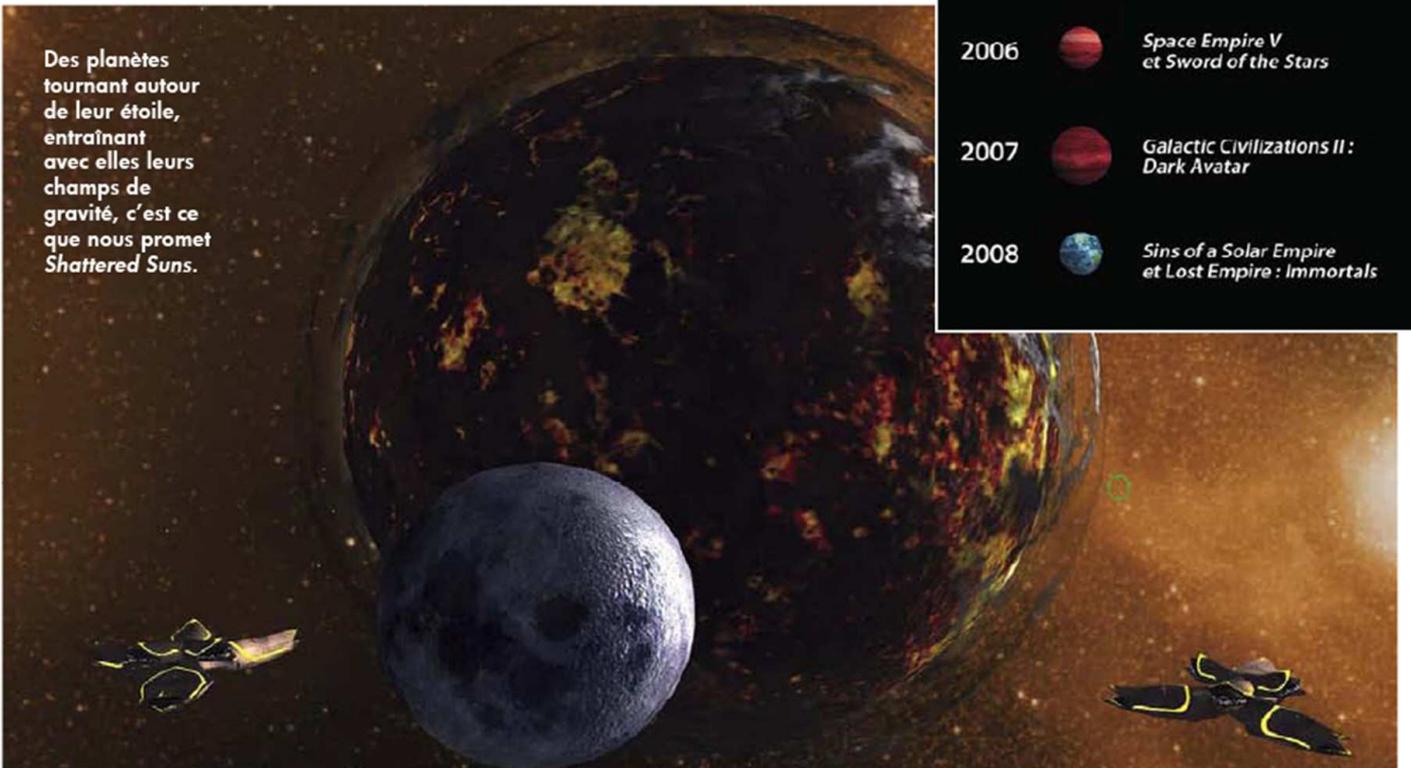
Le premier sputnik pris la forme d'un antique Apple II en 1983. *Roach for the Stars* possédait déjà les bases du genre : colonisation de planètes, construction de flottes, recherche scientifique. Le tout bien sûr à l'état embryonnaire, mais avec une véritable réussite. SSG lui offrit même une vaine renaissance en 2000.

Sur PC, les choses sérieuses commencent au milieu des années 1990, avec deux titres-phares. Le moins connu d'entre eux est le *Stars!* de Jeff McBride (1995). Ce shareware extrêmement complexe pour l'époque proposait un système de recherche scientifique très poussé et un modèle économique impressionnant. Les joueurs pouvaient s'ébattre sur une carte simulant une véritable galaxie et respectant les bases de la physique spatiale.

Mais le succès de ce produit, considérable pour l'époque (on parlait alors de 100 000 ventes pour sa version commerciale), a été éclipsé par une autre étoile : *Master of Orion* (en 1993) et surtout son mythique 2^e épisode en 1996. Simtex prend un parti moins ambitieux mais plus réaliste : celui de la jouabilité avant tout. Bien sûr, ses jeux prennent en compte les failles spatio-temporelles, les distances entre systèmes et proposent des technologies futuristes inspirées en partie de travaux réels. Mais, concrètement, la partie se déroule sur une carte fixe, les batailles sont d'un tour par tour ultra classique en 2D, le fonctionnement et le scénario sont conformes aux stéréotypes de science-fiction les plus communément partagés.

1984		<i>Reach for the Stars</i>
1993		<i>Master of Orion</i>
1995		<i>Stars!</i>
1996		<i>Master of Orion 2</i>
1998		<i>Star Wars Rebellion</i>
2000		<i>Space Empire IV</i>
2006		<i>Space Empire V et Sword of the Stars</i>
2007		<i>Galactic Civilizations II: Dark Avatar</i>
2008		<i>Sins of a Solar Empire et Lost Empire: Immortals</i>

Des planètes tournant autour de leur étoile, entraînant avec elles leurs champs de gravité, c'est ce que nous promet *Shattered Suns*.





Paradoxalement, plus le temps passe et plus on semble s'éloigner d'une représentation réaliste de l'espace. *Galactic Civilizations II*, une des séries-phares ces dernières années, fait l'impasse sur presque tous les aspects de physique spatiale pour ne conserver que le décorum space opera. Les développeurs pécheraient-ils par facilité ?

La première a déjà été empruntée par *Sins of a Solar Empire*. Il s'agit de jeux inspirés des règles d'or des STR, mais où la dimension stratégique l'emporte sur les seules batailles spatiales. Les studios voudront bien sur emporter le morceau en imposant une ambiance spectaculaire, marchant ainsi sur les traces d'*Homeworld*. Mais ils pourraient également utiliser leurs moteurs 3D pour enfin reproduire un semblant de physique spatiale. On nous promet ainsi que les combats de *Shattered Suns*, le concurrent annoncé de *Sins* en 2008, se dérouleront dans des systèmes solaires dynamiques où les planètes graviteront autour de leur étoile (enfin !). De quoi ravir les jeunes padawans exaltés.

Pour les vieux jedis plus tranquilles, la véritable Etoile de la Mort se fait toujours attendre. Ce *Space Empires* réussi réunirait la richesse de celui-ci, des batailles

et accessoirement des héros à recruter. Le tout enrobé d'un scénario mêlant la recherche d'une civilisation très ancienne et la menace d'une race très méchante. C'est sur cette base que seront produits presque tous les jeux de gestion spatiale des quinze années suivantes.

Depuis lors, pas facile de conquérir l'univers de manière un peu originale. Les dernières sorties en fournissent l'exemple avec des jeux issus directement de MOO2, mais qui, en sus, viennent compléter leur gameplay en pillant celui de *Civilization* (*Galactic Civilizations* et ses séquelles, même si tous les 4X se sont inspirés de Sid Meier à des degrés divers), voire celui de *Heroes of Might and Magic* (le récent et raté *Spaceforce Captains*).

VERS UNE NOUVELLE FRONTIÈRE ?

C'est dans cette routine qu'a débarqué *Sins of a Solar Empire* début février. Sous ses faux-airs de STR, ce jeu est un véritable 4X qui s'appuie sur les bases du genre tout en apportant un certain nombre d'innovations. Parmi les clas-

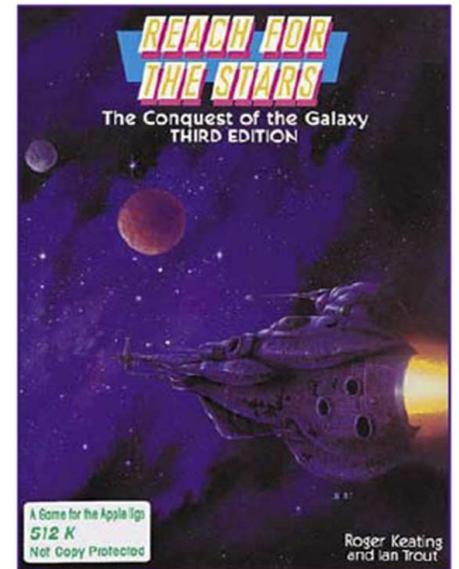
siques, on retrouve une carte en fausse 3D (mais vraie 2D) réparties en « points de saut » et une économie simplifiée à l'extrême. Mais le produit d'Ironclad Games dépoussière les étoiles en imposant un rythme en temps-réel, en rompant avec les déplacements par cases et en proposant pour la première fois un 4X spatial nerveux et spectaculaire. Ce jeu sacrifie certaines options pour plus de rythme et plus d'action.

Un modèle est-il né ? Très certainement si on se fie à ses résultats inespérés : 100 000 ventes en février et uniquement en téléchargement, soit plus que des blockbusters comme *Call of Duty 4*.

UNE FAILLE SPATIO-TEMPORELLE

Au final, les 4X galactiques nous semblent paradoxalement sous-exploités par rapport à leur potentiel créatif et commercial. Pour combler ce manque, deux directions s'esquissent aujourd'hui.

Reach for the Stars sorti d'abord sur Apple II et C64 avant d'être adapté pour plusieurs générations de PC.



	Arbre technologique	IA	Combats spatiaux	Combats terrestres	Module de construction	Ambiance space opera	Multijoueur	Finition	Note Cyber à parution
Stars !	☆☆☆	0	☆☆	☆	☆☆	☆	☆☆☆	☆	3/5*
Master of Orion 2	☆☆☆	☆	☆☆☆	☆	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	5/5*
Star Wars Rebellion	☆	☆	☆☆	☆	☆☆	☆☆☆	☆☆	☆	4/5*
Space Empires V	☆☆☆	0	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	☆	☆☆	0	8
Galactic Civ II : Dark Avatar	☆☆	☆☆☆	☆	0	☆	☆☆	☆☆	☆☆☆	8
Lost Empire : Immortals	☆☆	☆	☆☆	☆	☆☆	☆☆	☆	☆☆	6
Sins of a Solar Empire	☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	8

inspirées de *Sins*, des personnages à la *Star Wars Rebellion*, un joli mécano de vaisseaux à la *Galactic Civilizations*, mais avec la profondeur de celui de SE5, le tout avec un parfum de *space opera* (l'espace version SE5 est trop « vide ») et, pourquoi pas, une véritable prise en compte de l'astrophysique avec des trous noirs, des météorites géantes, des tempêtes solaires ou que sais-je...

En attendant qu'un designer de génie ne vienne faire escale sur notre bonne vieille terre pour y créer le *monster game* ultime et détrôner enfin *Master of Orion*, nous passerons probablement les prochaines années à dégommer de l'alien dans des jeux hybrides de plus en plus spectaculaires, pas toujours très stratégiques, mais certainement plus rentables.



« Les éditeurs n'ont pas voulu prendre le risque d'innover »

ENTRETIEN AVEC CRAIG FRASER, DIRECTEUR DE CRÉATION CHEZ IRONCLAD GAMES, LE STUDIO CRÉATEUR DE *SINS OF A SOLAR EMPIRE*.

CYBERSTRATÈGE : *Pourquoi avoir choisi le temps réel alors que les autres jeux de conquêtes spatiales sont en tour par tour ?*

CRAIG FRASER : Nous avons grandi en jouant aux grands titres 4X en tour par tour, et plus tard aux STR. Ces deux catégories nous passionnent, mais nous pensions que les premiers manquaient de rythme et les seconds de profondeur stratégique. Nous avons donc envisagé un nouveau type de jeu 4X, réalisé en temps réel et offrant une expérience de combat plus intense. Nous voulions créer un jeu à grande échelle qui ne serait pas alourdi par le micro management et qui ne tournerait pas au frénétique concours de clics. Nous voulions un jeu visuel que n'importe qui pourrait aborder et qui offrirait des parties d'une durée raisonnable.

CYBER : *Quels ont été les grands principes sur lesquels vous avez basé le gameplay de Sins ?*

CF : Nous avons voulu insister sur le fait que les joueurs doivent choisir leur propre destin. Il n'y a pas de stratégie infaillible qui s'applique à toutes les situations. Au plus haut niveau, le joueur

peut opter pour une flotte massive, pour une stratégie économique ou culturelle. Au niveau intermédiaire, il doit choisir de mettre l'accent sur la recherche civile ou militaire. Et dès le niveau débutant, il dispose d'un grand nombre d'unités et de structures uniques à choisir. Le gameplay de *Sins* repose sur un jeu complexe de « pierre, papier, ciseaux » qui encourage les flottes diversifiées et une véritable planification stratégique. C'est le contraire du rush ou de la construction en masse d'unités. Un des choix les plus excitants pour le joueur est celui de ses navires amiraux et des spécialités à donner à leurs équipages.

CYBER : *À ton avis, pourquoi les 4X spatiaux se ressemblent-ils tous autant ? C'est globalement le même système depuis Master of Orion...*

CF : C'est une question de perspective. Les premiers 4X ont occupé une niche précise et je pense que les développeurs ont donné aux joueurs ce qu'ils demandaient à cette époque. À la fin des années 1990, quand les STR se sont imposés, les 4X sont devenus moins populaires. Il y a eu quelques échecs dans

cette catégorie et j'ai le sentiment que les éditeurs n'ont pas voulu prendre le risque d'innover. La seconde vague de jeux de conquête spatiale a persévéré sur la voie classique, en apportant des graphismes, un contenu et une IA bien meilleurs.

CYBER : *Quels sont aujourd'hui les meilleurs jeux de conquête spatiale selon toi ?*

CF : J'ai gardé de la nostalgie pour *VGA Planets 3* (NDR : un shareware sorti en 1994 sur PC). C'était mon premier 4X en multijoueur et c'était formidable pour le début des années 1990. Aujourd'hui, je pense que *Galactic Civilizations II* (NDR : du même éditeur...) est le plus attractif. Stardock a fait un excellent travail avec l'IA, la modélisation des vaisseaux et le système de micromanagement.

CYBER : *Quels sont vos projets pour l'avenir ?*

CF : Nous travaillons actuellement sur l'extension de *Sins* (NDR : qui devrait comprendre une campagne solo). Ensuite, nous laisserons temporairement de côté les jeux de science-fiction. ♦

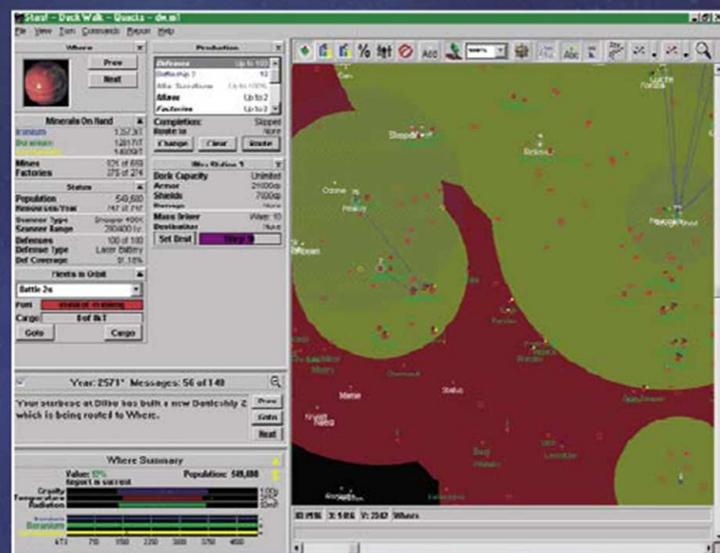


Stars !

Le précurseur

Ce jeu a su garder une place à part dans le cœur des conquérants les plus « expérimentés » (sa première version a été développée pour Windows 3.1). Son auteur principal, Jeff McBride, n'était pas satisfait de la concurrence de l'époque (Master of Orion pourtant) et il a créé un shareware un peu austère, mais révolutionnaire. *Stars!* était né. C'était en 1995.

Mais attention : sa complexité le réserve aux grognards calculateurs et désireux de tout contrôler dans les moindres détails. Pour vous donner un exemple, sachez que les minerais sont localisés planète par planète et qu'il faut les convoier vers les centres de production. Cela implique bien sûr une micro-gestion importante, facilitée par des possibilités d'ordres que même *Space Empires V* n'égale pas encore. Le côté positif est que cela induit des possibilités de « guerre de l'Atlantique » jubilatoire à coup de navires furtifs. Les combats se déroulent sur un petit écran tactique automatisé, où chaque statistique, qui découle des composants placés sur vos vaisseaux, a son importance. Le jeu introduit un autre système révolutionnaire pour l'époque : le tour par tour simultané. Des parties en PBEM à 16 joueurs sont organisées, avec des délais minimum (un tour par jour). Le tout est aidé par un site de fans incroyable, toujours actif de nos jours, le Stars Autohost.



Bien que presque totalement dénué de graphismes, *Stars!* est resté une référence en raison de sa complexité et de sa représentation de l'espace, inégalée à ce jour.

Fort de son succès, McBride avait signé un contrat de publication avec le défunt éditeur Empire Interactive. À l'époque circulait alors l'information que le jeu avait atteint les 100 000 ventes. Un peu grisé, il décida de se lancer dans *Stars 3*, appelé *Supernova*. Hélas le projet n'a jamais été fini, les coûts financiers des salariés ayant plombé la boîte et le jeu étant trop ambitieux. À ce jour on ne sait pas ce qu'est devenu McBride (NDR : il aurait été aperçu ivre dans une taverne de Tatooine).

Philippe Malacher

EDITEUR :

Empire Interactive

LIEN :

Un site de fans encore actif avec un forum, la démo du jeu et des parties multijoueur : <http://starsautohost.org/>

Star Wars Rebellion

Quand on pense *space opera*, on pense inévitablement *Star Wars*. Curieusement, le seul 4X qui ce soit greffé sur cette juteuse licence date de 1998... Mais ce fut une réussite ! Le charme de *Star Wars Rebellion* repose sur une excellente utilisation de l'univers de la première trilogie. Comme dans les films, le joueur impérial doit dénicher et détruire la base des rebelles tandis que ces derniers doivent lui échapper tout en gagnant des planètes à leur cause (et en capturant l'empereur lui-même). Pour remporter ce bras de fer, les protagonistes utilisent des « héros » qui font l'originalité et le sel du jeu. Han Solo, Luke, Leia ou Vador disposent de leurs qualités propres, ils



C'est l'atmosphère *Star Wars* très réussie qui a fait le succès de ce jeu. Mais au-delà, il reste un jeu de conquête galactique plaisant.

se voient affectés des missions d'espionnage ou de commandement (durant lesquelles ils peuvent être capturés), ils doivent apprendre à maîtriser la Force et l'enseigner à leurs élèves. Ils sont la pierre angulaire de votre stratégie, ce qui est un vrai bonheur pour les fans de George Lucas !



Une galaxie fort lointaine... Nous sommes bien dans un 4X.

LIEN

Un site de fans encore actif : www.swrebellion.com/

EDITEUR / DÉVELOPPEUR

LucasArts

Master of Orion 2

La référence universelle

Qui viendra surclasser *Master of Orion 2* ? Sorti en 1996, le jeu de Simtex s'impose toujours comme LA référence du genre. Après un premier épisode réussi, ce second volet propose un jeu d'une richesse impressionnante, surtout pour son époque.

Master of Orion n'est pas spectaculaire, même pour son époque, mais ses écrans et tableaux sont remarquablement bien conçus. Ce jeu a réussi l'alchimie idéale : des mécanismes simples pour un jeu très riche.



La Force est avec lui

Pourtant, il ne s'agit pas d'un jeu de rôle. C'est un vrai 4X avec recherche scientifique, gestion de planètes, construction de vaisseaux et un module de batailles spatiales, très limité il est vrai. On comprend sans peine que *Rebellion* ait gardé une place à part dans le cœur de nombreux joueurs, même si sa qualité est nuancée par des graphismes ternes et surtout une interface calamiteuse.



À la tête de l'une des treize races aux différences radicales (par exemple l'une d'entre elles est inapte à toute diplomatie), le joueur doit parvenir à la victoire en écrasant tous ses rivaux, en se faisant élire empereur ou en conquérant la mythique planète Orion.

Malgré son austérité visuelle et un module tactique en tour par tour totalement inadapté aux batailles spatiales telles qu'on les imagine, ce jeu rencontre rapidement le succès. De fait, il pose, et pour longtemps, les canons du genre (voire notre article principal). La phase de personnalisation des parties est simple et agréable, le système diplomatique est riche, l'arbre technologique fouillé et créatif et le module de création des vaisseaux est un modèle de simplicité, tout en restant intéressant. Car MOO2 réussit surtout l'éternelle recette : combiner avec bonheur complexité et jouabilité. Cerise sur le gâteau, son univers est assez immersif avec la recherche d'*Orion*, la menace des Antariens, les trésors cachés à découvrir et les héros à enrôler. On a l'impression d'arriver dans un univers qui a déjà sa propre histoire.

Mais toute médaille a son revers et celui d'*Orion* aura été de servir de modèle à toute une série de jeux 4X qui auront bien du mal à se détacher de cette référence. Même en copiant son gameplay, aucun successeur n'est réellement parvenu à le supplanter... et surtout pas le calamiteux *Master of Orion 3*, sorti en 2003.

LIENS

Sites de fans :

www.masteroforion2.com/

www.geocities.com/moo3_senate/

EDITEUR / DÉVELOPPEUR

Microprose / Simtex

Space Empires V

Le monster game inachevé



Dans la famille des conquérants de l'espace, la série *Space Empires* a fait le pari de la surenchère. Son dernier rejeton, le numéro 5, s'inscrit toujours dans la lignée de *Master of Orion 2*, mais en y ajoutant « plus de tout ». Plus d'options de customisation, plus de technologies, plus d'applications civiles et militaires, plus de races, plus de vaisseaux... Autant dire qu'il s'adresse aux amateurs de *monster game* que le micro management ne rebute pas. L'interface utilisée pour gérer ce grand chantier galactique n'est pas évidente au premier abord, mais à l'usage, l'étendue des possibilités de ce jeu est assez fascinante.

Une illustration de cette richesse est son module de construction. On peut modeler tous types de vaisseaux (croiseurs, chasseurs, cargos), mais aussi des stations spatiales, de simples satellites ou même des véhicules d'attaque au sol. Pour chacune de ces unités, vous utilisez les applications issues de l'immense champ de vos recherches scientifiques. Les possibilités paraissent presque infinies ! Et pour couronner le tout, vous pourrez mettre vos créations à l'épreuve du meilleur module de bataille proposé à ce jour dans un 4X en tour par tour.

Tout va pour le mieux dans la galaxie ? Hélas, loin de là. En janvier 2007, nous écrivions dans *Cyber 6* que *Space Empires V* serait un jeu fabuleux une fois terminé... ce qui n'est toujours pas le cas. Il faut savoir que Malfador a clairement reconnu ne

pas vraiment s'occuper des problèmes d'équilibrage et d'IA, et qu'il les laissait à la charge de la gentille communauté des moddeurs. Cette dernière s'est aimablement attelée à la tâche (voir nos liens) mais les lacunes demeurent et elles gâchent des pans entiers du jeu. Par exemple, le module diplomatique est l'un des plus ambitieux que nous connaissions, mais l'idiotie de l'IA en fait une belle coquille vide. Dans le même ordre d'idée, elle gâche une grande partie de l'intérêt des combats spatiaux. Dommage pour un jeu dont la durée des parties et les bugs réduisent considérablement la viabilité en multijoueurs. En l'absence de perspectives de réelles améliorations, *Space Empires V* laisse donc une désagréable impression de gâchis.

Planètes gazeuses, rocheuses ou de glace, à coloniser en fonction de vos technologies : on retrouve les grands-classiques du genre.

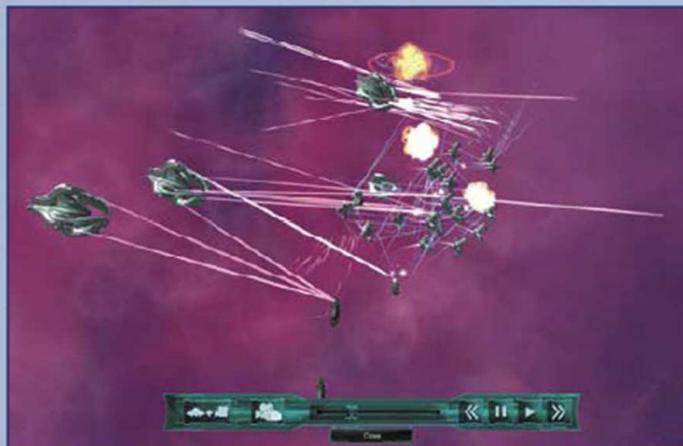
COUP DE GUEULE

Les malheureux acquéreurs de la version française du jeu (disponible en magasins) n'ont que leurs yeux pour pleurer. Après des problèmes de traduction qui rendaient la diplomatie inopérante (un comble), ils se sont aperçus que leur version n'était pas compatible avec les nouveaux patches de la version US... et que l'éditeur européen Empire Interactive ne semble pas pressé de traduire. Bref : profitez du cours du dollar et achetez d'origine US chez Strategy First !

Le dernier padawan

Le dernier 4X spatial à être entré dans notre champ gravitationnel est un assez bon résumé des limites du genre. *Lost Empire* a été testé dans *Cyber 11* (décembre 2007) et il est sorti en France en mars 2008. Il s'agit d'une énième variation de *Master of Orion* et de *Galactic Civilizations* : de nouvelles

Les batailles apparaissent en mode résumé, ce qui n'est pas vraiment satisfaisant : si le jeu nous fait construire nos propres vaisseaux, la moindre des choses serait de nous laisser les mener au combat.



LIENS :

Le site de Malfador :

www.malfador.com

Le site de l'éditeur américain, qui propose le jeu en téléchargement pour 15 \$... soit environ 10 € :

www.strategyfirst.com

Des sites des fans (ou télécharger notamment l'indispensable « Balance mod » qui améliore le jeu et l'IA) :

www.spaceempires5.com

www.spaceempires.net

www.captainkwok.net/balancemod.php

EDITEUR/DÉVELOPPEUR :

Strategy First/Malfador Machinations

Galactic Civilizations II Dark Avatar

La
galaxie
« grand public »

Galactic Civilizations II reste à ce jour le plus beau succès commercial des 4X galactiques. Le jeu de Stardock et son extension, *Dark Avatar*, ne manquent pas d'atouts : une IA correcte, un habillage graphique et sonore alléchant (le moins austère), le scénario le plus travaillé (la lutte des peuples libres contre les Drengins), l'interface la plus accessible au service du gameplay le plus simplifié. Mais c'est précisément ces facilités qui chagrinent les joueurs biberonnés à *Master of Orion* ou à *Space Empires*. Certaines actions sont simplifiées à l'extrême et ne suffiront pas à combler les maniaques du détail. Le module de construction des vaisseaux est à l'image du jeu : c'est un joli « mécano » où on assemble à volonté des morceaux de carlingue. Hélas, concrètement, il ne s'agit que d'additionner des armes et des points de

vie, ce qui est tactiquement limité. Les combats, qu'ils soient spatiaux ou terrestres, ne sont représentés qu'à travers un résumé animé, ce qui est très frustrant pour tous les joueurs habitués à jouer les amiraux dans *Space Empires*.

Surtout, *Galactic Civilizations* porte bien son nom puisqu'il s'agit avant tout d'un *Civilization* galactique. Considérez que l'espace est un océan sur lequel les planètes sont des îles et les navettes des bateaux. On retrouve le même système d'événements aléatoires que dans *Civ*, des villages (pardon, des « météorites ») à explorer pour glaner des bonus et des ressources à rattacher à vos villes/planètes. Même le concept de « zones d'influences » entre les empires a été repris, ce qui est paradoxal pour un jeu sensé se dérouler dans l'immensité stellaire. Mais il est vrai que vos vaisseaux peuvent se promener sans contrainte d'un système à l'autre : les étoiles ne sont pas plus éloignées l'une de l'autre que des villes dans *Civilization*. Bref, sur cette carte en 2D, on s'aperçoit que l'aspect « galactique » du jeu n'est là que pour l'exotisme. Malgré ses failles, cette série garde des qualités et son succès devrait se confirmer avec sa future extension, *Twilight of the Anor*, qui devrait être diffusée sous peu.



Les différentes races de *Galactic Civilizations* sont visuellement très réussies.

LIENS

Le jeu de base (sous-titré *Dread Lords*) et son extension (*Dark Avatar*) sont regroupés sous une version gold uniquement disponible en téléchargement : www.galciv2.com/
<http://totalgaming.stardock.com>

EDITEUR / DÉVELOPPEUR

Paradox Interactive / Stardock

Lost Empire : Immortals



races, des planètes à coloniser, des vaisseaux à construire, des planètes mystérieuses à découvrir... rien de neuf sous les 5000 soleils représentés dans chaque partie. Le jeu tente de tirer son épingle en proposant des leaders qu'il s'agit de faire progresser, un système de recherche par « niveaux » et un module de construction satisfaisant. En fait, on s'aperçoit vite qu'il s'agit d'une synthèse peu originale de ses aînés, avec simplement quelques bonnes idées. Le problème est qu'elles sont gâchées par des maladresses (le système

d'espionnage) et une interface calamiteuse, totalement inadaptée aux immenses empires que l'on prétend nous faire gérer. Les noms de planètes sont absurdes, elles doivent se gérer une à une, les informations n'apparaissent pas assez vite et il n'y avait pas, dans la version que nous avons testée en décembre, de tableaux récapitulatifs. Quant aux batailles, elles suivent encore le (mauvais) exemple de *Galactic Civilizations* avec de simples compte-rendus animés. À leur décharge, les Danois de Pollux Gamelabs semblent très réactifs et déterminés à améliorer leur produit. *Wait and See*.

L'univers est vraiment très vaste. Est-ce judicieux de laisser au joueur autant de planètes à gérer ?

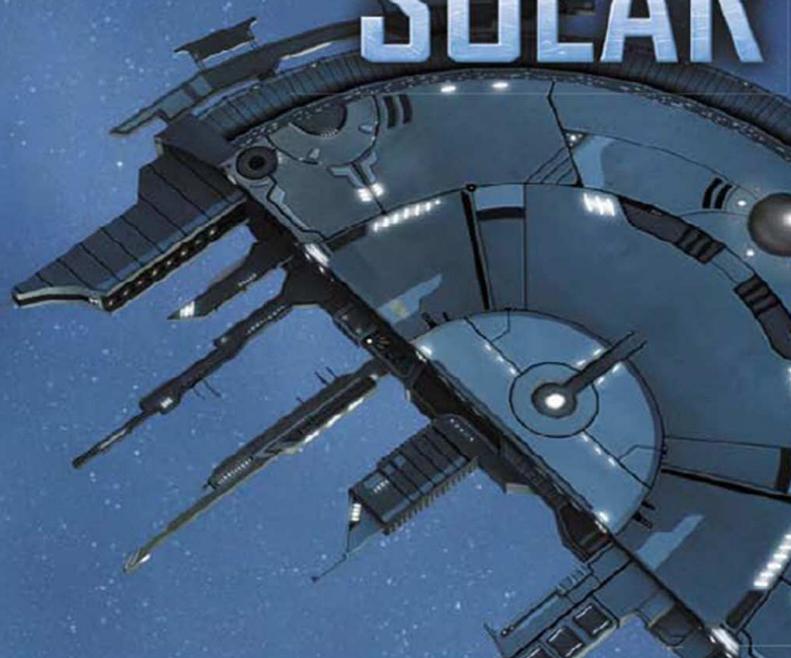
LIENS

Le site du développeur :
www.polluxgamelabs.com

Le site officiel du jeu, hébergé par Paradox :
www.paradoxplaza.com/lostepire/

EDITEUR / DÉVELOPPEUR

Paradox Interactive / Stardock



Les autres tests

26

Imperium Romanum

Un énième civ-builder qui manque d'originalité et qui ressemble comme un jumeau à *Glory of the Roman Empire*. Reste une ambiance graphique agréable pour les fans d'urbanisme antique.



5

28

Wings of Victory

Un simulateur et un wargame de bon niveau au sein du même jeu. Malgré une interface archaïque et une certaine complexité du pilotage, cette réédition d'un jeu réussi mais méconnu méritait bien une deuxième chance.



7

30

Cults of Wasteland

Armageddon Empires, la bonne surprise stratégique de 2007, nous gratifie d'une extension intéressante et gratuite. Partez à la découverte des religions post-apocalyptiques et rejoignez la communauté des fans de Vic Davies.



8

34

La fureur de Kane

Kane revient et il n'est pas content. Cette nouvelle extension de C&C propose un contenu solide... mais sans plus. Elle est à l'image d'une série jadis mythique, mais dont le manque d'audace l'empêche désormais de rivaliser avec les meilleurs STR récents.



7

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

Sins of a EMPIRE

Le jeu du mois

8

Un rayon de soleil dans l'univers des jeux de conquête galactique ! *Sins of a Solar Empire* réunit les principaux ingrédients d'un « 4x » classique et les cuisine sur un rythme en temps-réel. Le résultat est un « RT4X » à la fois complexe et efficace : plus profond qu'un STR, mais plus accessible et cohérent qu'un *Space Empire*. Une recette qui risque de faire école.

p. 20

de ce numéro

7



Soulstorm

Ce nouveau stand-alone de la série Dawn of War tient ses promesses : un gameplay nerveux, de l'action violente... mais un certain retard technique. Elle n'en reste pas moins parmi les toutes meilleures sagas de la grande famille des STR.

36

6



Democracy

Cette simulation politique à la fois très fouillée et très limitée vaut le coup d'œil, ne serait-ce que pour la pertinence de ses mécanismes. Pas forcément le jeu le plus passionnant de l'année, mais un défi intéressant et une bonne représentation des mécaniques électorales.

38

7



Wicked Defense

Une curiosité venue de l'Est et éditée par les Français d'Ageod. Un casse-tête tactique et labyrinthique parfait pour se défouler les neurones entre deux parties de Dominions.

39



Les nouveautés HPS

Le célèbre éditeur reste fidèle à sa légende avec cette nouvelle rafale de jeux d'un autre âge, mais qui conviendront aux passionnés. Au programme : la bataille d'Antietam, les guerres mexicano-américaines, la guerre des Gaules et la Troisième guerre mondiale sur le Danube.

40

Les analyses de Cyberstratège



46

LES CAMPAGNES DE NAPOLEON :

Le nouvel Ageod décrypté et commenté par son programmeur principal : Philippe Malacher nous raconte sa campagne du Danube.



52

ARMAGEDDON EMPIRES :

Pour espérer survivre à ce monde

impitoyable, il est nécessaire de maîtriser les mécanismes et les astuces de ce jeu formidable. Notre spécialiste Laurent Fillion nous présente le deuxième volet de son guide de survie.



60

FANTASY WARS :

Des mécanismes anciens mais un plaisir renouvelé :

Fantasy Wars est une réussite. Dans ce dossier, Patrick Receveur dévoile, en conseils et en tableaux, ses secrets pour écraser orcs et trolls.

10

9 et 10 :
lauriers d'or



lauriers d'or
de Cyber



Coup de cœur
de Cyber

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 !

Sins of a SOLAR EMPIRE

REAL-TIME STRATEGY. UNRIVALLED SCALE.

TEST



UN RAYON DE SOLEIL

ATTENTION, ESPACE RÉSERVÉ AUX COMMANDANTS AUX NERFS D'ACIERS. ICI PAS DE PETITES BATAILLES, PAS DE LÉGÈRES ESCARMOUCHES ET PAS DE PLACE POUR LA DEMI-MESURE. VOUS VOILÀ FACE À DES DESTRUCTIONS PLANÉTAIRES, DES MORTS PAR MILLIARDS ET L'AVENIR DE LA GALAXIE POUR ENJEU ! BREF, UN JEU POUR CEUX QUI AIMENT LES « PIOUS », LES « BADABOUMS » ET LES « ZAPS » !

Nicolas Maucotel

L'accouplement a réussi et le bébé fait plaisir à voir ! Ironclad Games, nouveau venu dans le monde du jeu vidéo, s'est associé pour son premier projet au Stardock de Brad Wardell, le papa de la série *Galactic Civilization*. Ce n'est pas un hasard, puisqu'Ironclad nous propose un nouveau 4X spatial, mais d'un genre un peu particulier.

Il s'agit en effet d'un croisement entre un 4X « classique » (*eXplore, eXpand, eXploite et eXterminate*) et un jeu de stratégie en temps réel. Un

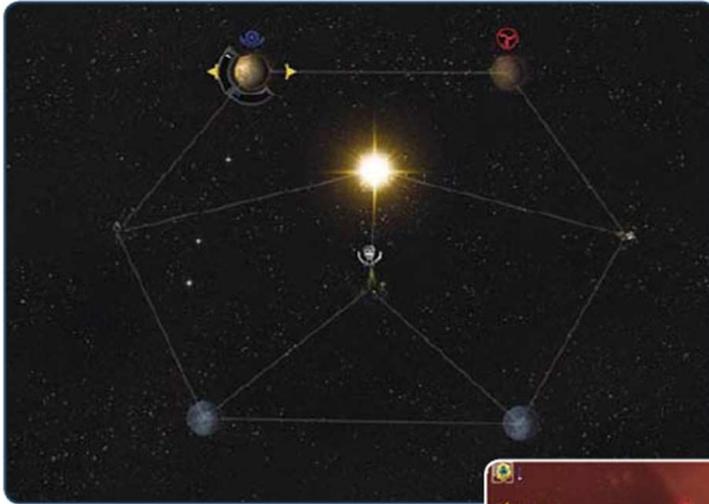
« RT4X » en quelque sorte. De quoi attiser la curiosité des voyageurs de l'espace, surtout avec un patronyme aussi poétique que « les péchés d'un empire solaire ».

PREMIER CONTACT AVEC L'INCONNU

Une fois le jeu lancé, une introduction nous présente un univers *space opera* d'une grande banalité. En résumé : trois grandes civilisations sont en guerre pour le contrôle de la galaxie. Ces



L'univers est en fausse 3D : la représentation graphique est en trois dimensions, mais les unités et les structures sont en réalité disposées sur un plan plat.



La carte d'un petit système solaire. Les points de passage d'une planète à l'autre sont peu nombreux. On repère rapidement les axes d'attaque et les planètes par lesquelles l'ennemi va arriver.

Les batailles sont plus statiques et moins spectaculaires que celles d'*Homeworld*, par exemple. On les observe souvent de loin, les vaisseaux sont alors représentés par des icônes. Le joueur intervient peu : *Sins* n'est pas un jeu de batailles spatiales.

Les races manquent un peu de personnalité et leurs différences en termes de jouabilité ne sont pas évidentes tout de suite. Difficile donc de s'imprégner de l'univers et, malheureusement, l'absence de campagne n'aide pas. En effet, le jeu nous propose uniquement des escarmouches, en solitaire ou en multijoueurs. On choisit la carte, on sélectionne le nombre d'adversaires, la difficulté, et nous voilà à la conquête de l'espace !

La taille des cartes peut grandement varier. Elles se caractérisent par le nombre de planètes et leur placement. Si les plus petites en contiennent une dizaine, les plus grandes en comptent une centaine. On choisit donc de se lancer dans l'aventure pour une grosse demi-heure minimum ou pour une petite dizaine d'heures.

Les premiers pas avec l'interface se font sans heurt. Nous sommes face à un moteur 3D de qualité, qui tourne particulièrement bien sur des configurations modestes. Il permet d'embrasser toute la galaxie en une seule vue ou de zoomer sur le plus petit chasseur de notre flotte. On sent l'influence de *Galactic Civilization*. Des symboles remplacent les vaisseaux ou structures



trop petites pour être vues selon le niveau du zoom. Très intuitif et très fonctionnel. On n'est jamais perdu face à l'univers qui, il est vrai, est aplati en deux dimensions. À la gauche de votre interface se trouve un *empire tree* qui classe les vaisseaux, structures et flottes comme des fichiers dans un explorateur. Absolument illisible et incompréhensible lors des premières parties, il peut s'avérer fort pratique une fois qu'on s'y est habitué.

Si vous avez apprécié les graphismes de *Homeworld*, vous risquez d'être étonné par les batailles de *Sins*

of a *Solar Empire*, très statiques. Effectivement, hormis les chasseurs/bombardiers, les vaisseaux se contentent de se mettre à portée de leurs adversaires et de tirer inlassablement jusqu'à leur destruction. Malgré tout, les combats restent agréables à regarder, striant l'espace de projectiles en tous genres, multipliant les effets visuels. Les planètes sont visuellement vivantes une fois habitées, on aperçoit la vie grouiller, et les bombardements planétaires restent fascinants à admirer.

RYTHME DE CROISIÈRE MAINTENU

Les galaxies sont constituées de planètes qui forment des « zones gravitationnelles » impossibles à traverser en vitesse lumière. Les flottes passent donc de planète en planète par bonds successifs, le long de réseaux plus ou moins complexes qui permettent d'appréhender les

Les vaisseaux amiraux sont les vedettes du jeu. Ici un cuirassé terrien de classe Kol.



Traduction

Pour les anglophobes, il est possible de traduire le jeu en français en se rendant à cette adresse : <http://transgalactique.free.fr>. On remercie chaleureusement le travail de ces fans.



Soudoyer les pirates pour qu'ils attaquent l'ennemi et pas votre empire est une priorité en début de partie, quand leurs assauts peuvent faire très mal.

Une bonne idée : la base des pirates est présente sur la carte. Vous pouvez essayer de l'attaquer si vous avez du courage.

axes d'attaque de nos ennemis. Le jeu pousse donc à l'expansion selon des voies logiques, concentrant l'action sur quelques planètes à la fois, quelle que soit la taille de l'univers. Il faut ajouter que les cartes sont parfois divisées en plusieurs systèmes solaires, et il sera alors nécessaire de rechercher la technologie nécessaire pour sauter de soleil en soleil.

S'inspirant notamment de certains jeux de société, *Sins of a Solar Empire* intègre les pirates à ses mécanismes. On peut mettre une prime sur un joueur à tout moment, et régulièrement, les pirates attaquent celui qui en a accumulé le plus. Malheureusement, leurs offensives peuvent être très puissantes et trop handicapantes, surtout en début de partie. De plus, la planète des pirates est matérialisée dans l'univers, et sa position entraîne parfois des déséquilibres, surtout si vous colonisez une planète sans savoir qu'elle se trouve sur la route de leurs raids. Par chance, le jeu patché permet désormais de s'en passer.



La gestion des planètes est plutôt aisée : on améliore leurs caractéristiques ou on construit des structures. Au chapitre des améliorations, on peut augmenter le maximum de population pour les revenus, renforcer des infrastructures pour la défense ou encore sa capacité à recevoir des structures orbitales. Ces immenses structures qui gravitent autour des planètes se divisent en deux familles : logistique (usines, centres de recherche, ports de commerce) ou tactique (canons orbitaux, hangars à chasseurs). Leur gestion est donc relativement simple, voire simpliste si on la compare à d'autres 4X.

C'EST UN PEU DÉROUANT CAPITAINE !

Précisons que si le jeu met en avant son hybridité entre STR et 4X, il pourrait décevoir les joueurs de cette dernière catégorie. Les aspects de ce genre de jeu sont effectivement présents et influencent la jouabilité, mais ils restent très sommaires. L'exploration de l'univers, par exemple, occupe et préoccupe peu. Si on joue et rejoue une carte connue, elle sera à peine nécessaire.

L'expansion s'impose. Comme dans un STR, on colonise surtout pour s'approprier les ressources présentes. Les seuls véritables obstacles seront les planètes glaciaires et volcaniques qui ne seront colonisables qu'après certaines découvertes technologiques. Chaque planète ne pouvant accueillir qu'un nombre limité de structures orbitales, on n'accorde quasiment plus aucune attention à celles développées au maximum, elles fonctionnent seules et n'exigent aucune gestion. On se concentre donc sur les planètes nouvellement acquises.

Toujours dans cette logique de STR, la liste des vaisseaux disponibles est restreinte. Il est impossible de les modi-



L'interface du jeu est un modèle du genre ! La molette permet de zoomer du moindre chasseur au système solaire tout entier. Le tableau situé en bas à droite résume l'état de la flotte en une série de pourcentages : on est informé des dommages en un clin d'œil.

LOST IN SPACE

Sins of a Solar Empire propose un tutorial qui se contente du strict minimum. Au moment de lancer sa première partie, une question s'impose avec force : heu... qu'est-ce que je dois faire ? En bons samaritains que nous sommes, nous allons essayer de vous aider. Il y a quelques petites choses à savoir, précieuses lorsqu'on vient de se procurer le jeu. Nous nous excusons auprès des joueurs aguerris qui n'apprendront à peu près rien dans ce petit guide.

Vers l'infini et au-delà

Vous voilà sur votre planète, face à l'infini. Enfin, techniquement, l'infini a des limites et quelque part dans cet espace se trouvent des ennemis qui cherchent votre mort. Alors il n'est pas temps de chômer. Au boulot !

Dans l'immédiat, votre premier objectif sera d'assurer votre expansion. Faites quelques scouts et envoyez-les à la découverte des planètes environnantes : il est important de connaître l'importance des forces locales qui protègent les planètes voisines, de repérer les carrefours et les types planétaires les plus fréquents (volcaniques ou glaciaires). Il est préférable de choisir les « couloirs planétaires » fermés pour votre première expansion, afin de se défendre plus facilement par la suite.

Pour vous emparer de ces planètes, construisez immédiatement une usine de vaisseaux amiraux afin de profiter du premier vaisseau gratuit. Optez de préférence pour un vaisseau amiral de combat (Radiance Battleship, Kol Battleship ou Kortul Devastator selon la race) ou de colonisation (Progenitor Mothership, Akkan Battlecruiser ou Jarrasul Evacuator). Les premiers vous permettront de vous débarrasser plus facilement des défenses locales, les seconds de coloniser plus facilement les planètes. En effet, les colonies créées par ces vaisseaux mères possèdent un bonus de développement pendant un certain temps. Les autres types de vaisseaux amiraux (porte-avions, appui et tueurs de planètes) sont utiles plus tard dans la partie.

Coloniser la galaxie

L'usine de frégates est évidemment un bâtiment primordial en début de partie : produisez des frégates basiques afin de soutenir votre vaisseau amiral et foncez sur les planètes les plus proches. Faites une frégate de colonisation si vous avez opté pour un vaisseau amiral de combat et suivez de près vos flottes afin d'essaimer à tout va.

Produisez rapidement deux centres de recherches civils. Les recherches militaires ne sont pas utiles dans un premier temps, mais les technologies servant à coloniser les planètes glaciaires ou volcaniques (qui nécessitent deux centres donc) peuvent rapidement s'imposer.

Une fois quelques planètes colonisées, définissez votre point de défense principal. Choisissez une planète assez éloignée de votre planète de départ et qui en barre l'accès. Placez des défenses stationnaires. Pour cela, utilisez un vaisseau pour situer « le point de saut », lieu par où les ennemis vont arriver dans le « puits gravitationnel » et placez au plus proche plusieurs défenses statiques. Pensez à augmenter le nombre de point de vie de votre planète au maximum. Évitez les astéroïdes, limités à 25 points tactiques au maximum, soit 10 points de moins que les autres types de colonies.

À partir de là, il faudra vous adapter à l'univers. Il peut être intéressant pour les petites galaxies de produire un nombre important de frégates de bombardement planétaire et de tenter des attaques surprises. Pour les longues parties, prévoyez assez vite un second vaisseau amiral.

Bon jeu et bonnes destructions massives !



100 000 exemplaires vendus au bout d'un mois : la meilleure vente aux USA en février, devant *Call of Duty* et *World of Warcraft* ! Un succès remarquable pour un petit studio et pour un jeu vendu sans protection anti-piratage. Le tout est téléchargeable pour une somme relativement modeste : 45 \$, soit à peine 30 €. Conséquence de ce succès : Ironclad Games prépare d'ores et déjà une extension. Il s'agirait notamment d'ajouter une véritable campagne solo. À l'heure où nous imprimons le magazine, nous n'avons aucune information quant à sa date de sortie.

Il n'y a pas de combats lors de l'invasion d'une planète. L'alternative est radicale : votre flotte anéantit toute vie, puis vos colons s'installent sur les ruines.



fier, encore moins de les concevoir. On a accès à quelques frégates qui constituent le cœur des flottes, à une poignée de croiseurs, vaisseaux spécialisés qui servent d'appui aux frégates et à cinq vaisseaux amiraux. Les frégates représentent la force de frappe classique, permettant de s'attaquer à l'ennemi et bombarder ses planètes. Les croiseurs envoient des drones pour réparer les vaisseaux proches, lâchent des essaims de bombardiers/chasseurs, ou encore déploient de vastes champs énergétiques. Les vais-

Adresses web :

Le site officiel où télécharger le jeu, des utilitaires, des cartes ou des modifications du jeu... et même proposer vos propres créations à la communauté :

www.sinfosolarempire.com

Le site du jeune studio de développement :

www.ironcladgames.com



L'arbre technologie est à l'image du jeu : plus riche que celui d'un STR standard, mais à des années-lumière de celui d'un *monster game* comme *Space Empire V*.

Pour pousser le mimétisme encore plus loin, le premier construit sera gratuit.

Nous sommes donc face à un jeu qui propose une gestion très légère et simplifiée des planètes. Il n'offre par ailleurs qu'une dizaine d'unités différentes par civilisation et quelques « vaisseaux héros ». On peut ajouter à cela un module diplomatique assez sommaire et incohérent. Au bout de quelques parties, on préférera avoir des IA « bloquées » qui ne peuvent changer de camp. Sommes-nous donc face un clone interstellaire de *Warcraft III* ?

ATTENTION, OVNI EN VUE

Si le jeu risque de décevoir les amateurs de 4X, il risque également de surprendre les amoureux de jeux

seaux amiraux ressemblent (beaucoup trop) aux héros de *Warcraft III* : ils sont très puissants, très résistants, gagnent des niveaux en combattant, acquièrent trois capacités augmentables et débloquent une capacité ultime au niveau 6.

L'économie est réduite à sa plus simple expression : des cristaux et des minerais à miner sur les astéroïdes, et de la population qui produit des « crédits » sur les planètes.



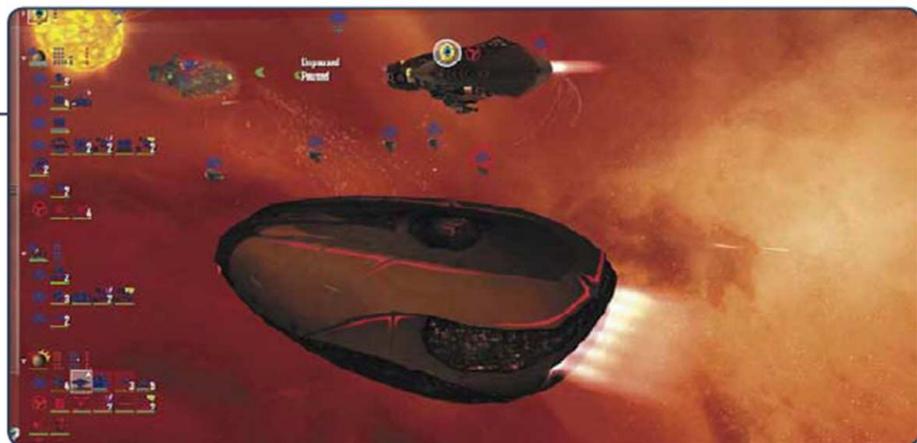
Le design des vaisseaux est plutôt réussi, mais dommage qu'il n'y ait que trois races. C'est trop peu comparé aux concurrents.

de stratégie nerveux. La micro-gestion des vaisseaux n'est pas nécessaire, elle peut même nuire à l'issue de la bataille. En effet, un mécanisme (*shield pagination*) renforce les boucliers des vaisseaux s'ils prennent beaucoup de dégâts en peu de temps. Il vaut mieux répartir ses tirs sur tous les vaisseaux ennemis plutôt que de se concentrer sur un seul. Or, l'intelligence artificielle s'en occupe parfaitement.

Les batailles ne se déroulent pas en quelques secondes, elles peuvent prendre de longues minutes pendant lesquelles vous aurez d'autres éléments à gérer. Inutile donc de chapeauter toutes les altercations. L'élément tactique s'efface mais au profit du stratégique. En effet, il importe plus de savoir déplacer ses flottes au bon moment et au bon endroit. Se rendre d'un bout à l'autre de la galaxie peut prendre parfois plus d'une dizaine de minutes. Inutile de cliquer dans tous les sens comme un dément, le jeu est posé et il importe de bien réfléchir au moindre mouvement.

L'arbre technologique représente d'ailleurs ce même aspect. Les recherches se divisent en quatre domaines, dont deux sont propres à chaque race. Si elles peuvent paraître assez rapides à obtenir, leur nombre conséquent pousse à se spécialiser et à faire des choix cruciaux pour le reste de la partie. Tout changement radical sera long et difficile.

Afin d'augmenter la taille maximum de vos flottes, il sera nécessaire d'augmenter le ravitaillement. Ce ravitaillement fonctionne comme l'*upkeep*



de *Warcraft III* (décidément) et ponctionne une part des revenus. Mais il n'est pas proportionnel à la taille de la flotte, et après une défaite majeure, on ne peut pas décider de le réduire. Il conviendra de réfléchir convenablement à chaque augmentation.

De fait, la victoire ne se joue jamais sur un coup bien pensé. L'accumulation de choix intelligents sera récompensée, et non une seule action d'éclat. Inertie est le maître mot de *Sins of a Solar Empire*. C'est à la fois son défaut et sa force. Chaque action a des conséquences sur le long terme.

SA PLACE AU SOLEIL

Ce jeu devrait marquer à sa manière le jeu de stratégie en temps réel et se faire sa petite place au soleil. C'est un plaisir de voir son empire grandir inexorablement, de sécuriser des régions entières de la galaxie, de raser les planètes ennemies. Les stratégies sont nombreuses et il faudra de nombreuses parties avant de pouvoir cerner toutes les subtilités. Les trois races qui semblent si proches dans un premier temps se révèlent très différentes à l'usage.

Il s'agit en fait bel et bien d'un 4X, mais où le temps réel remplace le tour par tour. Il conserve le charme et la logique des jeux de stratégie spatiale, même avec un certain degré de simplification. Sa dimension STR ne se traduit pas par un rythme de jeu échevelé, mais par le confort de l'interface et l'efficacité du gameplay. Ajoutons que le taux du dollar en fait un produit peu coûteux, et que son espérance de vie semble radieuse à la vue des nombreux « mods » annoncés. Enfin et surtout, les premiers patches semblent indiquer que l'équipe de développement est réactive et à l'écoute des joueurs, fait assez rare pour être signalé. ◆◆◆

Fiche technique

Type : 4X sur un mode STR : le RT4X !

Public : Les fans de Dark Vador

Config : Win XP/Vista, 2,2 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo 256 Mo.

Editeur/développeur : Stardock / Ironclad Games. Prix : 30 € en téléchargement

- Un gameplay épuré mais efficace
- La réflexion prime sur la rapidité
- Tous les ingrédients d'un bon 4X sont là

- Une gestion moins pointue que dans les jeux en tour par tour
- Une diplomatie inutile
- La pratique du jeu impose souvent une vue lointaine peu spectaculaire
- Des partis multi qui risquent d'être longues pour un STR

Avis perso : La simplicité d'un STR et la réflexion d'un jeu de stratégie : Ironclad mélange le meilleur des deux mondes en inventant ce « temps-réel stratégique ». Le résultat est un jeu relativement dépouillé mais séduisant et efficace. Une réussite qui devrait faire école.



IMPERIVM

ROMANVM

VANITAS VANITATUM*

POURQUOI ? POURQUOI SORTIR UN ÉNIÈME CITY BUILDER À LA SAUCE ROMAINE ALORS QU'IL EN EXISTE DÉJÀ TANT, ET DES RÉCENTS ? SURTOUT SI C'EST POUR REPRODUIRE TRÈS EXACTEMENT CE QUI EXISTE DÉJÀ, SANS RIEN APPORTER DE NEUF OU DE DIFFÉRENT.

Par Sandra Rieunier-Duval

Sérieusement, je m'interroge. Les docu-fictions de la BBC ont-ils un effet subliminal ? À moins que ce ne soit les adaptations cinématographiques d'Astérix qui donnent envie de soleil méditerranéen aux pauvres gamers trop pâlots ? En tout cas, si l'on se réjouissait dans notre dossier consacré aux *city builders* antiques (Cyberstratège n°6) de la créativité qui semblait régner dans les studios, on a ici pour le coup une sérieuse sensation de réchauffé.

Mi-2006, le développeur bulgare Haemimont Games sortait *Glory of the Roman Empire*, un jeu sympathique, mais sans grandes prétentions. Moins de deux ans plus tard, voici donc *Imperium Romanum*... et on se demande vraiment en le découvrant à l'écran si on n'a pas lancé son prédécesseur par inadvertance. Les interfaces, les mécanismes, les sprites 3D sont identiques, à quelques rajouts près. Toutefois cela reste globalement fonctionnel et agréable, comme précédemment.

DE BONNES BASES

On retrouve les cartes en 3D représentant une liste variée de lieux notoires de l'époque. On peut donc aller poser ses briques à Memphis ou à Pompéi... Selon les possibilités de sa machine, on peut tourner la caméra dans toutes les directions pour admirer le ciel étoilé ou le passage des nuages et cela donne une impression de vie tout à fait bienvenue.

Le gameplay est strictement identique à celui de son prédécesseur, dans la lignée des récents *city builders*. En d'autres termes, il repose à la fois sur un système de zones d'influence et sur un système de circuits des habitants. Revenons rapidement sur ces concepts : traditionnellement les jeux de construction et gestion de cités accordent à chaque bâtiment une zone d'influence. Tous les habitants vivant dans cette zone bénéficient des services proposés (par exemple, une boulangerie, des thermes, etc.). Par la suite, les jeux du genre ont ajouté l'idée de circuits empruntés soit par les colporteurs ou les habitants. La boulangerie devait non seulement être proche mais aussi approvisionnée réellement, et accessible selon un trajet suffisamment simple. Et enfin, ultime raffinement : les citoyens partagent leur temps entre travail et temps libre, et c'est uniquement pendant leurs loisirs qu'ils sont susceptibles de faire leurs courses.

Les interfaces sont assez envahissantes et pourtant peu informatives.



Le ciel donne une atmosphère souvent réussie aux paysages. En revanche la minimap est illisible.

Imperium Romanum repose sur ce procédé. Les habitants se déplacent jusqu'au marché ou à la taverne pour acheter nourriture et vêtements. Au clic sur l'un d'eux, son récapitulatif personnel s'ouvre et propose des boutons pour lui ordonner de retourner au travail ou au contraire d'aller faire ses achats. Mais un jeu comme *CivCity : Rome* avait opté pour un curseur global permettant d'ajuster le temps de loisirs, ce qui était tout de même plus pratique que d'intervenir au cas par cas.

Quoi qu'il en soit, tout cela n'a rien d'original. Là où *Imperium Romanum* apporte sa touche, à la suite de *Glory of the Roman Empire*, c'est avec deux idées : les esclaves et le revenu familial. Les esclaves sont chargés de tout le transport des marchandises d'un point à un autre, et des constructions. Ils constituent vraiment une catégorie à part de la population : ils ont leurs habitats, et doivent également se nourrir. Ils ont un taux de fatigue et risquent de se révolter si on les surmène.

Le concept de revenu familial est également intéressant : au lieu que chaque maison achète automatiquement les produits dont elle manque, on a ici un revenu par maison. Ce revenu dépend de l'argent effectivement gagné par les membres de la famille. Si ces travailleurs produisent des objets fort demandés, ils gagneront plus, sinon ils s'appauvriront. Il peut donc arriver que des maisons dépérissent non pas parce qu'elles seraient mal desservies, mais simplement parce que la famille ne gagne pas suffisamment sa vie. Cela apporte une contrainte supplémentaire, réaliste qui plus est : ne pas trop multiplier les bâtiments de production pour maintenir de bons revenus.



LA STRATÉGIE DU REPLÂTRAGE

Malheureusement cette bonne idée est pour ainsi dire noyée dans la masse, comme tout le reste. En l'absence d'interfaces récapitulatives détaillées, on navigue à l'aveuglette et on rectifie le tir au coup par coup. On n'a rien pour trouver facilement les bâtiments qui menacent de s'écrouler, rien pour repérer les familles pauvres ou pour avoir une vue globale des besoins. On doit se contenter soit de vérifier les bâtiments et citoyens un par un, ce qui est absurde et ennuyeux, soit d'attendre qu'apparaissent des messages une fois le mal fait : incendie, criminalité, bâtiment effondré...

Une autre horreur ergonomique est la gestion des missions : le joueur doit lui-même réclamer une mission, et une fois accomplie, revenir cliquer pour dire qu'elle est terminée. De plus, certaines ne sont en fait que de simples événements (un don du Sénat par exemple) que l'on doit accepter puis signaler comme achevés. Ce système est présenté comme un point fort du jeu, c'est en réalité d'une lourdeur assez incroyable.

Je ne m'attarderai pas sur la partie militaire : on dispose de fortifications et de quelques types de troupes pour aller taquiner le barbare comme dans la plupart des jeux. Ce versant est toujours très sommaire. Mais *Imperium Romanum* réussit tout de même à faire moins bien que la moyenne, avec une gestion des ordres de déploiement assez laborieuse. En revanche on ne crachera pas sur quelques fonctions bien pratiques, comme la possibilité d'ajuster les priorités de construction des bâtiments posés, ou même d'acheter le bâtiment fini en économisant les matières premières.

Imperium Romanum est donc finalement un jeu agréable, comme son prédécesseur, mais qui mériterait une somme d'ajouts conséquents pour donner toute sa mesure. En l'état, il est sans grand intérêt pour qui aime maîtriser les données du challenge. C'est d'autant plus incompréhensible qu'on pouvait espérer des progrès significatifs depuis *Glory of the Roman Empire*. ◆◆◆

Fiche technique

Type : City builder romain

Public : Casual builders et amateurs de paysages équipés d'un bon PC

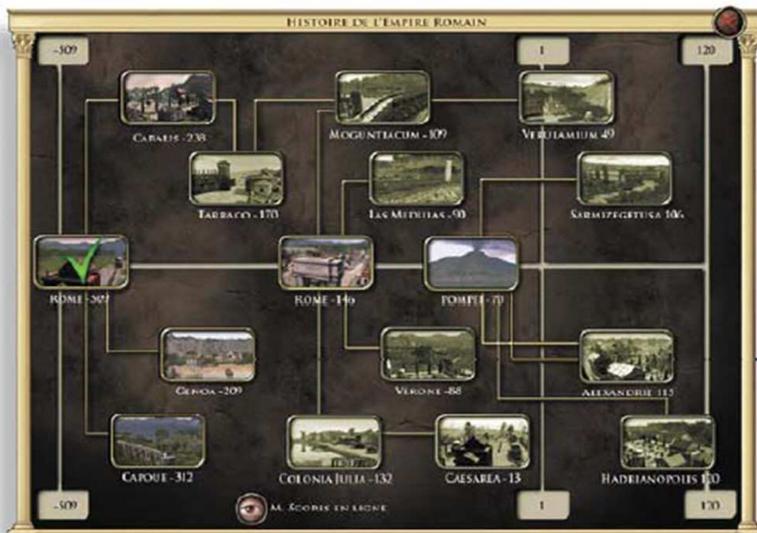
Support : Windows 2000/XP/Vista, Pentium IV 2 GHz, 1 Go de RAM.

Editeur : Haemimont / Kalypso ; Prix : 40 €

- +
- Des graphismes agréables
- Des cartes spacieuses

-
- Un cruel manque d'infos et de statistiques
- Trop superficiel
- Pas grand chose d'innovant

Avis : *Imperium Romanum* tient la route de façon honorable mais ne s'adresse pas aux amateurs exigeants. Il n'apporte pas grand-chose de neuf dans un domaine déjà très concurrentiel.



L'arborescence des missions en mode historique.

LA VICTOIRE D'UN VIEUX COUCOU

MATRIX GAMES PROPOSE UNE RÉÉDITION DE CE JEU ATYPIQUE, RÉUNISSANT SIMULATEUR DE VOL ET WARGAME. UN MÉLANGE DES GENRES RÉUSSI QUI ABOUTIT À UN PRODUIT FASCINANT SUR LA BATAILLE D'ANGLETERRE.

Alain Hespérine

Juliet 1940, l'Allemagne se retrouve en position de force sur le vieux continent. Face au refus de Churchill d'accepter tout compromis, Hitler décide d'envahir l'Angleterre. En préalable à l'opération *Seelöwe*, la Luftwaffe doit impérativement neutraliser la RAF. *Wings of Victory* propose de revivre la Bataille d'Angleterre à travers une simulation de vol couplée à une campagne stratégique au long cours.

Fidèle à sa politique de « réhabilitation », Matrix nous offre une réédition du jeu sorti en 2005 sous l'égide de Shockwave/Gmx Média. Elle n'apporte aucun changement, hormis l'intégration des différentes mises à jour sorties depuis 2005. Il faudra tout de même télécharger le patch 2.07 pour disposer des derniers correctifs. *WoV* profite d'une solide expérience puisqu'il reprend le moteur développé initialement par Rowan Software pour les jeux *Mig Alley* (1999) et *Battle of Britain* (2001). S'il hérite de ces aînés la capacité d'unir dans un même jeu

une simulation de vol pointue et une campagne stratégique passionnante, il reprend malheureusement des défauts, tels que l'absence d'un mode multi-joueurs et une interface vieillotte.

TALLY HO !

Le simulateur de vol se présente sous la forme d'un mode « action immédiate », dans lequel une trentaine de missions sont classées selon plusieurs thématiques. Une dizaine d'entre elles permettent de s'entraîner au décollage, à l'atterrissage, au vol en formation... Nous avons ici affaire à une simulation de vol très exigeante, du même acabit que la série *IL2* de Maddox. Le jeu requiert un investissement en temps significatif, tant au niveau du pilotage que de la navigation. Il permet de piloter le Hurricane et le Spitfire du côté anglais ; les Messerschmitt Bf-109 et Bf-110 pour l'allemand, ainsi que le Stuka. S'ils ne sont pas pilotables, les bombardiers bimoteurs sont modélisés, tels que le Junker Ju-88, le Dornier Do

17 et Heinkel He-111, dans lesquels vous pouvez occuper le poste de mitrailleur.

Le jeu propose des scénarios paramétrables vous plongeant dans des situations précises : dogfight, bombardement d'objectifs navals et terrestres ou interception de raids ennemis. Enfin, vous disposez de 11 missions basées sur des engagements qui ont historiquement eu lieu au cours de la Bataille d'Angleterre, dont le raid massif du 7 septembre sur Londres, marquant le début de la stratégie du *blitz* ; et celui du 15 septembre, identifié comme le jour de la Bataille d'Angleterre, car tous les chasseurs disponibles du *Fighter Command* étaient à ce moment-là en l'air pour défendre la capitale. L'IA ne se laisse pas vaincre facilement, mais ses vols en formation manquent parfois de réalisme, du fait d'éventuels bugs de collisions, ou de plans de vol manquant de souplesse.

Le très vieux *European Air War* était l'une des seules simulations à recréer avec justesse le chaos des combats aériens au dessus de la Manche. *WoV* reprend cette caractéristique puisque son moteur graphique supporte facilement des dogfights faisant intervenir une centaine d'appareils.

DAVID CONTRE GOLIATH

Au-delà de la simulation de vol pure, *WoV* offre une campagne à la fois opérationnelle et stratégique. Il s'agit d'un système dynamique dans lequel vos actions influencent le cours du conflit et ont des conséquences sur



Les radars anglais ont détecté des raids allemands en approche. L'IA assigne automatiquement des missions d'interception et permet au joueur d'en définir les paramètres.



12 août 1940. Début du « jour de l'aigle », opération de la Luftwaffe visant à détruire les installations radars et les appareils de la RAF. Le jeu permet de réaliser une planification très détaillée des raids.

L'écran des directives permet de définir les doctrines d'engagement de ses propres forces, afin d'automatiser certaines tâches et d'éviter la micro-gestion.

les missions qui vous sont attribuées en tant que pilote. Elle est divisée en 4 parties, correspondant chacune à une phase différente de la stratégie allemande : attaque des convois anglais (10/07 au 11/08), attaque des installations radars et des bases aériennes (le « jour de l'aigle », du 12/08 au 23/08), attaque des aérodromes à l'intérieur de l'île et des usines d'avions (24/08 au 06/09) ; et enfin, le *blitz*, qui correspond à la phase de terreur durant laquelle Londres est prise pour cible (07/09 au 15/09).

En endossant le rôle de commandant en chef, vous devez gérer le déploiement de vos forces et la planification des missions selon les priorités que vous aurez fixées. Pour l'Allemand, la tâche consiste à planifier avec le maximum d'efficacité des raids de bombardement sur le territoire britannique. En face, l'Anglais doit repousser les assauts ennemis, préserver ses maigres forces, et défendre au mieux les installations au sol.

Le jeu est en temps réel pausable, se déroulant sur une carte de l'Angleterre et de la zone côtière allant du nord de la France aux Pays-Bas. Elle utilise la symbolologie de l'époque, avec des blocs de couleur pour représenter les raids, donnant ainsi des indications sur le type d'appareils, le cap estimé ; il en est de même pour les formations en état d'alerte sur les bases aériennes. Le moteur de jeu modélise un nombre impressionnant de paramètres, ce qui au final se révèle à double tranchant : il peut soit effrayer les moins patients par sa complexité, soit combler les passionnés par sa richesse des détails. Outre les effets de la météo, le système gère le moral des unités, leur déploiement dans les différents secteurs et les réserves disponibles, le niveau

d'efficacité des radars anglais selon les dégâts subis.

Dans le même ordre d'idée, la préparation des missions fait intervenir de nombreux facteurs : un raid de bombardement nécessite de définir le nombre et le type de bombardiers impliqués, les cibles principales, l'altitude d'approche, le nombre et type de chasseurs d'escorte.

Malheureusement, cette abondance de variables induit une multitude de boîtes de dialogues et de listes déroulantes. D'autant plus que l'interface a subi peu d'évolutions depuis le 1^{er} opus de 2001, le déplacement de la carte utilisant encore des barres de défilement !

MISSION ACCOMPLIE

WoV s'était fixé pour objectif de proposer deux gameplays différents dans un seul jeu. Il parvient à tenir ses engagements en nous proposant une simulation de vol pointue et un wargame à part entière. Cependant, la complexité, aussi bien du simulateur que des mécanismes de la campagne, pourront rebuter les joueurs impatient.



Fiche technique

Type : Simulation de vol et wargame en temps réel pausable

Public : joueurs motivés ou hardcore

Config : Windows XP, processeur 3 Ghz recommandé, 1 Go RAM, Carte graphique 256 Mo, 1 Go d'espace disque.

- Un simulateur de vol réaliste
- Des aspects visuels et sonore immersifs
- Une campagne dynamique passionnante

- Une interface archaïque
- Un apprentissage assez long du pilotage
- Pas de multijoueurs

Avis : *Wings of Victory* est un jeu qui traite deux genres différents (simulateur et wargame) avec le même niveau de qualité.

Il s'agit d'un produit exigeant, conçu par des passionnés, qui demandera au joueur un investissement significatif.



ARMAGEDDON EMPIRES CULTS OF THE WASTELANDS

TEST

VOUS REPRENDREZ BIEN UNE DOSE DE RADIATIONS ?

À LA DIFFÉRENCE D'ÉDITEURS PROPOSANT DES PATCHS POUR LE PRIX D'UNE EXTENSION, CRYPTIC COMET NOUS PROPOSE UNE EXTENSION D'ARMAGEDDON EMPIRES POUR LE PRIX D'UN PATCH, C'EST-À-DIRE GRATUITEMENT ! DE QUOI RAVIR LA COMMUNAUTÉ DES FANS DE CET EXCELLENT JEU.

Pascal Di Folco

Comme son nom l'indique, le cœur de cette extension est l'arrivée des cultes. Il s'agit de forces assez redoutables, qui ajoutent un adversaire supplémentaire ne jouant pas selon les mêmes règles que les autres factions. Les cultes sont au nombre de cinq. Ils rassemblent une quinzaine de nouvelles unités, des héros et des structures. Le choix du culte est une option de création des parties que l'on peut désactiver, mais un système ingénieux permet de faire en sorte que les cinq premières parties jouées avec cette extension les fassent apparaître successivement, pour le plaisir de la découverte !

Ils sont en fait intermédiaires entre les « indépendants » — forces plus ou moins importantes fixées sur la carte et ne bougeant pas — et des factions, qui s'étendent et se ren-



Ces aimables pèlerins sont menés par un scientifique de haut niveau !

forcent. Concrètement, les cultes ne construisent pas de bases et ne fabriquent pas d'unités. Ils ont des forces de départ fixes, souvent très

dangereuses en début de partie, mais peuvent parfois se renforcer par des moyens détournés. Chacun a son agenda et un objectif secret à atteindre qui entraîne la défaite des factions s'il y parvient. Cela peut être une destruction militaire classique des joueurs, mais aussi quelque chose de plus subtil comme la « conversion » de vos unités ou la fabrication d'armes secrètes



Contre la peste, seuls vos scientifiques pourront vous sauver.

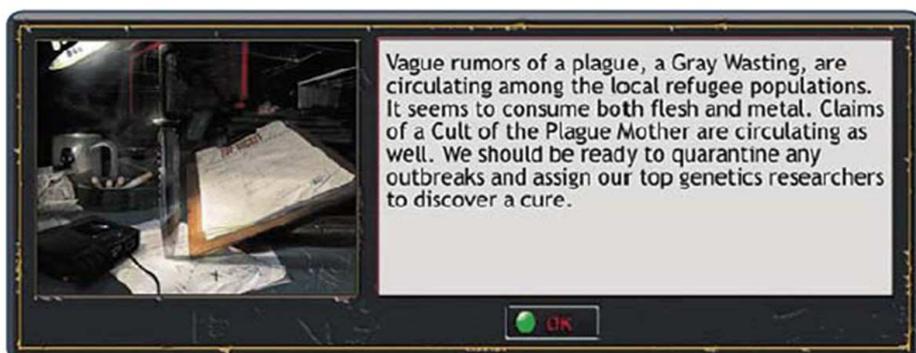
Les liens :

Télécharger cette extension à :
www.crypticcomet.com

apocalyptiques ! Et finalement, il faut vaincre ce culte, en plus des factions IA, pour gagner la partie.

DES ADVERSAIRES DE TAILLE

Ces nouveaux venus entraînent donc un net changement du visage des parties. Dès le début, vous avez une force active puissante qui peut être à votre porte (ils sont placés vers le milieu de la carte et peuvent se situer à 3 ou 4 cases de votre base) et, en fonction de son agenda, vous



Un exemple d'information de l'activation d'un culte.

INTERVIEW : Vic Davies, concepteur d'Armageddon Empires

CYBERSTRATÈGE : *Bonjour Vic, tu as fait une entrée remarquable dans le monde des indépendants du « jeu de stratégie PC », peux-tu te présenter brièvement ?*

VIC DAVIES : Je suis un nerd de 42 ans habitant dans l'Ohio (USA). Je suis un joueur avide de jeux de stratégie depuis le début des années 90. J'ai été diplômé d'une petite université de l'Etat de New York et je suis rentré directement dans l'US Navy en 1988. Je pensais devenir un analyste en sécurité nationale, mais j'ai changé d'avis et je suis devenu entrepreneur ! J'ai créé des cartes animées sur la guerre de Sécession pendant des années, pour une compagnie que j'ai créée avec mon frère. À un moment je pouvais dire de tête l'endroit de chaque régiment à tout moment pendant les trois jours de la bataille de Gettysburg. J'ai alors continué en créant ma propre société avec l'idée de faire quelque chose en tour par tour.

CS : *Comment te sont venues les idées d'Armageddon Empires ? Quelles furent les plus grands défis et les difficultés rencontrées ?*

VD : J'ai beaucoup joué à des jeux de figurines et à des jeux de cartes. Tous ces mécanismes me trottaient dans la tête quand j'ai commencé en 2005. J'ai fait un brouillon rapide de ce que je voulais avoir. Les points-clés étaient les hexagones, les héros, et le brouillard de guerre. Je n'ai ajouté qu'ensuite des éléments identifiants comme les cartes.

De très loin le plus grand défi a été la masse de travail à accomplir ! Cela a duré environ 2 ans et demi. J'ai du travailler sous contrat ici et là pour payer les factures mais je continuais toujours à avancer.

CS : *AE a été très bien accueilli, en es-tu surpris ? Comptes-tu développer ton studio, embaucher des gens ?*

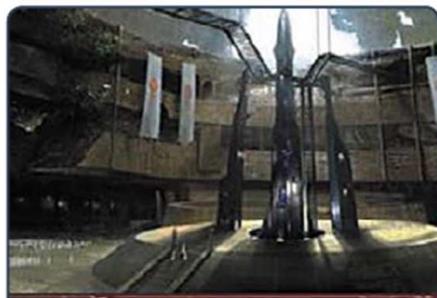
VD : J'ai eu quelques moments de doute en chemin. Je me souviens avoir pensé à plusieurs reprises que tous ces efforts pouvaient exploser en vol et que je devrais trouver un emploi à plein temps. L'objectivité est vraiment

difficile car au bout d'un moment on est fatigué de certaines choses. C'est le cas après avoir terminé un effort intense de codage et devoir alors tester. On en devient un peu malade. Mais je savais que je tenais quelque chose car quand je me remettait à jouer après une pause, je commençais à aimer cela. Le jeu a suffisamment marché pour continuer sur au moins un autre projet. Mais je ne pense pas ouvrir un studio.

CS : *Tu n'as pas donné beaucoup d'informations sur ton nouveau projet. Son nom de code est « Brimstone ». Peux-tu nous donner des détails en exclusivité ?*

VD : Je vendrai la mèche très bientôt ! Je me suis concentré sur la finalisation de *Cults of the Wastelands* pendant les six dernières semaines, ce qui a mis *Brimstone* en attente. J'espère pouvoir le sortir pour le début 2009. Ce sera un jeu en tours simultanés, avec beaucoup de mécanismes tirés de jeux de plateaux, comme des enchères, le besoin de combiner des ressources pour obtenir un effet, et une horloge de jeu basée sur un système de cartes d'événements. Il y aura aussi une dynamique asymétrique « force brute contre tromperie ». J'utiliserai l'ordinateur pour cacher certaines choses. Comme cela vous pourrez essayer de faire accuser quelqu'un d'autre si l'opération que vous tentez échoue ou réussit. Cela permettra un jeu de diplomatie de haut niveau. Vous devrez évaluer les principales menaces et décider avec qui coopérer pour atteindre des buts communs. Mais il n'y aura qu'un seul vainqueur. Vous devrez toujours placer d'abord votre propre intérêt, mais j'essaie d'inventer des moyens pour avoir des mécanismes de coopération et de défection intéressants. L'idée est que vous puissiez être une brute, ou un traître, ou peut-être un peu des deux !





Temple of the Rapture
 Independents
 Facility Outpost
 Unique
 Structure Points: 15/15
 Level: 1
 Number of Upgrades: 0
 Defense: 7
 Resistance: 6
 Anti-Air 8
 Facility can attack aircraft/helos
 Anti-Missile 8
 Allows facility to attack missiles
Rapture Device
 This device is being assembled by the cultists. It also seems to be the object of their worship.
 Supply Barracks

Les Raptures sont plus inquiétants : que fera l'engin qu'ils assemblent dans leur temple ?

À NE PAS LIRE SI VOUS VOULEZ GARDER L'EFFET DE SURPRISE !

Plague Cult : envoyant ses sbires un peu partout pour contaminer bâtiments et unités, c'est une plaie, mais sans effets majeurs à court terme. Les « cures » permettent de contenir l'extension de la maladie, et militairement ils ne sont pas trop impressionnants.

Love Palace : embêtants en début de partie, ils ne vous envahissent pas, mais « convertissent » vos scouts ! Ils ne sont pas très puissants et peuvent être assez facilement détruits si on arrive à les trouver... Evitez d'envoyer des assassins, ce n'est pas très efficace !

Doomsayers (Fist) : une grosse armée de brutes suréquipées et imbattables au début ! Les assassins sont une solution contre cet adversaire franchement très coriace, prévoyez une grosse armée, des cartes tactiques, etc.

Rapture : ils ne sont pas agressifs, mais fabriquent des super-armes qui finalement entraînent la défaite si on les laisse faire tranquillement. Surveillez les, si aucune IA ne fait le travail pour les éliminer il vous faudra le faire, ce qui n'est pas si facile, leur base est bien défendue !

Kabaagh the Warlord : une énorme bestiole (vraiment énorme !), résistante à quasiment tout sauf aux armes nucléaires... On peut lui payer son tribut le temps de pouvoir la combattre, mais cela la renforce encore, et il faut une armée très puissante pour le vaincre sans perdre l'essentiel de ses forces !

Fiche technique

Type : stratégie futuriste en tour par tour
Config : Windows XP/Vista, 800GHz, 256 Mo de RAM.
Editeur/développeur : Cryptic Comet
Prix : Cette extension est gratuite. Le jeu de base s'acquiert pour 30 \$ en téléchargement + 10 \$ pour obtenir un CD.

- Les cultes sont pleins de surprises
- D'excellentes idées de gameplay
- C'est gratuit et c'est bon, pourquoi se priver ?
- *Armageddon Empires* est décidément une excellente surprise

- Réalisation et interface vieillottes
- Des règles un peu difficiles à maîtriser
- Toujours pas de multi

Avis perso : Un jeu de base déjà excellent se voit enrichi de quelques bonnes idées... le tout sans avoir à déboursier un centime. Que demande le peuple ? Cette extension est un prétexte supplémentaire pour plonger dans l'univers original et passionnant d'*Armageddon Empires*.

Pour le jeu de base et son extension :



pouvez avoir à vous occuper de votre survie avant de penser à combattre les autres factions ! À l'inverse, si ce sont les factions ennemies qui font les frais du culte, cela peut vous arranger... pour un temps.

La première partie avec chacune de ces sectes est un vrai plaisir. Il faut essayer de trouver la méthode de « contre » adaptée, et d'évaluer ses forces par rapport à elle. Nous vous présentons séparément la description de chacune, pour que ceux qui le souhaitent conservent cette surprise !

Outre cette nouveauté, la version 1.07 d'*Armageddon Empires* intègre

deux modifications sympathiques. Tout d'abord la possibilité de booster l'IA au départ par un stock initial de ressources. Ensuite une modification des règles de siège et de « sortie » : les assiégeants ne profitent plus du bonus de terrain quand ils sont attaqués par les assiégés, ce qui rétablit un peu l'équilibre. Enfin, ce patch corrige quelques petits bugs et améliore l'IA.

Il offre donc un gameplay plus riche, nettement plus difficile, surtout en début de partie, avec une interface améliorée depuis les premières versions. Ce jeu est comme du bon vin ! ♦♦♦

Quant à lui, regardez ses caractéristiques : le vaincre ne sera pas une promenade de santé !



CYBERSTRATÈGE

CIVILIZATION

Hors série
n°2

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 !



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

DISPONIBLE À LA RÉDACTION !

COMMANDEZ-LE DIRECTEMENT GRÂCE AU BON DE COMMANDE P. 70
OU SUR NOTRE SITE INTERNET : WWW.CYBERSTRATEGE.COM

COMMAND & CONQUER FUREUR DE KANE

LE RETOUR DE CITIZEN KANE

UN AN APRÈS L'ÉPISODE DES GUERRES DU TIBÉRIUM, EA GRATIFIE *COMMAND AND CONQUER 3* D'UNE NOUVELLE EXTENSION. ON PREND (PRESQUE) LES MÊMES ET ON RECOMMENCE, AVEC DU CONTENU SUPPLÉMENTAIRE POUR LES ACCROCS DE LA SÉRIE.

L'arrivée d'un nouvel opus de C&C est toujours un événement en soi. Cette saga a marqué la stratégie en temps réel de son empreinte. Il s'agit tout d'abord d'un scénario digne d'une superproduction avec des acteurs en chair et en os qui font vivre l'histoire de la guerre planétaire autour du tibérium. Au point que celle-ci alimente les forums, créant polémiques et commentaires. C&C, c'est aussi des factions aussi célèbres et fascinantes que le GDI, le NOD et plus récemment les Scrins. Ces camps ont un gameplay vraiment différent et surtout une aura telle que les joueurs se sont identifiés à l'un ou l'autre, avec un fort sentiment d'attachement.

Cette fois ci, c'est le NOD qui est à l'honneur avec Kane, son leader charismatique. L'histoire n'est pas une suite au jeu original, comme on aurait pu s'y attendre. Elle vient se placer après la 2^e Guerre du tibérium, soit avant C&C 3. Kane passant pour mort, la Confrérie du NOD se déchire, plusieurs factions se disputent le leadership en se traitant mutuellement d'hérétiques.

Mais bien sûr, le Prophète est toujours vivant et le scénario vous propose de l'aider à réunifier le NOD autour de sa personne en mettant au pas les rebelles et, évidemment, en exterminant un peu tout le monde.



Michel Taccola

Un scénario de bonne facture, comme à l'accoutumée, servi avec talent par des acteurs dont certains sont bien connus, comme Natasha Henstridge qui fut *la Mutante* dans les films éponymes (*NDR : eh oui, à Cyberstratège, nous sommes aussi d'ardents cinéphiles...*)

QUOI DE NEUF, DR KANE ?

Outre ce nouveau scénario, cette extension nous propose six sous-factions, soit deux pour chaque camp. Respectivement les Griffes d'Acier et les ZOCOM pour le GDI, la Main Noire et les Marqués de Kane, pour le NOD, et enfin Vengeance 17 et Domination 59 pour nos amis les Scrins. Même si ces nouveaux venus partagent leur architecture avec leur camp original, il y a de petites différences qui se traduisent notamment par des unités supplémentaires, des caractéristiques différentes etc.

Pas de changement majeur donc, mais beaucoup de petites retouches. On pense notamment aux 30 nouvelles cartes, qui portent ce nombre à 56, ce qui est confortable, et qui promettent autant de nouvelles terres vierges à ravager.

Saluons également l'arrivée d'un mode conquête globale auquel on

Duel au sommet entre le Rédempteur et le WMBI.



Un aperçu de la puissance de feu du WMBI.

n'échappe plus, tant c'est devenu une constante dans les STR actuels. Plus complexe que celui de *Soulstorm* ou de *Universe at War*, il propose des conditions de victoire alternatives pour chacune des factions et permet au joueur d'évoluer sur le globe à sa guise sans cases, ni frontières. Le but est de contrôler des zones de tibérium, des villes, et des points stratégiques comme des ports. De ses zones d'influence découleront évidemment les ressources et autres possibilités de déplacement. Un mode intéressant qui prolonge la durée de vie du jeu, sans en être le point central.

Dernière nouveauté enfin, l'apparition d'unités épiques. Une pour chaque faction, ce sont les « super unités » qui nécessitent une multitude d'investissements ultérieurs et qui sont censées faire basculer le cours de la partie. Il y a donc le VMBI pour le GDI, le Rédempteur pour le NOD et l'Hexapode éradicateur pour les Scrin.

Le VMBI est un énorme tank qui peut récolter du tibérium et contenir plusieurs unités d'infanterie. Inutile de dire que l'on préfère le voir ravager la base de l'adversaire. Le Rédempteur est un gros robot qui peut également contenir de l'infanterie, mais qui peut aussi surtout semer le trouble chez les ennemis au point que leurs unités se battent entre elles. Enfin l'unité épique des Scrin est aussi puissante que ces aliens visqueux sont repoussants. Le bien nommé Hexapode éradicateur peut se téléporter, embarquer lui aussi des unités et bien sûr il ravagera votre base avec toute la joie et la bonne humeur dont un alien est capable.

Notez que les unités épiques du GDI et des Scrin octroient des dollars sonnants et trébuchants à chaque unité détruite par ceux-ci. Un avantage qui ne se refuse pas !



UNE RÉALISATION IMPECCABLE

Comme toujours, la qualité est au rendez-vous côté réalisation et gameplay. Le moteur graphique n'a pas pris une ride, les décors sont beaux et destructibles. Tout semble avoir été pensé pour le confort des joueurs, le multijoueur est bien pensé avec son système de statistiques et de classement. Mais rien de tout cela n'est nouveau.

Les fines bouches regretteront l'absence d'un zoom plus conséquent, hélas pour C&C, *Supreme Commander* est passé par là ! Mais globalement, il n'y a rien à redire de ce côté-là : les amateurs de STR y trouveront leur compte, et même plus.

UN ARRIÈRE GOÛT DANS MON TIBÉRIUM

Tout n'est cependant pas parfait au pays de Kane. La campagne, par exemple, sent furieusement le réchauffé. Pas au niveau de l'histoire, mais plutôt dans les missions en elles mêmes. On retrouve toujours ce mélange d'infiltration, de bases à détruire, de structures à capturer. On a la sensation d'avoir fait cela mille fois dans les épisodes précédents et, au bout du compte, on finit la campagne plus pour le scénario que pour les missions proprement dites. Un peu d'imagination n'aurait pas été du superflu.

L'Hexapode éradicateur des Scrin dans ce qu'il sait faire de mieux : détruire une base.

La question majeure reste est la suivante : ces nouveautés méritent-elles l'achat de ce disque additionnel ? Pour les fans, oui sans aucun doute. Pour les autres... La question est plus délicate. Certes, on apprécie les unités épiques, certes les sous-factions sont un plus agréable, certes la conquête globale est sympathique, mais rien de tout cela

n'est réellement indispensable. Au final on obtient une extension qui apporte de nouvelles façons de jouer, mais qui pêche un peu par manque d'audace. En d'autres termes, le jeu n'est pas révolutionné. À noter aussi que ce n'est pas un « stand alone », il vous faudra donc le jeu original pour y jouer. ◆◆◆

Fiche technique

Type : Stratégie en temps réel

Public : pour les inconditionnels de *Command & Conquer*

Config : PC / DVD, Windows XP/Vista, processeur 2 GHz, 1 Go de RAM, carte graphique 128 Mo

Editeur/développeur : Electronic Arts

Prix : environ 30 €.

site officiel : www.commandandconquer.com



- Un scénario toujours aussi prenant
- des sous-factions intéressantes
- un jeu spectaculaire
- des unités épiques



- Des missions de la campagne déjà vues
- un minimum syndical pour un disque additionnel

Avis : pas de révolution, mais du contenu supplémentaire et des nouveautés qui ne seront réellement indispensables que pour les inconditionnels de la série. Les autres pourront se consacrer à des titres plus innovants sans regret.



WARHAMMER DAWN OF WAR SOULSTORM

TEST

INOXYDABLE !

DERNIER CHAPITRE D'UNE EXCELLENTE SÉRIE, *DAWN OF WAR : SOULSTORM* EST UN STAND ALONE QUI RAVIRA AUSSI BIEN LES DÉBUTANTS QUE LES NOMBREUX FANS. DEUX NOUVELLES RACES, UNE TRENTAINE DE CARTES INÉDITES, DES UNITÉS AÉRIENNES, DE QUOI REPARTIR EN CROISADE DANS L'UNIVERS BRUTAL ET SANGLANANT DE *WARHAMMER 40K*.

Michel Taccola

Rares sont les jeux qui peuvent s'enorgueillir d'une pareille longévité. Sur un marché lancé dans une perpétuelle fuite en avant, la dynastie des *Dawn of War* fait figure de vétéran. Il s'agit en effet de la 3^e extension du jeu sorti en 2004 !

Quatre ans après, le challenge est de taille : renouveler l'intérêt malgré un moteur graphique qui ne tient plus la comparaison avec les productions actuelles. Pour cela pas de changements profonds, mais deux nouvelles races qui viennent s'ajouter aux sept existantes : les Sœurs de bataille et les Eldars noirs.

« SORCELLERIE, HÉRÉSIE ET MUTATION »

Toutes dévouées à l'Empereur, dopées par leur Foi inébranlable, les Sœurs de bataille sont bien décidées à purifier par le feu le système de tous les hérétiques. Ces intégristes fanatiques mènent l'inquisition sans la moindre pitié.

Elles disposent d'une ressource : la Foi, qui permet de débloquent des pouvoirs spéciaux pour les unités de commandement. Agréables à jouer, les Sœurs ont un gameplay proche des Spaces Marines.

Les Eldars noirs sont quant à eux des Eldars dégénérés, que leur goût immodéré pour les plaisirs a perdu à jamais. Cruels et pervers, ils sont passés maîtres dans l'art de la torture et de la destruction. Leur ressource spéciale est la collecte des âmes par le biais de leurs esclaves constructeurs. Plus difficile d'accès, cette race conviendra sûrement aux joueurs chevronnés adeptes de coups tordus.

Deux nouveaux camps complètement antagonistes donc, dans leur histoire et leur manière de jouer, mais les autres n'ont pas été oubliés puisque chaque faction dispose maintenant d'une unité aérienne.

La base des Eldars noirs en grande difficulté face à une attaque Nécron.



UN UNIVERS D'UNE GRANDE RICHESSE

Une grande partie de l'intérêt de la série tient à la richesse de l'univers développé par Games Workshop dans le jeu de plateau éponyme. Ce jeu et son adaptation vidéoludique fédèrent une grande communauté très fidèle et exigeante. De nombreux sites et forums sont consacrés à *Warhammer 40k*, ce qui assure un nombre élevé d'opposants potentiels en multijoueur. Il sera facile de trouver des parties quel que soit votre niveau, d'autant plus que l'interface est simple et intuitive. Attention cependant : si toutes les factions sont disponibles en solo, il n'en est pas de même avec le multijoueur où il faudra posséder le jeu original et les autres extensions pour jouer les sept factions précédentes.

La chanoinesse pose pour la postérité, équipée de sa tronçonneuse.



La Sainte Vivante à l'assaut, les SDB sont adeptes du lance flammes autant pour l'infanterie que pour les véhicules.

Le mode solo est quant à lui composé, outre des classiques escarmouches, d'une campagne qui vous mènera à la conquête de quatre planètes découpées en territoires. Ce système reprend en l'étendant celui de la précédente extension *Dark Crusade*, où il n'y avait qu'une planète à conquérir.

Contrairement à ses concurrents, DOWS est doté d'une grande durée de vie en solo. En particulier pour ceux qui découvrent la série avec cette extension. La campagne est âprement disputée, l'IA, même en standard, se révélera un adversaire coriace. Durant celle-ci le joueur déblocquera des équipements pour son héros, ainsi que différents types d'unités pour l'escorter.

DES COMBATS FURIEUX

Les batailles sont dantesques. Un chaos furieux de fer et de feu où des dizaines d'unités se massacrent joyeusement, déversant sur le champ de bataille des litres d'hémoglobine. Les combats sont intenses et en même temps la réflexion y tient une grande place. La possession de points stratégiques vous octroiera des ressources et un cap d'escouades maximum, tout réside dans votre capacité à tenir ces points sans que ce soit au détriment de la défense ni de l'attaque.

Le relief vous permettra de mettre vos unités à couvert ou au contraire les laisseront dans une position défavorable face à l'ennemi. Rien à dire de ce côté là, tant le système de combat de DOW a déjà fait ses preuves et fut même une source d'inspiration pour les STR actuels (NDR : à commencer par *Company of Heroes*, du même développeur).

Nous regretterons toutefois l'absence de gain d'expérience pour les unités, mais la vie d'un soldat dans cet univers impitoyable est pour ainsi dire précaire tant les combats virent à la boucherie.

LÀ OÙ LE BÂT BLESSE...

Hélas tout n'est pas idyllique dans ce nouvel opus. Le premier et principal reproche est la vétusté du moteur graphique. Même s'il est loin d'être ridicule, il fait pâle figure face à la concurrence. Les bâtiments des Sœurs de bataille par exemple sont proches de la laideur et font tâche avec leur look à la *Age of Empire*. Le zoom est trop limité et empêche d'avoir une vue plus globale du périmètre. L'interface souffre également de l'absence d'un accès rapide aux différents bâtiments.

Ce sont certes des petits détails, mais qui nous rappellent que le jeu initial accuse déjà ses quatre ans d'âge. Mais cette ancienneté peut devenir un

avantage pour ceux qui ne disposent pas d'un PC dernier cri. Notons enfin que les unités aériennes n'apportent pas grand-chose.

En conclusion, DOWS est dans la lignée de ses prédécesseurs. Il clôt la série avec succès. Les nouveaux venus peuvent se lancer dans l'aventure sans crainte, c'est du solide. Quand à ceux qui possèdent déjà les anciens épisodes, c'est l'attrait ou pas des nouvelles factions qui sera déterminant. Toujours est-il que la saga a su traverser les années avec panache et qu'elle conserve une grande puissance de feu. ♦♦♦

Fiche technique

Type : STR futuriste

Public : pour les fans de *Warhammer Dawn of War* comme pour les novices

Config : Windows 2000/XP. Processeur 2 ghz, 512 mo de RAM, carte vidéo 64 mo.

Editeur/développeur : THQ / Relic Entertainment. Prix : environ 30 €.



- Une IA qui tient la route
- Bonne durée de vie en solo comme en multijoueurs
- Des combats toujours aussi palpitants
- Pas besoin de double cœur et d'une carte graphique à 300 €.



- Des graphismes vieillissants
- Des unités aériennes décevantes
- Un zoom insuffisant.

Coup de cœur pour l'ensemble de la série !



Relic Entertainment produit les STR les plus efficaces du moment. Et la saga *Dawn of War* méritait bien un coup de cœur, même si ce dernier épisode commence à accuser le poids des années.

Liens utiles :

Le site officiel : www.dawnofwargame.com/fr

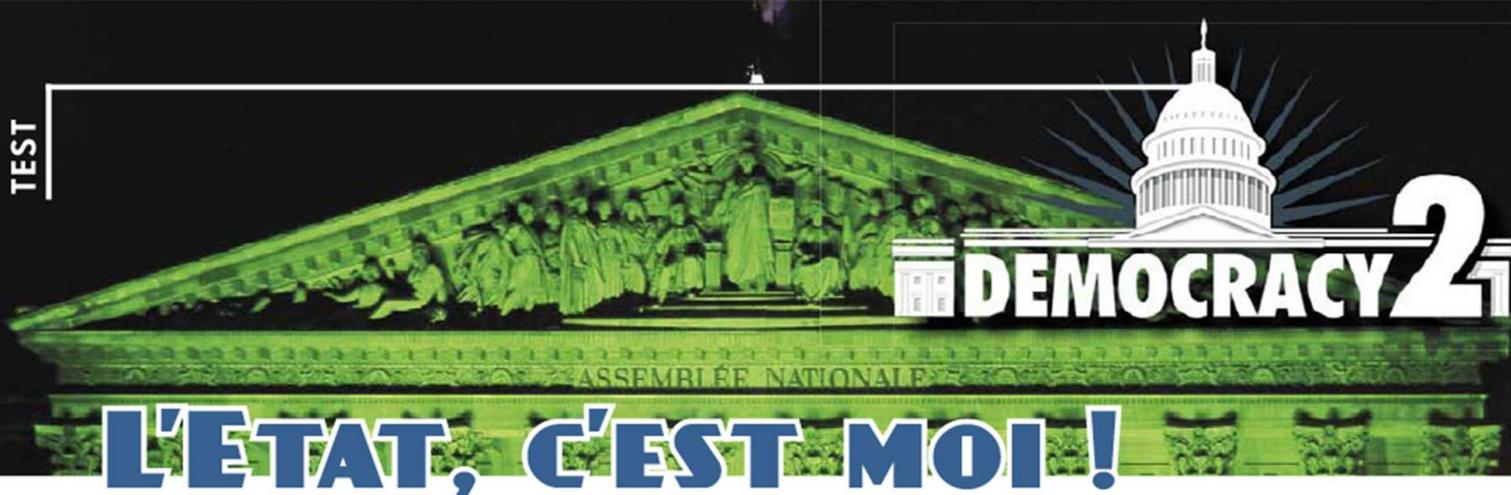
Le jeu de plateau original : <http://fr.games-workshop.com/>

Liens communautaires : www.wgpower.net

<http://forum.warhammer-forum.com/>

<http://forums.resurrection40k.com/>

<http://warhammerforever.goodforum.net/index.htm>



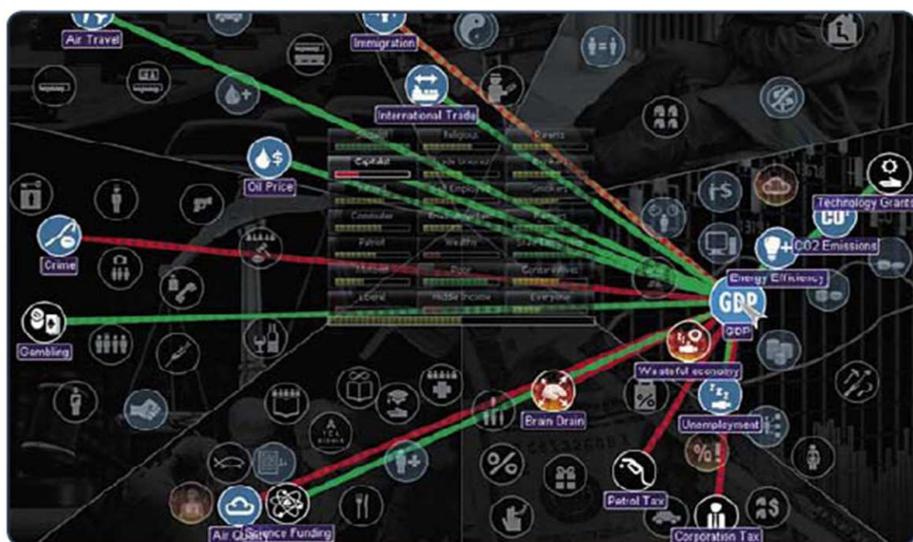
DU FOND DE SA CAVE, LE COURAGEUX CLIFF HARRIS A ACHÉVÉ LA SECONDE VERSION DE SON SIMULATEUR POLITIQUE. LE RÉSULTAT EST UNE EXPÉRIENCE DE JEU LIMITÉE, MAIS INTÉRESSANTE ET PLEINE DE BONNES IDÉES.

Sébastien Lebourcq

Pas de Fouquet's ni de nympe à guitare : *Democracy* n'est pas vraiment un jeu « bling-bling ». Il vous propose d'aborder la politique sous l'angle froid et aride des tableaux et des statistiques.

Votre première décision consiste à choisir la nation qui aura l'honneur de recevoir votre direction éclairée. Selon que vous optiez pour un pays agricole et religieux ou pour une puissance capitaliste, vous aurez à faire face à une situation politique, économique et sociale totalement différente.

Car c'est sur ces données que repose tout le jeu. Et le nombre de variables est gigantesque : commerce, immigration, environnement, emploi, logement, transports, armée, police, syndicats, santé, libertés publiques... Il faudrait



C'est sur cet écran que vous passerez la majeure partie du temps de jeu. Il peut avoir l'air repoussant au premier abord, mais il est en fait très bien pensé. Vous voyez ici les effets de votre taux de croissance (GDP).

Fiche technique

Type : simulation politique

Public : les admirateurs d'Arlette Chabot

Config : Win XP/Vista, 512 Mo de RAM

Editeur/développeur : Matrix games / Positech Games

Prix : 19 € en téléchargement.

- des mécanismes impressionnants
- une simulation réaliste
- une interface bien pensée

- l'un des jeux les moins « sexy » de l'année
- forcément répétitif
- le jeu se réduit à jongler avec les curseurs
- on ne gère pas un pays, mais juste son opinion publique

Avis : Difficile de noter *Democracy*. Le jeu risque de ne pas passionner les foules, mais on reste admiratif devant les mécanismes mis en place par Cliff Harris. C'est sans doute la simulation politique la plus pertinente jamais programmée. Téléchargez donc la démo pour vous faire une idée !

6

un article entier pour les énumérer et expliquer comment elles communiquent entre elles. C'est assez impressionnant. Augmenter la taxe sur les carburants générera des recettes, mais provoquera, entre autres, des effets collatéraux chez les automobilistes (mécontentement) et les écologistes (satisfaction). Ensuite, tout dépend du poids de chacun de ces groupes. Cette reconstitution est étonnamment complète et réaliste.

QUE DEMANDE LE PEUPLE ?

Le but est donc de jongler avec ces leviers pour résoudre les problèmes et obtenir les faveurs des groupes sociaux les plus importants. Et c'est d'ailleurs la limite de ce projet. Son gameplay est toujours le même : jouer avec les curseurs pour satisfaire le peuple et préparer sa réélection. Seule la réussite de votre politique économique a des effets importants, puisqu'elle génère l'argent

qui permettra des investissements ou des réductions d'impôts.

Bien sûr, le contexte international vient perturber vos plans. La croissance peut s'affaïsser, les terroristes peuvent frapper et le prix du pétrole peut s'envoler. Juste de quoi mettre un peu de sel dans les affaires courantes.

En fait, *Democracy 2* offre une simulation politique formidable et très complexe, mais par définition un peu aride. C'est pour cette raison que certains risquent de le trouver ennuyeux. Il ferait en tout cas un excellent jeu éducatif (le premier épisode a été utilisé en classe en Angleterre) ou un excellent module dans un jeu plus ambitieux, à condition d'être simplifié. Et pour cause : ses mécanismes sont beaucoup plus pertinents que ceux utilisés dans *Mission Président* (ouf) ou même dans *Victoria*, toute proportion gardée. En somme, *Democracy* est la pire simulation politique... à l'exception de toutes les autres. ◆◆◆

WICKED DEFENSE

LABYRINTHE CÉRÉBRAL

C'EST UNE PETITE CURIOSITÉ QUI A GERMÉ DANS LE CERVEAU TORTUEUX DE YURIY KOTSARENKO. *WICKED DEFENSE* EST UN JEU DE RÉFLEXION ET DE TACTIQUE QUI NE PAYE PAS DE MINE MAIS QUI REND FACILEMENT ACCRO.

Sébastien Lebourcq

Un péril inédit menace l'univers ! Des hordes de Cycloïdes, de Mutex et autres Tisseurs ont déclenché la plus redoutable des invasions ! Pour les repousser, les savants du Conseil Supérieur Planétaire ont conçu un plan génial : enfermer les envahisseurs dans des labyrinthes galactiques et les vaincre grâce de puissantes tours défensives.

Peu importe le scénario, pourvu qu'on ait les ménages. *Wicked Defense* fait partie de la grande famille des *Tower Defense*. En résumé : vous posez des tours pour détruire des monstres avant qu'ils ne quittent le labyrinthe. À chaque fois que l'un d'entre eux s'échappe, vous perdez des points de vie.

Pour les anéantir, vous devez poser de poétiques « fontaines du chaos », des « dards de dragon » ou des « châteaux des tempêtes ». Chacune de ces tours possède ses propres caractéristiques : certaines ralentissent les monstres, d'autres les affaiblissent et la plupart les réduisent en poussière. Et pour

Les monstres eux aussi ont leurs spécificités et agissent parfois les uns sur les autres.

ceux qui échappent à votre système de défense, vous pouvez administrer des attaques spéciales comme des boules de feu ou des frappes ioniques. Pour chaque monstre tué, vous gagnez de l'argent. Pour chaque monstre endommagé, vous touchez du mana. C'est avec ces ressources que vous achetez des armes supplémentaires... en espérant que vos points de vie n'aient pas été épuisés avant cela.

CASSE-TÊTE TACTIQUE

Qu'est ce que *Wicked Defense* peut bien avoir de plus que la foule des *Tower Defense* disponibles gratuitement sur le net ? D'abord, il est bien réalisé. Cela peut paraître secondaire, mais l'ambiance graphique et sonore est très réussie. Elle contribue à vous aspirer dans ce petit défi surréaliste.

Ensuite, et surtout, il est beaucoup plus profond. Car ce qui ressemble au premier coup d'œil à un simple casse-tête s'avère à l'usage être un vrai jeu tactique aux nombreuses variables. Chaque tour produit un type de

dommage particulier et elle peut être améliorée de plusieurs façons (vitesse, puissance de feu, effet secondaire). Le défi de *Wicked Defense* consiste donc à choisir les bonnes armes, à les améliorer en fonction de votre stratégie et, surtout, à les installer intelligemment le long du parcours.

Au final, Yuriy Kotsarenko a enfanté d'une petite créature attachante et addictive. Le grand nombre de possibilités fait qu'il est toujours possible d'améliorer son score. Pour une somme assez modique, *Wicked Defense* représente donc l'archétype du jeu-apéritif réussi. ♦♦♦

Fiche technique

Type : Jeu de réflexion surréaliste
 Public : Les amateurs de remue-ménages
 Config : Win XP/Vista, 512 Mo de RAM.
 Editeur/développeur : Ageod/Ixchel Studios.
 Prix : 14,99 € sur le site d'Ageod



- Des graphismes réussis
- Une ambiance sympathique
- Un vrai défi tactique
- Des mécanismes travaillés



- Forcément répétitif
- Cela reste un jeu-apéritif

Avis : *Wicked Defense* ne bouleversera pas votre vie de joueur, mais il constitue le type de jeu auquel on s'adonne avec plaisir pour une vingtaine de minutes. Les amateurs de casse-tête ne regretteront pas leurs 15 €.



Les liens

Le site d'Ageod où acheter le jeu : <http://ageod.telechargement.fr>

Le site officiel : www.wicked-defense.com



LES NOUVEAUTÉS HPS

TEST

DE LA GUERRE DES GAULES À LA III^E GUERRE MONDIALE !

L'UNIVERS DES JEUX VIDÉO CONTINUE D'AVANCER MAIS HPS NOUS PROPOSE DEPUIS PRESQUE DIX ANS SES MÊMES WARGAMES AMOUREUSEMENT OUVRAGÉS, AVEC DES GRAPHISMES INTANGIBLES ET DES INTERFACES TOUJOURS AUSSI RUDIMENTAIRES... POUR LES AMATEURS DE JEUX D'HISTOIRE CLASSIQUES, PETIT TOUR D'HORIZON DES PARUTIONS DU PREMIER TRIMESTRE.

Théophile Monnier

Décidemment, il faut croire qu'un marché existe pour les jeux réalisés à l'ancienne. La préoccupation principale de la plupart des éditeurs, même dans le domaine de la stratégie, est de tirer parti des dernières évolutions technologiques. Mais HPS, de son côté, se contente de développer de nouveaux modules historiques inspirés, à peu de choses près, des mécanismes mis au point par John Tiller il y a six ans ! Cet éditeur ne prend-il pas le risque de dégoûter des jeux d'histoire les débutants qui les découvriront ?

Il faut en effet une bonne dose de volonté pour se lancer. Le graphisme et la présentation générale sont très sommaires, même sur des détails comme les fenêtres de gestion des fichiers. Si les batailles peuvent être pratiquées en vue isométrique, avec les unités représentées sous forme de petites figurines, les décors sont tellement laids qu'il est préférable d'opter pour la vue d'en haut, nettement plus pratique. On se retrouve alors avec des cartes pleines de petits hexagones, avec seulement deux niveaux de zoom (dont un seul réellement exploitable), et des pions OTAN, exactement comme sur un jeu d'histoire sur carte des années 1980. Ce n'est évidemment pas le plus important, mais cela s'avère très limité, surtout sur des jeux à l'échelle

tactique qui mériteraient une représentation plus agréable. L'interface repose sur des menus déroulants et une barre d'outils tout aussi obsolètes. Comme l'ont largement démontré d'autres éditeurs spécialisés, un minimum de qualité est toujours possible même pour des jeux d'histoire rigoureux.

Il y a pourtant une chose qu'on ne peut pas reprocher à HPS : son manque de productivité. Sur les trois derniers mois, quatre nouveaux jeux nous sont ainsi proposés. Il faut souligner que cet éditeur a pris pour habitude de vendre au prix d'un jeu neuf (50 \$, soit entre 30 et 35 €) de simples scénarios basés sur

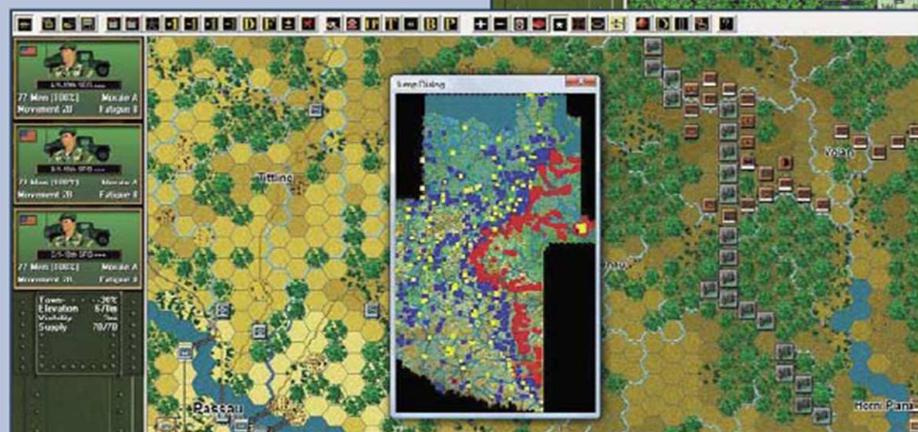
des moteurs existants. Chacun s'inscrit dans le cadre d'une série, comme celle consacrée à la guerre de Sécession, un module apportant quelques rares évolutions et traitant d'une campagne spécifique. À la décharge d'HPS, chaque module fait l'objet d'un soin méticuleux et propose de nombreux scénarios historiques et hypothétiques. Certains sont plutôt destinés au jeu en solo mais la plupart idéalement conçus pour de longues parties par mail. Il faut admettre que ces logiciels proposent tout de même des batailles historiques parfois passionnantes, bien que souvent très longues.

Les parties de *Danube'85* mettent en scène des combats de très haute intensité, avec abondance de pions représentant des matériels très divers : hélicoptères d'attaque, blindés, infanterie de tous types, QG, unités spéciales, génie, etc.



DANUBE FRONT '85 : BATTLE FOR GERMANY

Proposé dans le cadre de la série *Modern Campaigns*, le pendant de la célèbre *Panzer Campaigns* sur la période contemporaine, *Danube Front* revient sur le déclenchement hypothétique d'une attaque soviétique en Europe dans les années 1980. Nous sommes alors en pleine dégradation des relations Est-Ouest et la période



À l'échelle opérationnelle, la vue 3D ne présente aucun intérêt. HPS devrait l'abandonner et se consacrer plutôt à améliorer l'interface !

La campagne complète présente toute l'invasion de la République Fédérale d'Allemagne... Un challenge énorme, même pour les joueurs les plus expérimentés, mais qui promet des parties terribles pour qui aura le courage de le mener à bien.

se prête à tous les scénarios catastrophes. Après *Fulda Gap* et *North Central Plain*, *Danube Front* aborde le front sud de l'OTAN en Allemagne, face à la Tchécoslovaquie, un pays qui fait partie à l'époque du Pacte de Varsovie.

L'échelle de jeu est très précise, avec des hexagones de 1 km et des tours de jeu représentant trois heures. On est donc dans une échelle opérationnelle très détaillée, les unités étant représentées au niveau du bataillon. Environ une vingtaine de scénarios sont proposés, avec de nombreuses variantes. La grande campagne incluse dans ce module propose une invasion globale de la RFA (*Danube Front* étant le troisième et dernier jeu de la série sur l'Allemagne) et présente donc la carte complète, de la Suisse à la mer du Nord, ce qui promet des parties d'une durée absolument indécente ! On trouve également un scénario spécifique sur la bataille de Berlin. Les unités françaises de l'époque, rassemblées dans la 1^{re} Armée (et comprenant entre autre la Force d'action rapide) sont localisées notamment en Bavière et largement représentées. Petit bémol : les auteurs n'ont pas pris le temps de vérifier l'orthographe des unités en bon français, ce qui a le don d'agacer...

Le jeu comprend de longues et intéressantes notes de conception. Elles permettent de prendre conscience de l'ampleur des recherches effectuées.

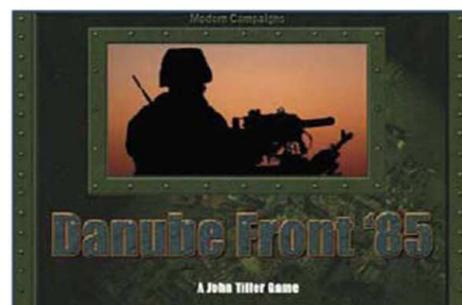
Il faut dire que la thématique Troisième Guerre mondiale semble passionner la clientèle d'HPS, qui comprend d'ailleurs de nombreux militaires américains qui ont connu cette période. Enfin, *Danube Front* comprend un éditeur de cartes et un éditeur d'ordres de bataille, mais qui permettent seulement d'intervenir sur les éléments du module.

Parmi les idées intéressantes, on trouve différentes options pour l'emploi des forces spéciales et unités hélicoptères, qui peuvent soit intervenir hors carte et affecter les renforts adverses, soit sous forme de raids sur la carte, la FAR française pouvant ainsi « sauter » sur Munich pour défendre la ville. On pourra également faire usage des armes chimiques et nucléaires tactiques. Les unités de Spetnaz et commandos disposent également de capacités de « déception » spéciales, qui permettent d'entraver les mouvements adverses. Les innombrables missions aériennes et d'artillerie sont à gérer par des écrans sobres mais pratiques. Le seul défaut est qu'il faut beaucoup de temps pour « casser » l'adversaire, mais c'est réaliste vu l'échelle ! Les pertes sont ainsi comptées au véhicule près... Je vous laisse imaginer le temps nécessaire pour jouer la grande campagne ! À noter que le système d'échange de fichiers se prête parfaitement à des parties par mail à plusieurs, avec un commandant en chef par camp qui seul déclenche

la fin du tour. Et comme souvent avec les HPS, le plus pénible est l'attente durant le tour adverse, quand il faut se coltiner une suite sans fin d'actions...

Avec *Danube Front*, la série *Modern Campaigns* prend de plus en plus d'ampleur et s'impose comme l'un des séries phares d'HPS, sur un sujet passionnant et qui met en scène des engagements de très forte densité. De longues heures de jeu en perspective pour les passionnés de combat moderne, à pratiquer en premier lieu par mail pour en tirer toute la saveur !

En résumé



Ce troisième volet de la série *Modern Campaigns* consacré à l'Allemagne présente le summum de ce qu'on peut attendre des produits HPS. Pour les fans de jeu à l'échelle opérationnelle et qui n'ont pas peur de manipuler de centaines de petits pions, des parties par e-mail dantesques sont en perspective ! Réservez vos deux prochains années !



THE MEXICAN AMERICAN WAR

Changeement complet de thème et d'ambiance avec cette simulation de la fameuse guerre américano-mexicaine. Elle voit les futurs généraux de la guerre de Sécession mener leurs troupes pour faire main basse sur le Texas et le sud de la Californie. Le jeu propose en fait les deux guerres contre le Mexique : celle de 1836, également appelée guerre de l'Indépendance du Texas et qui comprend la célèbre bataille de Fort Alamo, et l'invasion américaine de 1846, qui mène les troupes américaines devant les murs de Mexico.

Le jeu est riche en batailles diverses et variées, avec une vingtaine de batailles, quatre campagnes et la grande campagne. La taille des combats va de très petit à grand, et *The Mexican American War* est donc un bon prétexte pour découvrir les produits HPS sur le XIX^e siècle. L'échelle de jeu est très petite, avec des unités de la taille d'une section grosso modo et des canons représentés à l'unité.

Il est malheureusement affligé de graphismes complètement ratés en vue isométrique. Les petites icônes supposées représenter des figurines res-

pour le jeu par mail, mais ça marche). Les mécanismes prennent en compte l'effet des chefs sur le moral, la fatigue, le ravitaillement et la formation des unités. Cette dernière est simulée de manière franchement simple : en colonne on marche vite, en ligne on tire, et pas l'inverse ! *Mexican American Wars* fait partie de la série des *Early American Wars*, une des petites séries HPS qui s'intéresse à des conflits mineurs du XIX^e et qui comprend par exemple 1812 ou *The French Indian War*.

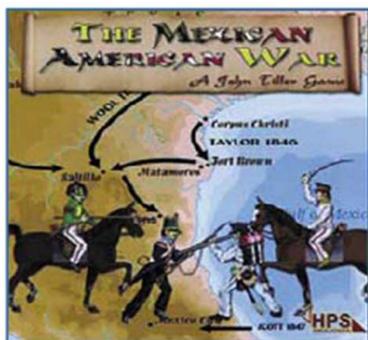
Le système de campagne est très sommaire. Le joueur doit choisir avant chaque bataille entre quelques choix qui déterminent alors le scénario à jouer. Par exemple, pour le début de la campagne de Mexique, on peut choisir de prendre la route principale vers Mexico, ce qui implique une bataille importante et donc risquée contre le gros des forces mexicaines, ou la route du sud, plus sûre mais plus longue. Il est possible de jouer une campagne par e-mail, les choix



Le graphisme des figurines de *Mexican American War* et les fonds de carte sont vraiment moches ! Quel dommage, car les uniformes des belligérants sont encore particulièrement colorés et le Mexique est un beau pays ! Il faut donc se résoudre à jouer en mode 2D, avec plein de petits pions représentant quelques dizaines d'homme sur des cartes immenses. Mais ça marche quand même et certaines batailles sont intéressantes !



En résumé



Un thème plaisant gâché par des graphismes tristement rudimentaires, et une échelle de jeu qui mériterait une remise à plat complète des mécanismes. À part ça, c'est du wargame tour par tour « de papa », honnête mais laborieux. À essayer tout de même si vous êtes fan de la période...



semblent à des tas de boue colorée, le tout sur des cartes maronnasses ou verdâtres... Il faut donc se contenter, comme souvent, de jouer en vue 2D avec de pauvres pions marqués d'un symbole d'infanterie ou de cavalerie, ce qui est tout de même dommage sur une période aux uniformes si colorés. Rappelons quand même que le grand Tiller, concepteur des jeux HPS, a aussi été l'auteur de la série des *Battleground* chez Talonsoft, avec des mécanismes quasiment similaires mais des graphismes nettement plus agréables. Il serait temps que l'éditeur embauche un graphiste, ce n'est quand même pas sorcier !

Comme la plupart des jeux HPS, on alterne les tours de jeu de façon stricte entre les deux camps, mais il est également possible de sectionner le tour avec des phases de tir défensif en option (c'est déconseillé

stratégique de chaque joueur pouvant donner lieu à des surprises).

Dans l'ensemble, le système est laborieux et d'un classicisme déprimant. À peu de choses près, et mis à la part la capacité de l'ordinateur à gérer la fatigue, les balles et les pertes à l'homme près, on a le sentiment de jouer à un vieux wargame des années 1970 ! Du pousse-pion très rudimentaire donc, mais qui présente l'avantage d'un base historique saine, de facteurs de tir et de mouvement valables, à défaut de mécanismes de jeu plus dynamiques qui permettraient de simuler le déroulement d'une bataille de l'époque... On pourrait imaginer des systèmes d'activation, des points de commandement, des mouvements en ligne de bataille, que sais-je ? Avec un peu de travail sur les concepts, nous serions prêts à accepter ces graphismes si médiocres !

GALLIC WARS

Lancée l'année dernière, mais considérée comme l'une des moins réussies d'HPS, la série *Ancient Warfare* s'enrichit d'un second module consacré à la guerre des Gaules. On ne peut pas dire que ce choix, malgré notre chauvinisme gaulois, soit des plus heureux. Les engagements de la conquête de César sont essentiellement des sièges, avec quelques sorties ou des escarmouches sans grand intérêt. En tout état de cause, cette campagne ne voit pas de belles batailles en rase



La représentation des unités dans *Gallic Wars* n'est pas déplaisante, mais l'interface et le scrolling sont tellement ratés qu'il est presque impossible de jouer avec ce niveau de zoom !



De très nombreux scénarios de *Gallic Wars* se résument à des sièges ou présentent un village fortifié, des situations auxquelles le moteur de jeu n'est pas du tout adapté...



La plupart des batailles se dérouleront avec cette vue, ce qui n'est quand même pas très folichon pour un jeu sur les batailles antiques, en tout cas au XXI^e siècle !

campagne. De plus, le déroulement des combats et l'organisation des unités gauloises restent encore mal connus, et donc largement sujets à caution.

Cela étant, cette série est la première chez HPS à oser un système en tour par tour simultané, combiné à une gestion par corps de bataille, ce dont on ne pouvait que se réjouir. L'échelle de jeu est réduite, avec des tours de 15 mn et des hexagones de 20 m, il est donc possible de bien manœuvrer.

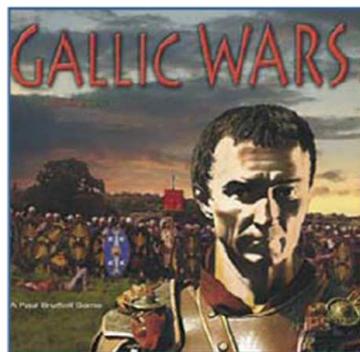
Malheureusement, les mécanismes sont lourds et le rythme des parties peu dynamique. Surtout, l'interface de cette série est vraiment laborieuse. Le scrolling est une catastrophe et, fait exceptionnel chez cet éditeur, les bugs et plantages sont nombreux. Enfin les sons sont pathétiques et donnent presque envie de jouer dans le silence le plus complet, un comble pour des batailles pleines de bruit et de fureur ! Les graphismes sont plus ou moins acceptables et on peut presque jouer en vue 3D, mais cela reste du quasi préhistorique !

Gallic Wars propose une vingtaine de scénarios historiques, avec un certain nombre de variantes. En plus des

scénarios en Gaule (Gergovie, Alésia), on trouve en bonus les combats qui se déroulent pendant la révolte des esclaves de Spartacus et les guerres de Mithridate à l'est. Comme avec *Punic Wars*, le jeu permet de se composer des armées avec un système de points pour s'affronter dans des engagements hypothétiques. Des scénarios imaginaires permettent également d'engager de belles armées sur un vaste choix de cartes. Parmi les nouveautés de ce module, on trouve de nombreuses unités et obstacles liés à la guerre de siège, et plus de facilité de manœuvre pour les unités légères, des troupes qui étaient trop pénalisées dans le précédent épisode.

En tout état de cause, s'il faut saluer la volonté d'HPS de renouveler le combat antique, la réalisation obsolète ne pourra qu'agacer la plupart des joueurs. Ceux qui ont du temps et accepteront les contraintes de l'interface retrouveront toutefois des joies proches de celles de la série des *Great Battles* de GMT, avec des pions moins beaux mais sans la contrainte de lire les règles !

En résumé



Il serait indécrot de se plaindre de voir traitée la guerre des Gaules dans un magazine français, malheureusement les sièges qui forment l'essentiel de la campagne de César présentent peu d'intérêt ludique.



Pour le reste, *Gallic Wars* présente des mécanismes intéressants mais l'interface est laborieuse et le jeu mériterait d'être sérieusement remis à plat côté réalisation...

CAMPAIGN ANTIETAM

Terminons avec l'incontournable module sur la guerre de Sécession. Il ne propose rien de fondamentalement neuf, mais il remplira de joie les amateurs indéfectibles de cette période. *Antietam* est le dixième jeu de cette série, ce qui confirme qu'il existe un vrai marché pour les produits HPS ! Par

rapport à *Mexican American War*, les graphismes sont nettement plus réussis (tout est relatif !) et le jeu en vue 3D est tout à fait acceptable, même s'il reste plus confortable, surtout pour les grosses batailles, de jouer en vue « à plat ».

Antietam (17 septembre 1862) est, on le sait, une très grosse bataille, connue

comme la plus sanglante jamais livrée par des Américains (de la rigolade à côté de l'été 1914 ou de Verdun !). Côté scénario, ce module s'avère très généreux, avec les batailles de 1st et 2nd Bull Run, *Antietam* et de très nombreux engagements mineurs qui précèdent ou suivent ces journées (Cedar Mountain, South Mountain, etc.). On trouve dans le CD pas moins de 200



Antietam propose un large choix de scénarios, sur les différents épisodes la funeste journée, sur les combats qui précèdent ou sur d'autres batailles qui se sont déroulées à proximité. Il y a du choix !

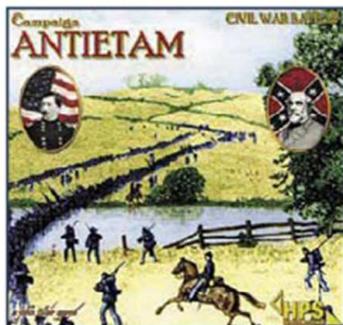
Vue éloignée du champ de bataille d'*Antietam*, sans la barre de présentation des unités. Les pions sont vraiment petits, mais il y a de quoi s'amuser pour un wargamer méticuleux !



La vue 3D d'*Antietam*. Les figurines sont plutôt réussies et présentent bien les uniformes mais cette vue s'avère peu pratique à l'usage, sauf pour les petits scénarios ou pour se plonger dans des actions précises.

scénarios (en comptant les variantes) et surtout un choix impressionnant de 160 scénarios permettant de mettre en scène la grande campagne stratégique. Pour le coup, l'amateur de guerre de Sécession n'est pas volé. Par ailleurs, les combats de rencontre générés par les choix des joueurs utilisent un nouveau mécanisme de renforts aléatoires,

En résumé



Un wargame à l'ancienne, mais qui s'avère incontournable pour les amateurs de la guerre de Sécession, avec un choix de scénarios pléthorique et une grande campagne très prenante. Des parties longues mais passionnantes pour qui a le courage de manipuler tous ces petits pions...

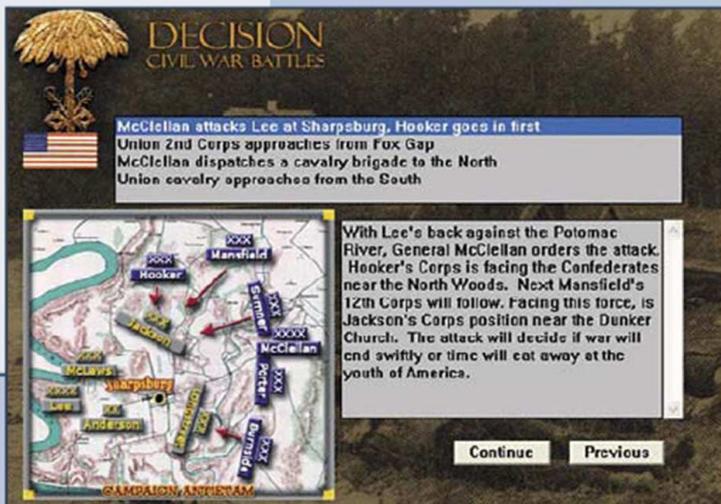


Le système de campagne demande au joueur de faire des choix stratégiques entre chaque bataille, ce qui, en fonction des choix des deux camps, détermine le scénario suivant.

Pour commander les jeux HPS :

www.hpsims.com

Jeux PC en anglais fonctionnant sur toutes les machines, même les plus rétrogrades. Prix : 49 \$ (soit entre 30 et 35 €).



ce qui garantit une certaine rejouabilité et crée une incertitude supplémentaire. Pour le reste, le système de jeu est pratiquement similaire à ceux *Mexican American War*, c'est-à-dire d'un classicisme total et nécessitant du temps et de la patience... ◆◆◆

En kiosque

6,95 €

AXE & ALLIÉS

1939 - 1945

www.axeetallies.com

UN MONDE EN GUERRE

L'INFANTERIE ATTAQUE !

HORS SÉRIE n°2

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"

Axe & Alliés

Tous les deux mois en kiosque, ou sur Internet : www.axeetallies.com



Bon de commande à découper ou photocopier et à renvoyer avec votre règlement à **Axe et Alliés**, 625 route d'Aix, 13510 Eguilles

Je commande **AXE & ALLIÉS HORS SÉRIE n° 2 : L'INFANTERIE ATTAQUE !** : 6,95 € pièce + frais de port
(Frais de port : 2 € pour France met. et Corse ; 4 € pour autres destinations)

Nom et prénom :

Né(e) le : Adresse :

.....

Code postal : Ville :

Pays : E-mail :

Je règle par chèque (à l'ordre des "éditions du Paladin")

Je règle par carte bancaire.

Titulaire de la CB :

N° de carte : _____

cryptogramme : ___ validité : ___

NAPOLEON'S Campaigns

COUP DE TONNERRE

SUR LE DANUBE

EN AVRIL 1809, L'AUTRICHE PROFITE QUE LA GRANDE ARMÉE DE NAPOLÉON EST ENLISÉE EN ESPAGNE POUR TENTER DE L'AFFRONT D'AUSTERLITZ. ELLE LANCE UNE ATTAQUE CONTRE LES DEUX ALLIÉS DE L'EMPEREUR SUR LE CONTINENT, LA BAVIÈRE ET LE GRAND-DUCHÉ DE VARSOVIE, ET DÉCLENCHE LA CAMPAGNE QUI ABOUTIRA À LA BATAILLE DE WAGRAM... À MOINS QUE VOUS N'EN DÉCIDIEZ AUTREMENT DANS LE JEU D'AGEOD, EN LANÇANT CETTE CAMPAGNE CÔTÉ FRANÇAIS.

Philippe Malacher

Les forces françaises sont initialement surprises. Dans le jeu, la plupart de vos troupes seront donc fixées un tour sur place, cela signifie que vous ne pouvez les déplacer. Il faut donc patienter une semaine et limiter les dégâts en ce début avril 1809. Effectuons un bref tour du dispositif français, en commençant la visite de quelques conseils :

FORCES EN PRÉSENCE

● **À Munich, le 7^e corps bavarois sous les ordres du maréchal Lefebvre.** Composé de trois divisions correctes, il peut défendre la ville mais il vaut mieux le mettre dans l'enceinte, car en face de lui se trouvent deux corps autrichiens puissants, les 4. et 6. Korps. Le dépôt de Munich est crucial pour toutes les opérations futures, car disposé idéalement sur l'axe de progression de nos troupes, le long du Danube. Il dispose de plus de 1000 points de ravitaillement, et sa capture entraînerait un grave problème

logistique. Il n'est pas possible dans le jeu de détruire volontairement du ravitaillement, mais il vaut mieux éviter que les Autrichiens ne siphonnent nos stocks.

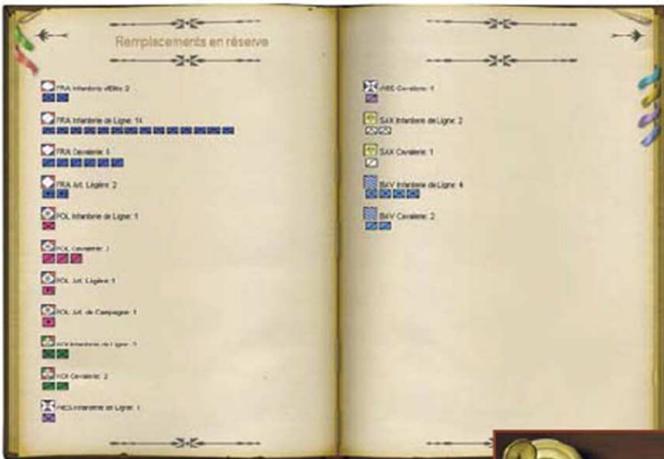
● **À Nuremberg, au nord-ouest, le puissant 3^e corps du maréchal Davout, totalisant plus de 700 points de combat.** Un corps français comprenant cinq divisions d'infanterie et deux de cavalerie. De toutes les unités d'Allemagne, c'est celle qui pourra rejoindre Munich au plus vite. Davout est un génie militaire, car il est noté 5-7-7 (il a un bonus d'expérience), apportant ainsi en défense ou en attaque 35% de

bonus (7x5%) à ses subordonnés. Mais cela ne s'arrête pas là : il dispose de quatre aptitudes fort intéressantes, dont celle d'entraîner ses troupes (+ 1 point d'expérience par tour). Vous pouvez connaître l'expérience de tout régiment en allant dans son panneau de détail et en passant la souris sur ses étoiles. La plupart demandent entre 5 et 10 points pour atteindre le premier niveau, qui donnera un bonus en feu défensif...

● **Berthier, commandant de l'armée d'Allemagne est à Würzburg.** Il est assez mauvais dans ce rôle, mais Napoléon pourra reprendre la main rapidement et

Début avril, les corps autrichiens, par un mouvement concerté, progressent rapidement en Bavière. Il est jugé plus prudent de temporiser en repliant sur Munich le corps de Lefebvre, tandis que l'armée française commence sa concentration, à marche forcée pour certains corps.





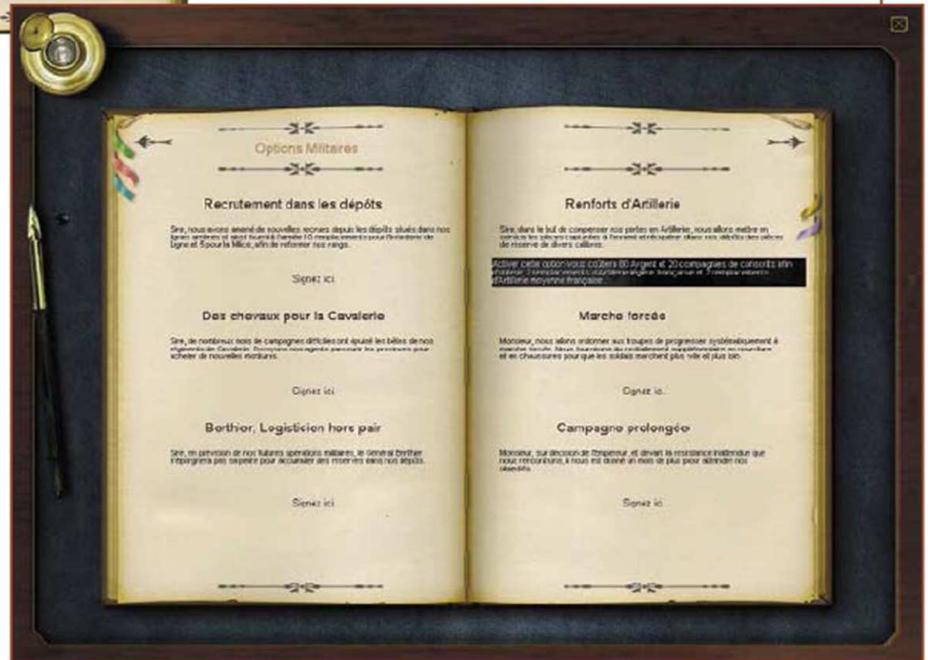
Surveillez la disponibilit  en remplacements, certains types d'unit s  tant sans r serve, ou certains corps de nations mineures. Ici l'on voit que l'on manque de remplacements en cuirassiers (cavalerie lourde) et en artillerie de campagne, chez le Francais. Deux cat gories que l'on peut recevoir par des options.

Les options militaires ou diverses peuvent faire plus que donner des remplacements, et de nouvelles sont ajout es dans le dernier patch. Attention cependant, m me si le c ut peut para tre mod r , en cas de victoire aux points, ce sont peut  tre les d penses que vous avez faites qui peuvent vous faire perdre la partie au final !

l'utiliser comme le bon subordonn  qu'il est. Ne comptons donc pas avoir de bonus pour nos corps pendant les deux premiers tours, le temps que le remplacement par Napol on se fasse. Point d'importance, contrairement   AACW (le jeu d'AGEOD sur la guerre de S cession), les arm es ont deux port es. L'une est celle de l'administration : c'est le rayon dans lequel les corps sont consid r s dans la port e logistique de l'arm e (en dehors, ceux-ci ont un l ger malus). L'autre est le rayon de commandement, qui est bien plus faible, entre 0 et 2 r gions (2 uniquement pour Napol on et Wellington). Seul ce rayon peut donner un bonus suppl mentaire aux statistiques des chefs de corps. Il faudra donc se d placer en formation relativement serr e une fois l'arm e en marche (cela ne veut pas dire qu'il est n cessaire de bouger dans la m me r gion, la r gle de marche au canon jouera son r le).

- En retrait, les 2^e, 4^e et 8^e corps autour de la r gion d'Ulm, totalisant 1500 points de combat. Ils seront eux aussi d bloqu s sous peu.

-   Strasbourg, la Garde imp riale sous les ordres de Whalter. Ce dernier ne dispose pas de l'aptitude « donner la garde », donc il faudra la mettre sous le commandement direct de Napol on pour bien faire.



- Dans les  tats rh nans et en Prusse, un corps de Westphalie sous les ordres de J r me, et un de Saxons sous les ordres de Bernadotte.

- Dans le Grand-duch  de Varsovie, Poniatowski et ses Polonais, font face   l'Archiduc Ferdinand, sis   Cracovie. Toute la zone est pro-polonaise. En termes de jeu, une r gion ayant 51% et plus de loyaut  nous donne 2 points de d tection, ce qui permet de conna tre l'emplacement de chaque force hostile, bien que le

niveau de d tail ne soit pas trop  lev , cela reste un avantage ind niable. Le but assign    Poniatowski sera dans un premier temps la capture de Lublin, qui est un objectif int ressant.

- En Dalmatie, Marmont commande une force de valeur moyenne, qui aura   affronter les Autrichiens. Plus au nord, nous trouvons les forces du vice-roi Eug ne, qui dispose de plusieurs divisions du royaume d'Italie, mais aura fort   faire pour r sister   la pouss e des arm es autrichiennes du cru. Nous mettons donc ces forces en posture passive et en « d crocher si engag  ». En effet, m me fix es, il est possible de changer la posture des unit s, nous allons donc chercher   nous concentrer avant toute action d'envergure.

LA MARCHÉ DE L'EMPEREUR

Comme pr vu, les Autrichiens ouvrent le bal et progressent en Bavi re et en Italie. Lefebvre est assi g    Munich par le puissant corps d'Hillier (plus de 500 points de force), tandis qu'au nord,

Nombre de r giments et batteries autoris  par terrain

	Beau temps		Mauvais temps	
	Ligne (r�giments)	Support (batteries)	Ligne (r�giments)	Support (batteries)
Terrain d�gag�	33	10	30	10
For�t	20	3	20	3
Colline	23	10	20	10
Montagne	12	7	10	7
Alpin	10	8	8	8
Ville	8	10	8	10
Forteresse	7	8	7	8

marche le corps de Rosenberg-Orsini. Du coup les Autrichiens tiennent les rives de l'Isar sur toute leur longueur ! Il faudra réellement passer en force... L'archiduc Charles se tient une région derrière avec le QG d'armée, tout ce beau monde pouvant s'épauler par la règle de marche au canon. Cette règle stipule que des corps (ou le QG d'armée) peuvent venir rejoindre un combat adjacent, avec une probabilité dépendant de la qualité en facteur stratégique du général appelé, de la vitesse de mouvement de la troupe et du contrôle militaire des régions (de départ et d'arrivée). De plus, point d'importance, la pile du QG d'armée a un fort bonus pour aider ses corps, et Charles a gardé en réserve deux divisions d'infanteries pour cela, le fourbe !

Lefebvre risque-t-il de capituler dans Munich ? Pas pour le moment, il a des provisions en suffisance et dispose d'un train de ravitaillement. La règle indique qu'une force complètement ravitaillée qui est dans une place avec un dépôt ou un train non-vide ne teste pas la capitulation, il est donc sauf, pour l'instant, sauf si Hiller se décide à lancer un assaut, la reddition restant alors possible.

Plus au sud, les Italiens ont été durement accrochés et le QG d'armée a été attaqué par l'avant-garde autrichienne. Il est à un jour de marche, suite au bonus de repli (une force se repliant reçoit un crédit de quelques jours « virtuels » pour se replier vers une région adjacente (bien souvent cela permet qu'elle ne soit plus dans la même région que l'agresseur), et est donc encore à Udine, à quelques kilomètres des Autrichiens ! Pas de panique, il ne reste qu'un jour de marche, et le combat est testé après le mouvement, donc dans les faits le premier test d'engagement le verra ailleurs. Soulagement... Il faut donc



Prise de risque en Italie, où les divisions italiennes marchent isolées pour aller plus vite (moins de pénalité de commandement, car elles ne sont pas dans un corps). Il faut espérer que l'Autrichien restera bien sagement de son côté de la rivière, mais il est menacé au nord par deux corps déjà en position

là aussi se regrouper pour faire face à la poussée autrichienne. L'une des astuces du jeu pour regrouper plus vite des divisions qui ne sont pas déjà dans un corps est de les faire marcher indépendamment l'une de l'autre, ce qui fait qu'elles ont une pénalité moindre de commandement. Le désavantage est que si un combat s'engage, elles risquent de s'engager une par une.

Dans la zone du Grand-duché, Poniatowski est arrivé à Radom, à côté de Lublin, son objectif, tandis que son adversaire est toujours à Cracovie. La marche de sept jours a coûté en moyenne 8 points de cohésion à ses unités, ce qui est fort peu, mais c'est normal : toute la zone est sous contrôle militaire français, et donc la perte de cohésion par marche est bien plus faible. Nous sommes chez nous !

L'AUDACE DE L'ARCHIDUC

Las ! L'archiduc Charles ne se contente pas d'assiéger Munich, il avance avec beaucoup d'agressivité,

semant la panique dans la phase de concentration française. Accrochés, le corps de Lannes ainsi que deux corps mineurs sont mis en déroute dans la bataille de Freising. Comment analyser cette bataille ? Le rapport de combat indique que les Autrichiens sont plus nombreux en hommes (105 000 contre 72 000, mais ils ont surtout deux fois et demi plus de canons que nous !). Il faut savoir qu'en rase campagne, comme c'est le cas ici, l'artillerie va pouvoir se déployer en masse, et fera des ravages. *Les Campagnes de Napoléon* gèrent en effet une règle de contraintes sur les déploiements des unités : suivant les terrains, vous bénéficiez d'un quota en unités pouvant être engagées lors d'une heure de combat donnée... Ainsi il n'est pas dit qu'une supériorité numérique se traduise par un avantage en combat (si ce n'est que l'armée à plus de réserves et peut permuter lors d'une même bataille les régiments étrillés par des régiments qui ne sont pas encore engagés). Il faut de plus savoir que sur les terrains de type dégagé (et la plaine en est l'exemple parfait), une armée reçoit un bonus de déploiement en fonction du rang de son général en chef et de sa qualité. Ainsi pour donner



Le déroute de Freising, où comment des régiments de mauvaise qualité côté français (garde ou cohorte nationale) se font étriller en plaine par une grande batterie autrichienne, et ce malgré une charge courageuse des cuirassiers. Heureusement, Lannes arrive à décrocher en milieu de journée, mais les pertes restent terribles.



La Garde nationale française, surtout à ne pas confondre avec la Garde impériale! Une mauvaise tenue au feu fait d'eux des régiments peu sûrs (à moins qu'ils ne soient bien encadrés par des régiments de ligne).

des chiffres, il est possible de déployer en terrain clair 33 régiments de ligne et 10 batteries d'artillerie, mais ces chiffres sont modifiés par un bonus de 8 régiments et 3 batteries pour chaque point de bonus de déploiement (valable dans tout terrain dégagé). Ce bonus se calcule comme suit : rang du général + statistique de commandement (offensive ou défensive, suivant la posture de son armée). L'archiduc Charles est général d'armée (rang 3) avec 3 en facteur de commandement offensif, il peut donc déployer au total $33 + 6 \times 8 = 81$ régiments en plaine, et $10 + 6 \times 3 = 28$ batteries d'artilleries. Cela tombe plutôt bien pour lui : il disposait lors de la bataille de 33 batteries ! On imagine ce que cela a pu faire contre les lignes françaises ! Celles-ci n'avaient quant à elles n'avaient que 12 batteries, dont les 2/3 en artillerie à cheval, mobiles mais peu puissantes... Ce calcul est corroboré par le profil des pertes françaises, la plupart sont infligées au feu.

Cela suffit-il à expliquer notre défaite ? Il manque un détail. Pourquoi l'armée est-elle partie en déroute (le rapport indique 44 régiments en déroute sur un total initial de 87, avec 3 200 prisonniers français ou Wurtembergeois). Ici il faut fouiller un peu dans les statistiques des éléments (panneau de détail des éléments, cf. illustration « Garde nationale »). Malgré la puissance de nos corps, qui paraissait décente, nous avons une statistique importante qui est en berne : la discipline ! En fait les corps français sont constitués de cohortes de la garde nationale, qui a une valeur de discipline (et donc une tenue au feu) fort mauvaise : deux ! En comparaison, notre corps du Wurtemberg fait presque bonne figure

avec ses régiments à six (pas extraordinaire, mais mieux que la moyenne). Tout s'explique désormais. Une grande batterie autrichienne en plaine, beaucoup de troupes ne tenant pas la ligne, et la messe était dite d'avance.

Rassurez-vous, l'armée française, la vraie, arrive ! Le 3^e corps de Davout est au nord, le 4^e corps de Masséna est à l'ouest, à sept jours de marche. Il faudra cependant être prudent, il ne s'agit pas d'être cueilli une nouvelle fois en ordre dispersé. En Italie, la manœuvre de regroupement s'est bien déroulée, au nord de Venise, l'armée autrichienne n'ayant rien fait de significatif cette semaine.

RÉORGANISATION ET ORDRE DE MARCHÉ

Tandis que les forces convergent, et cela sera aussi valable dans vos scénarios, il est nécessaire de revoir un peu leur organisation, pour y apporter des améliorations si possible, ou au minimum pour connaître vos troupes et généraux. Avec un peu de travail sur la structure de vos armées, vous pouvez en effet en augmenter l'efficacité de façon significative. Par exemple dans la campagne de 1809 qui nous occupe, le corps de Davout commence avec une pénalité de 35%, car il dispose de trop nombreuses troupes, quand Berthier commande l'armée d'Allemagne (il faut en effet savoir qu'un général d'armée donne un bonus en points de commandement à ses subordonnés égal à son facteur stratégique moins deux, et qu'en plus Napoléon a des aptitudes supplémentaires à ce niveau, le problème sera donc moindre quand il prendra

les rênes). Il ne faut donc pas hésiter à mieux répartir les troupes. Il est ainsi judicieux de passer dans la pile du QG d'armée des unités qui consomment beaucoup en PC (points de commandement) pour une force de frappe faible (une division valant 50 points ou moins). Également, l'artillerie non-divisionnaire peut être placée dans la pile du QG, car cette formation a un bonus pour la marche au son du canon et sera capable de rejoindre relativement facilement une bataille adjacente à sa position). Par ailleurs, les sapeurs et médecins agissent au niveau des piles, donc veillez à répartir une unité dans chaque corps (elles ne servent pas si elles sont uniquement dans le QG d'armée).

Autre paramètre à prendre en compte : les trains de ravitaillements. Comme nous l'avons vu, il est prudent d'en avoir un avec soi si vous pensez avoir à garder une place, pour contrer un jet de reddition. Cependant, si ce n'est pas le cas, un choix cornélien s'offre à vous... En effet, les trains de ravitaillement peuvent être ponctionnés par toute unité peu ravitaillée qui est dans la même région ou même une région adjacente ! On est donc tenté de les garder dans la pile du QG d'armée par exemple, et de laisser les corps manœuvrer sans. Mais si vous faites ainsi, vous perdez le bonus de 10% que la présence de chariot donne au feu de vos régiments, s'ils sont dans la même pile que vos soldats. Et 10% n'est pas un bonus négligeable. Il faut donc agir au cas par cas. S'il vous manque un jour pour arriver dans une région, où si aucun combat n'est à craindre, transférez-les. Autrement gardez-les avec vous, même si cela vous ralentit.

Récupération de la cohésion au repos (par jour)

Base	+ 1
Assiégé	- 1.5
Assiégeant	- 0.5
Posture offensive	- 0.5
Posture passive*	+1
Dans une structure*	+1
Irrégulier	+ 0.5
Région loyale	0 à + 0.5
IA difficile	+ 0.5
IA très difficile	+ 1
Bon moral national	0 à + 0.5

* On considère qu'une troupe dans une structure bénéficie toujours du bonus « posture passive » également, pour un gain réel de +2 si dans une ville ou un fort.

Phase de récupération pour Lannes à Nuremberg. Protégés par la ville, les régiments vont pouvoir être reconstitués (si vous avez des remplacements) et reprendre un peu de cohésion. Comptez quelques tours cependant, et veillez à toujours rester dans un endroit ravitaillé pour cela.

Une meilleure répartition des troupes n'est pas la seule astuce possible. Il faut en effet tenir compte de l'aspect multinational des troupes de l'Empire français. En effet, vous aurez souvent comme alliés des Bavaurois, Suisses, Italiens, Polonais, divers états rhénans et bien d'autres encore. Le jeu ne vous force pas dans l'absolu à garder tout ce joli monde avec ses généraux initiaux, mais sachez qu'il faut au moins qu'un des généraux de la pile puisse les commander pour ne pas payer une pénalité de 100% en CP (ce qui nous met la division à 6 CP). Considérez également le fait de réunir en une seule division deux formations trop éparpillées ou incomplètes. Ainsi vous aurez souvent à gérer des divisions qui n'en ont que le nom (divisions de dépôt ou aux effectifs pas à les séparer de leurs brigades constitutives pour en refaire une seule. Attention cependant à ne pas sombrer dans l'excès inverse, qui serait de n'avoir que 1-2 divisions extrêmement puissantes dans un corps donné, car celles-ci en combat risquent de ne pas être utilisées de façon optimale. Il existe en effet toujours le risque qu'une fois l'unité adverse détruite ou en déroute, votre unité (la division surpuissante) ne s'engage pas contre une nouvelle unité adverse pendant toute l'heure de combat.



LA ROUTE DE VIENNE EST OUVERTE

Mais reprenons le fil de la campagne. Plusieurs semaines passent où les Autrichiens et les Français échangent des coups non décisifs. Mais une fois Napoléon arrivé, une progression réelle peut commencer, en suivant les rives du Danube. L'IA autrichienne reste en retrait dans ce secteur, laissant des forces dans les villes et forteresses, mais étant fort active ailleurs, comme pour compenser. Ce n'est pas un si mauvais calcul, car de toutes façons il sera difficile pour l'Autrichien de se rassembler à temps pour contrer la force principale française, surtout si elle est commandée par Napoléon. Il vaut mieux en effet frapper dans les points faibles. Cela signifie la coupure des lignes de ravitaillements et la prise d'objectifs secondaires, pour glaner là où c'est possible des points de victoire, tout en évitant l'ogre corse.

Le ravitaillement est uniquement localisé dans les structures (villes

et dépôts), et il ne peut réellement s'acheminer en quantité que si vous maintenez une ligne de trois en trois régions (quatre si le temps est clémente et qu'il y a des routes). Même avec cela, si votre ligne n'est pas un réseau (une grille) mais un chapelet de dépôts, un délai va s'instaurer entre la présence de vivres en début de chaîne et sa distribution à la fin de celle-ci. Heureusement, il reste possible de suppléer ce système automatisé en déplaçant manuellement les trains de ravitaillement dont vous disposez, ceux-ci ayant l'heur d'être vidés en premier par vos troupes avant de ponctionner leur emport intrinsèque. Encore faut-il bien contrôler toute la zone, et c'est ce à quoi l'IA autrichienne tente de s'opposer, en garnissant les forteresses et villes devant nous et en envoyant de la cavalerie sur les arrières.

Aspect lié fortement au ravitaillement, la récupération de vos troupes est primordiale. Il n'est pas nécessaire, ni même souhaitable, de se précipiter, sauf au contact de l'ennemi, pour se positionner de la meilleure façon possible. Dans les autres cas, il faut ménager vos troupes surtout si le temps est pluvieux ou neigeux.

Quand vous voyez que vos unités ont perdues un quart de leur cohésion (15 jours de marche suffisent pour cela), il faut considérer la mise au repos dans



Pas une victoire très glorieuse. À quatre contre un et contre Napoléon, von Rosenberg n'avait que peu de chances de résister. C'est en fait une marche forcée réussie qui a permis de l'accrocher alors qu'il y avait encore beaucoup de kilomètres à parcourir pour l'engager.

1. Test d'engagement initial des troupes.
2. Appel par marche au canon.
3. Test de repli des protagonistes.
4. Test de déroute de chaque camp.
5. Chacune de vos piles choisit une pile ennemie (ou l'inverse !).
6. Les piles en posture défensive vérifient si elles doivent s'engager.
7. Détermination des régiments prenant part à la bataille pendant l'heure en cours.
8. Ajustement de la portée de l'engagement.
9. Tirage par initiative descendante de l'ordre de tir ou d'assaut des régiments.
10. Choix d'une cible pour le régiment sélectionné.
11. Test de capture d'équipement.
12. Tir ou assaut du régiment.
13. Test de moral par l'adversaire au niveau régimentaire.
14. Répéter les points 9 à 13 jusqu'à la fin de l'heure de combat.
15. Fin du combat, compte des pertes et points de moral perdus.

une structure, en posture passive. Cela vous évitera de mauvaises surprises, comparé d'un repos en rase campagne, où une attaque surprise reste possible (dans une structure, toute troupe attaquée repasse en posture défensive, ce qui est bien pratique). De plus, si la structure est correctement ravitaillée et de niveau suffisant (une ville de niveaux trois ou mieux), alors il sera possible de récupérer des hommes via le système de remplacement, voire des régiments entiers. Après un combat, sauf si vous voulez porter l'estocade, il faut de

même ne pas hésiter à laisser au repos une partie de ses troupes, pendant que l'autre sécurise la région, puis permuter les rôles et recommencer. Si votre adversaire ne le fait pas, la différence sera majeure en terme de puissance de combat.

Ainsi ne faut-il pas trop forcer sa chance. Dans la partie de test, Napoléon a réussi à repousser les Autrichiens jusqu'aux portes de Vienne, mais la cavalerie signale au nord les corps de Liechtenstein et de Bellegarde qui semblent en bonne forme (ils n'ont

fait que repousser Bernadotte et maintenir le contrôle sur la Bohême). Il vaut mieux dans ce cas temporiser et se regrouper, en nettoyant les infiltrations autrichiennes et en prenant les villes et forteresses qui se trouvent encore sous contrôle ennemi. Bien entendu, il reste possible de tenter son va-tout et de poursuivre l'attaque plus en avant, mais les scénarios sont généralement assez longs pour vous permettre de reposer vos troupes. De plus, dans le scénario de 1809 et dans plusieurs autres, vous pouvez activer une option dans le grand livre, qui vous permet de rajouter quatre tours à la durée de la campagne, aussi ne vous en privez pas. Ces options sont souvent sous-exploitées par les joueurs, mais sont d'un réel intérêt, comme celle qui augmente les chances de marche forcée par exemple, ou celle qui redonne de la cohésion aux troupes. À vous de juger si la dépense en vaut la chandelle bien sûr... Gagner un scénario des *Campagnes de Napoléon* n'est pas qu'une histoire de manœuvres militaires sur l'instant, il faut également assurer la logistique, revoir en profondeur l'organisation de vos troupes et penser sur plusieurs dizaines de tour aux effets des décisions que vous prenez en début de partie. ◆◆◆

Napoléon au sommet de son art ! Non content d'avoir des compétences en nombre, sur la première période de l'Empire le jeu le crédite en plus de deux niveaux d'expérience, pour simuler son art magistral de la guerre. Le premier niveau donne +1 en capacité défensive pour un général, tandis que le second donne un bonus en capacité offensive. Certaines aptitudes peuvent également changer de niveau, donnant encore plus de poids à ses actions...



ARMAGEDDON EMPIRES

POUR UNE POIGNÉE DE SABLE...

DANS LE PRÉCÉDENT NUMÉRO, NOUS AVONS TRAITÉ POUR L'ESSENTIEL DE LA CONCEPTION DES DECKS. IL EST DONC TEMPS DE S'INTÉRESSER AUX OPÉRATIONS SUR LE TERRAIN. UNE GESTION RIGOREUSE DES RESSOURCES ET DES UNITÉS PERMET EN EFFET DE DOMINER LES ÉTENDUES DÉVASTÉES, MÊME AVEC DES JEUX RÉSOUMENT NON OPTIMISÉS.

Par Laurent Fillion

Pour bien démarrer une partie, et ce quelque soit la main de départ, il ne faut pas dilapider ses ressources. Dans les premiers tours, les points d'action ne sont pas tous utilisés, inutile donc d'encherir contre

les autres factions. La priorité absolue est le déploiement d'une unité et d'un héros, un général de préférence. Les points d'action excédentaires servent à créer des armées, une économie sur les tours ultérieurs.

Passés les cinq premiers tours, participer aux enchères devient nécessaire, mais ponctuellement. De nombreuses unités nécessitant au moins cinq points d'action pour être opérationnelles, il vaut mieux investir si on ne veut pas occuper son tour à n'en déployer qu'une seule. Quant aux unités lourdes, comme le *Colossus* ou le *Vengeance*, la question ne se pose même pas.

PAS D'AVENIR POUR LES FLAMBEURS

Vers le milieu de la partie, la réserve de points d'action augmente naturellement du fait des éventuels administrateurs présents, des captures de héros ennemis ou simplement par la con-

AP 5 FATE 6

HERO SLOT

2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1
Slavers Vengeance				Slavers Vengeance				Slavers Vengeance			
3	2/2	1	3	2/2	1	3	2/2	1	3	2/2	1

Reaver
Xenopods
Unit Biomecha
Hit Points: 8/8
Attack: 6
Defense: 6
Resistance: 3
Movement: 2
Range: 2
Counter Attack
If this unit's defense die roll exceeds the attacker's die roll, the difference is applied as damage to the attacker.
Assault 4
Unit can add 1 to its attack die but then suffers a minus 2 Defense penalty for the remainder of the round and must remain committed for an additional round.

Cthul Phagn
The Ickal Genius
Trickster 3
3 | 4/4

Le Reaver n'est pas une unité très puissante mais face aux indépendants il est largement suffisant. Il n'y aura pas de second round.

Ayant économisé mes ressources, je suis à même de miser plus pour déployer le Destroyer sans aller jusqu'à me ruiner. Je n'avais besoin que de la troisième place.

MINI MAP TURN TRACKER CONTROL TRACKER 0 5 3 3 5 TURN 15 END TURN

DETERMINE TURN INITIATIVE

AP	The Xenopods	ROLL DIE
14	1st	4
10	2nd	3
7	3rd	2
6	4th	1

You will take your turn first. **START ROUND**

39

DISPLAY HAND TACTICS 7 SUPPLY EVENTS PLAYERS MENU

Une petite patrouille de routine m'informe qu'un Colossus vient de sortir du QG des machines. J'ai trois tours pour me préparer.

Affrontement en plein désert, les Psykers sont totalement inutiles. Par contre le Destroyer m'a permis de prendre l'avantage, le Colossus n'a pu agir.



AP 6 FATE 5

HERO SLOT		
 Reaver Xenopods Unit Biomecha Hit Points: 8/8 Attack: 6 Defense: 6 Resistance: 3 Movement: 2 Range: 2 Counter Attack If this unit's defense die roll exceeds the attacker's die roll, the difference is applied as damage to the attacker. Assault 4 Unit can add 4 to its attack die but then suffers a minus 2 defense penalty for the remainder of the round and must remain committed for an additional round.	 Colossus Multi-Target Energy Weapon 4 11 4/20 12	
 Reaver Counter Attack Assault 4 2 8/8 2	 Psyker Psiblast 7 2 4/4 1	 Destroyer Shock Attack Massive Damage (x1.5) 2 12/12 2
 C'thil Phyn Tactical Gonna Ticker 1 3 4/4		

GROUND COMBAT

Destroyer HP 12 FATE 1 SPEED 5

Colossus HP 4

You have hit the target!

ACCEPT

Feed
Turn 1 Success Die 1004
Failure

Il est temps d'en finir, la chance ne dure jamais éternellement. J'utilise une carte tactique pour m'assurer de la destruction de ce monstre.

struction et l'amélioration d'un centre C3I. La participation aux enchères doit donc toujours être motivée : bouger ses armées et produire dans le même tour, faire le plein de cartes tactiques, pratiquer une campagne massive d'assassinats ou de sabotages, produire un missile nucléaire, tirer des cartes ou tout simplement jouer en premier... Tant que six points d'action vous permettent de gérer les affaires courantes, il est inutile de miser vos ressources à tout va.

Évidemment, vous aurez fatalement besoin de miser à un moment donné. En ayant réalisé quelques économies au fil des tours, il sera alors facile de miser plus que les adversaires informatiques au moment critique. Évitez toutefois de jeter par les fenêtres des ressources que vous n'avez pas à foison ou que vous consommez massivement : ressources humaines pour les mutants et les xénopods, matériel pour les machines. Les ressources technologiques sont généralement plus rares que les autres et sont indispensables à toute produc-

tion scientifique, évitez donc de les miser à moins d'en produire plus de deux par tour ou d'avoir fait l'impasse sur la science.

Les enchères sont moins rudes contre deux ou trois adversaires du fait de la répartition plus équitable des points d'action. Les deuxième et troisième places sont facilement accessibles, il

suffit de n'acheter qu'un à trois dés suivant la pression exercée par les joueurs adverses au tour précédent pour disposer de quoi se développer. Par contre, en duel, la différence étant de l'ordre du double, il est indispensable de ne miser qu'au bon moment et de ne jouer qu'avec des armées peu coûteuses à déplacer.

The Free Mutants

 Imperial Palace HQ RC: 1H 1M 1T 1E 3 5 3 9/9	 Mutant War Academy RC: 1H 1 3 3 3/3	 Scrap Collector Mutants Facility CollectorM Structure Points: 2/2 Level: 1 Number of Upgrades: 0 Defense: 2 Resistance: 2 RC: 1M This facility collects 1 materials resource per turn
		 Scrap Collector RC: 1M 1 2 2 2/2

L'IA aime délocaliser son siège. Après avoir vaincu les humains, les mutants squattent les lieux. Aller les chercher aussi loin demandera quelques efforts.

Les mutants ont fait une descente sur un de mes avant-postes. Je compte sur la puissance du *Destroyer* et du *Psyker* pour surmonter le handicap en ravitaillement, après avoir préparé le *Termagant* par bombardement. Seul les *Skull crushers* survivront, le sacrifice de mon armée me permet d'obtenir un répit.

Si vos adversaires avancent des armées comptant huit unités, miser massivement est une bonne méthode pour l'immobiliser. À ne pratiquer toutefois qu'à doses homéopathiques si vous n'avez pas des masses de ressources. Acheter sept dés supplémentaires revient très cher et peut s'avérer inefficace si l'IA a des revenus supplémentaires en points d'action.

RESTER MAÎTRE CHEZ SOI

Passons maintenant à la gestion de votre domaine proprement dit. Comme cela a été écrit dans l'article précédent, vous devez absolument maîtriser tout ce qui se passe dans votre zone de ravitaillement. Une fois que cette dernière est explorée, il convient de la patrouiller régulièrement avec au moins une unité de reconnaissance, de préférence menée par un héros éclairé doté de la capacité *bounty hunter*, afin de détecter toute

AP 3 FATE 4									
AP Chain Guns Attachment Attaches To: Infantry Robot Powered Battle Arm +1 Attack Add 1 to unit attack strength Armor Piercing +1 A bonus is applied to damage inflicted in a successful combat attack against all targets									
									
									

incursion et d'appréhender les héros isolés. Rien de plus désagréable que de voir les xénopods ou les mutants bâtir tranquillement une base furtive à proximité de votre QG. Vos adversaires ne manqueront pas de vous inonder d'unités à bout de souffle, aucune ne doit approcher à plus de deux tuiles de votre QG. S'ils vous localisent, attendez-vous à toutes les surprises : bombardement nucléaire au quinzième

tour grâce à une bombe trouvée dans le désert, arrivée massive d'assassins et de saboteurs.

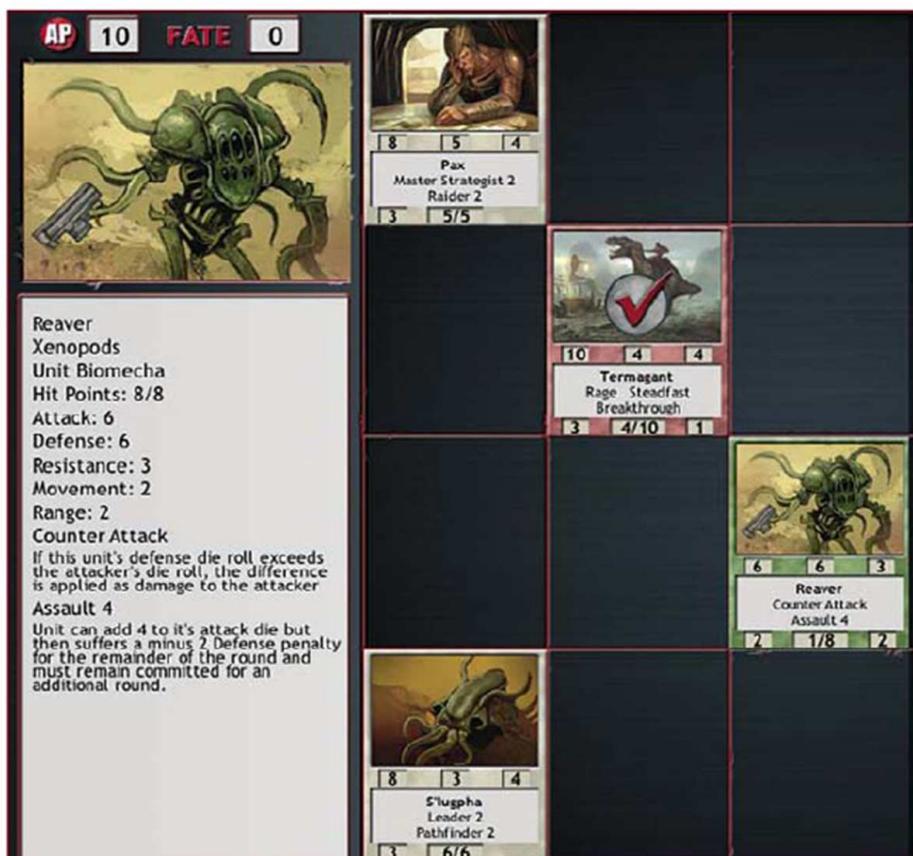
Tenir tous vos avant-postes de manière sérieuse n'est pas possible, mais il ne faut pas les laisser sans défense pour autant : n'importe quelle unité peu chère avec trois points de défense fait l'affaire. Le but est d'éviter les conquêtes par unité de reconnaissance, la tactique favorite de l'IA. Si la menace est plus sérieuse, il vous faudra intervenir avec votre armée principale.

Cette dernière est à distinguer de la garnison de votre QG. Elle n'a qu'une vocation défensive, aussi doivent s'y trouver des unités capables de faire mal pour un coût minimum : infanterie disposant de la capacité assaut et de l'artillerie sont suffisants. Si vous disposez d'un général, dotez-le d'une armée propre plutôt que d'utiliser la garnison, cela fera plus de place pour les intellectuels, tacticiens et les larves (dans l'hypothèse d'un jeu xénopods).

Votre armée, de son côté, doit être à même de défaire toute opposition et d'être mobile pour un léger coût en points d'action. Il serait en effet dommage de ne pouvoir la bouger plusieurs tours de suite à cause d'un manque de chance lors des enchères. Un maximum de cinq unités et un général doivent faire l'affaire. Préférez la qualité à la quantité, mieux vaut trois

AP 13 FATE 4									
Spore Mortars Xenopods Unit Artillery Hit Points: 3/3 Attack: 6 Defense: 2 Resistance: 4 Movement: 2 Range: 2 Rear Area If unit is in back rank, attacks against it are made at half strength Disrupt 2/2 A successful attack decreases the target's defense by 2 for two rounds Disable 2/2 A successful attack decreases the target's attack by 2 for two rounds									
									

Les mutants ont encore l'avantage. La faiblesse des *reaver* devient criante devant la variété des capacités mutants.



Round 7 ! Une bataille longue et harassante. Un assaut me débarrassera du Termagant.

cibles faciles pour le moindre intercepteur. En cas de mauvaise rencontre, votre unité aura une chance de fuir sans se faire pulvériser. Un jeu classique compte une demi-douzaine de ces unités ; les perdre à un rythme industriel revient à lancer des invitations aux assassins. Le renseignement est au coeur de toute action militaire dans *Armageddon Empires*. Procéder de cette manière peut sembler lent, mais c'est sans compter les places fortes indépendantes qui sont assez courantes en réglage *uncommon*.

À terme, vous arriverez en vue de vos premiers objectifs sérieux : soit des indépendants exceptionnels, soit les premières armées hostiles en terrain découvert. Pour les indépendants, la recette est toujours la même. S'il y a une place forte et du relief : assiégez. Dans le cas contraire, passez à l'attaque directe. Généralement, ils sont plutôt faibles, mais il existe quelques exceptions. Les tourelles de défense peuvent devenir pénibles, aussi ne les attaquez pas sans avoir des unités ayant moins de six points de défense. Le *Corrupter* de la *Strange gate* est une proie facile si vous disposez d'attaques de choc, le *Mecha harbinger* est une plaie, mais il vaut mieux de toute façon s'attacher les services d'*Aska*. Restent les *Tentacles beasts*, assez ennuyeuses en début de partie si elles bénéficient d'un bonus défensif en ville. Comme pour les tourelles, approchez-les avec des unités disposant d'une défense correcte.

marines équipés d'armes à énergie et génétiquement améliorés que cinq exemplaires de base.

Si vous aimez vraiment jouer avec des hordes innombrables, utilisez en priorité des unités dotées de la capacité *rapid reaction*, qui ne coûtent rien en terme de points d'action.

L'emploi de votre armée est fonction de votre exploration et de votre zone de ravitaillement, inutile d'errer dans le désert en comptant sur la puissance brute de deux *Vengeance* pour défaire le QG ennemi non localisé. Non seulement vous vous traînez, mais vous risquez aussi de passer à côté sans le voir pour peu qu'il soit camouflé. Elle doit être employée à détruire tout ce qui se présente, un bon moyen de l'aguerrir en attendant de savoir où frapper.

À LA CONQUÊTE DES DUNES

Une fois que vous êtes maître de votre domaine, il est temps de l'étendre si vous n'y avez pas découvert d'avant-poste neutre. La construction d'avant-postes est le moyen le plus courant. Les bâtir au maximum de vos capacités de ravitaillement est efficace si le ter-

rain n'est pas trop accidenté. Sinon, il faut effectuer quelques observations rapides pour déterminer l'endroit optimum où le placer selon la zone à explorer. Une fois la construction effectuée, tenez la position avec votre armée principale le temps de déployer un minimum de défenses, mais surtout de reconnaître les environs.

Vos unités de reconnaissance sont vos meilleures alliées pour cela. Cette progression par bonds est plus efficace que de les envoyer à l'aventure loin de vos bases, où elles deviennent des



L'avant-poste *Hidden Hive* a été placé à l'extrême limite de la zone de ravitaillement sur une case de désert. L'extension est optimale et ce nouveau territoire sera rapidement exploré.



Point Cost: 3
 Cyaeg Queen
 Xenopods
 Hero Queen
 Unique
 Resource Cost: 2
 Wound Points: 4
 Command Rate: 4
 Fate: 6
 Resistance: 3
 Movement: 1
Master Administrator 3
 This hero adds 3 die to any technology or genetics card creation rolls and increases action points by 3 if the hero is located at the faction's HQ
Body Guard 2
 This hero gets 2 additional defense die in an assassination/sniper challenge



Des prisonniers, un administrateur, et les points d'action ne sont plus un problème. À quoi bon miser des ressources quand on peut tabler sur un minimum de vingt points par tour ?

RÉFLÉCHIR AVANT D'AGIR

L'analyse du potentiel offensif adverse se résume à quelques critères :

- Y a-t-il un général ? Ces derniers permettent l'utilisation des points de destin et peuvent vous contester l'initiative en plus des éventuels bonus qu'ils accordent à leur armée. En l'absence de général ennemi et si vous en disposez d'un, vous pouvez charger sans vous posez trop de question.

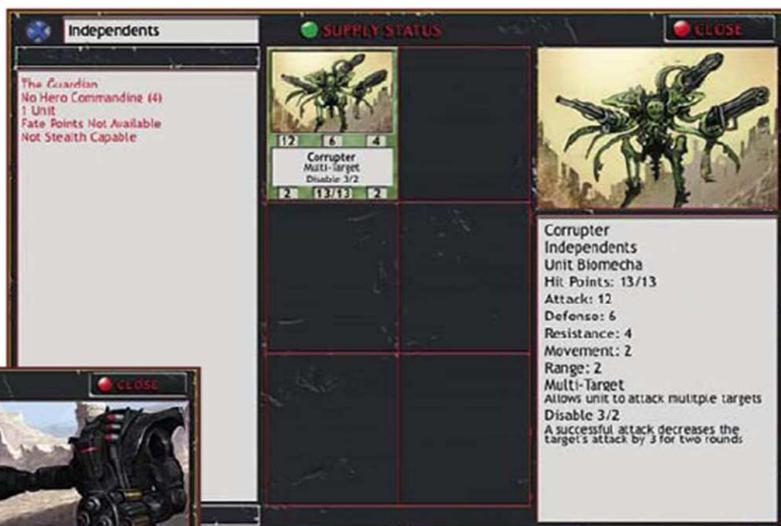
- Les capacités des unités ennemies sont-elles dangereuses pour vos propres troupes ? *Hyperkinetic* est mortelle pour les unités blindées, les résultats sont désastreux contre les véhicules de soutien des armées d'infanterie. Les attaques de choc sont capables de mettre à mal les unités les plus puis-

santes. *Breakthrough* condamne votre artillerie à une destruction rapide...

- L'adversaire a de l'artillerie, êtes-vous capable de la faire taire rapidement ? Les points d'attaque des unités hostiles sont-ils supérieurs aux points de défense des vôtres et inversement ?

Pesez bien votre décision avant de vous mettre en marche, ne vaudrait-il pas mieux envoyer un assassin ou procéder à une frappe aérienne sur l'artillerie ?

- En terrain découvert, le bonus défensif du terrain est accordé au défenseur, réfléchissez à deux fois



Voilà un indépendant qui a l'air plus puissant qu'il ne l'est. Sans héros pour le diriger, c'est une proie facile : il n'a pas de point de destin.

Aska et sa bande sont ce qui se fait de pire en troupes indépendantes. Affronter un *Harbinger* en début de partie coûte cher.



Les mutants attirent moins de sympathie que les humains mais il est toujours possible de prendre un excellent départ moyennant paiement. Un tel avantage si tôt dans la partie est exceptionnel.

Sus au gardien avec juste un *harbinger*. Cela aurait du passer, mais la dépense de six points de destin a été inefficace. Heureusement que cette unité est très solide.

avant de charger un *Mauler* perché sur une montagne ou une petite armée berserk qui se terre dans des collines.

- À moins de ne pas avoir le choix, n'envoyez au combat que des armées dirigées par un général. Leur présence est plus importante que les bonus qu'ils accordent, car ils sont la condition d'accès aux points de destin. Se passer de ces derniers est un non sens : ils sont immédiatement disponibles, s'accroissent et ne vous coûtent rien. En tout début de partie, c'est ce qui vous permettra de pallier les faiblesses d'une armée peu puissante et de prendre un peu d'avance dans votre développement.

- Que ce soit en terrain découvert ou lors d'un siège, n'engagez le combat que si vous avez les moyens de vous débarasser rapidement de l'unité la plus mortelle. Vous êtes ainsi assuré de vous en tirer sans trop de mal si vous n'avez pas de chance aux dés. Dans le cas contraire, vous courez au massacre.

Le tout est d'évaluer l'efficacité de votre armée avant l'attaque. Face à des unités lourdes très fortes en attaque mais faibles en défense (*Mauler*, *Corrupter*, *God soldier*, *EVO* et la plupart des géants), l'emploi d'unités de choc fera la différence et permettra l'assaut immédiat. Face à des unités plus équilibrées (*Behemot*, *Destroyer*, *Harbinger*), il vous faudra soit un potentiel de destruction important, soit disposer de la capacité *disrupt*.



Si vos unités n'ont pas de capacité de choc ou d'aggravation de dommages, vous prenez aussi le risque de voir la bataille s'éterniser, seule la supériorité numérique peut encore vous procurer un avantage.

Si vous disposez de cartes tactiques, il faut vous assurer d'avoir une réserve de points d'action pour les utiliser. Chaque carte nécessite un point d'action, à moins d'avoir un général doté du trait *tactical genius*, lui permettant de les utiliser gratuitement.

Se jeter rapidement à la gorge de l'adversaire en assiégeant rapidement

son QG est tentant et possible sur les cartes normales et grandes. D'autant plus qu'en cas de victoire, le gain permet dans le pire des cas de doubler vos ressources. Malheureusement, les QG sont rarement dans votre zone de ravitaillement en début de partie, même après avoir posé ou conquis un avant poste. Il est toujours rageant de devoir s'arrêter aux portes de la base ennemie à cause du ravitaillement.

Le grand saut est possible pour peu que la situation vous soit favorable et que vous en soyez informé. Quelle est la défense adverse ? Pas question de se frotter aux unités ennemies les plus puissantes avec un malus de trois en attaque et deux en défense. Comme toujours, le renseignement est au cœur du problème. De votre côté, pour que cela fonctionne, il faut que vous disposiez d'unités puissantes et bien dotées en capacités.



Le *Corrupter* vient de signer son arrêt de mort, la contre-attaque du *Harbinger* va le broyer. Revanche cynique d'une unité qui ne présentait plus aucune menace en attaque.

Obtenir l'initiative dans une bataille est assez simple, l'attaquant ayant un bonus de cinq points, le défenseur un bonus de deux. L'attaquant obtient donc toujours l'initiative sauf en présence d'un général qui accorde divers bonus. Attention donc si vous jouez à l'assiégeant et que l'ennemi se porte aussitôt en attaque : un des bonus accordés par les généraux provient du nombre de points de destin disponibles. Si c'est la somme de ces derniers qui vous confère l'avantage sur l'attaquant, le retour de bâton peut être sévère dès que votre stock diminue. Rien de plus désagréable que de voir une unité lourde ou de choc tirer la première et neutraliser la vôtre...

Seuls les héros « agressifs » échappent à ce petit problème du fait de leur bonus propre. Tenez en compte si vous croisez *Colomba* menant *Mauler* et *Basher*.

À chaque nouveau round, l'initiative est recalculée. L'attaque directe est préférable au siège si l'on mise sur la neutralisation de l'adversaire.

L'ÉPREUVE DU FEU

Une fois que la bataille a débuté, vous êtes engagé pour un round entier, le temps pour chaque unité d'agir. La fuite n'est possible qu'au terme de ce délai et vous inflige une attaque dépendant de la puissance des unités adverses restantes. Cette possibilité peut donc vous coûter cher si vos troupes n'ont pas beaucoup en défense. À réserver à vos unités de reconnaissance qui se seraient faites surprendre et n'ont rien à perdre, ou si votre armée est diminuée suite à des combats précédents.

La meilleure façon de gagner une bataille est d'anéantir ou de mettre en fuite l'ennemi sans avoir subi de pertes de votre côté ou, mieux, sans avoir encaissé le moindre point de dommages. C'est possible en usant avec circonspection de vos points de destin, dont le total est renouvelé à chaque tour et s'accroît au fil des victoires de votre armée. Ils ne constituent pas la panacée pour autant et ont tendance à fondre comme neige au soleil dans le feu de l'action. Réservez-les pour vous sortir de situations légèrement à votre désavantage, en transformant un échec en défense pour éviter une petite attaque de choc ou l'application d'un malus par *disrupt*, *disable*, ou *breakthrough*.

Votre priorité doit être de neutraliser au plus vite l'unité adverse la plus puissante afin de limiter les pertes dans vos rangs, que ce soit en la paralysant, l'handicapant ou la détruisant (le *Mauler* est parfaitement capable de ce genre d'exploit avec un peu de chance ou un appui en cartes tactiques).

L'IA ayant tendance à faire de même, l'avantage est à celui qui tire le premier....

Les possibilités de rencontre étant très vastes, le mieux semble être d'étudier un exemple de situation de deux façons différentes :

Mes mutants ont ralliés *Aska* au quatrième tour, je dispose donc d'une unité indépendante, le *Harbinger*, très solide avec une attaque correcte de huit points renforcée par la capacité contre-attaque. Cette dernière transforme les attaques adverses ratées en dommages. Impressionnant sur le papier ! Je décide de pousser mon avantage en envoyant *Aska* affronter le *Guardian* de la *Strange gate*, un *Corrupter*. Il serait en effet dommage qu'un *Critter* en maraude obtienne l'adhésion immédiate de ce monstre, ainsi qu'un avant-poste aussi intéressant à deux pas de mon QG. Le terrain est dégagé et n'offre aucun avantage, autant attaquer tout de suite. Tous les dommages subis sont réduits de deux points et, avec sept points de défense, je dois pouvoir tenir tête indéfiniment au monstre extra-terrestre. Par contre, ce dernier dispose d'un *disable* 3/2 qui m'ôtera trois points d'attaque pour deux rounds à chaque fois qu'il fera mouche ; j'ai toutefois six points de destin grâce à l'expérience cumulée par *Aska* lors d'un combat précédent. Sans autre appui, je risque d'avoir du mal à vaincre du fait de ce manque de capacité offensive.

Mon premier tir cause deux points de dommages, la riposte ne se fait pas attendre : dix points d'attaque ! Si je résiste à cette attaque, tout ira bien, car le multi ciblage du *Corrupter* ne lui laissera plus que deux points d'attaque pour la suivante. Et ils lui feront très mal du fait de la contre-attaque.

Six réussites contre cinq en défense, j'utilise mes points de destin pour revenir à une situation nulle. Manque de chance, aucun des lancés ne réussit, je viens de perdre tous mes points ! Je ne subis aucun dommage mais mon attaque tombe aussitôt à cinq. La seconde attaque à deux points arrive aussitôt après et me permet de causer deux points de dommages. La victoire est possible mais elle va demander du temps et de la chance en jouant sur la contre-attaque... Jouer à ce petit jeu n'est possible que grâce à la résistance exceptionnelle du *Harbinger*, car celui-ci n'a plus que deux points d'attaque au terme du deuxième round ! La chance m'est favorable et le *Corrupter* n'obtiendra plus assez de réussites pour causer d'autres dommages. Son obstination à lancer ses petites attaques à deux dés causera sa perte. Les réparations me coûteront toutefois la bagatelle de cinq points d'action.

Revenons en arrière. On a vu que cette victoire doit beaucoup à la chance. Avec quatre tours de préparation, *Coloboma* (pour son bonus de déplacement) est placé aux commandes du *Harbinger*, le second lui est octroyé, ainsi qu'un *Basher*. Une attaque de choc et deux engins quasiment indestructibles (qui n'ont pas coûté bien cher) : cette armée est capable d'écraser le *Guardian* mais aussi toute force rassemblée par les IA à ce moment de la partie (tour 10) ! Neutralisé d'entrée de jeu par le *basher*, le *Corrupter* n'a pas l'occasion de faire usage de sa puissance de feu redoutable tandis que patiemment les autres unités lui grignotent ses points de vie.

AP 3 FATE 0



HERO SLOT



12 6 4
Corrupter
Multi-Target
Disable 3/2
2 3/13 2



8 7 5
Harbinger Mecha
Reactive Armor 2
Counter Attack
2 11/11 2



8 7 5
Harbinger Mecha
Reactive Armor 2
Counter Attack
2 11/11 2



8 5 4
Basher
Breakthrough
Shock Attack
3 11/11 1

Basher Mutants Unit Dragon
Hit Points: 11/11
Attack: 8
Defense: 5
Resistance: 4
Movement: 3
Range: 1
Breakthrough
A successful hit against a front line enemy unit allows an attack at full strength against a back row unit even if the defender has the rear area ability
Shock Attack
A successful attack commits the target for the rest of the round



8 3 4
Coloboma
Leader 2
Aggressive 5
3 6/6

Variation sur le même thème à fin de démonstration. Le *Corrupter* est vaincu, je n'ai plus de points de destin pour le prochain round, mais cela n'a aucune importance vu que les *harbingers* vont en terminer à ce round ci.

Une attaque de QG sans ravitaillement pour en finir. On notera le bonus en défense qui rend cet acte de bravoure possible. Sans le *Destroyer* cette attaque était vouée à l'échec.

LIDELL-HART PLUTÔT QU'EAU CLAUSEWITZ

Quoi qu'il en soit, ce n'est pas sur le champ de bataille même que vous inverserez le cours d'une partie. La méthode la plus sûre pour vaincre reste d'avoir un avantage en terme de ressources, dans la mesure où ces dernières conditionnent les unités présentes et les points d'action nécessaires à leur emploi.

Plutôt que de chercher une bataille décisive risquée, essayez en priorité les techniques indirectes... Vous n'êtes pas dans un jeu de stratégie en temps réel, le nombre d'unités utilisables par

AP 2 FATE 9



Destroyer Xenopods Unit Biomecha
Hit Points: 10/12
Attack: 8
Defense: 8
Resistance: 3
Movement: 2
Range: 2
Shock Attack
A successful attack commits the target for the rest of the round
Massive Damage (x1.5)
A successful attack does one half again as much damage



2 2 3
Primus
Master Administrator 2
Logistics Genius 3
0 2/2



6 5 4
Cyclops
Double Attack
3 2/8 2



3 7 3
Reaver
Counter Attack
Assault 4
1 8/8 2



1 6 2
Psykers
Psiblast 7
1 4/4 1



5 9 3
Destroyer
Shock Attack
Massive Damage (x1.5)
1 10/12 2



8 5 4
Cthli Phaen
Tactical Genius
Trickster 3
3 4/4



Strange Gate Independents Facility Outpost Unique
Structure Points: 15/15
Level: 1
Number of Upgrades: 0
Defense: 6
Resistance: 8
Recce S10 R3
This facility conducts reconnaissance
Supply Barracks
Hardened
All damage against this facility is cut in half and a WMD attack does not automatically result in destruction

chaque joueur est limité aux cartes de son deck. Rien de pire donc que d'obtenir des victoires à la Pyrrhus.

Poser un *Outrider* ou une *Imperial recon* ne demande que peu de ressources. Ils parcourent de grandes distances facilement. L'arme parfaite de harcèlement pour distraire l'ennemi en lui détruisant ses collecteurs et en traquant ses héros isolés. Les efforts déployés par l'IA pour leur courir après vous donneront le temps de renforcer vos défenses ou de créer quelques babioles technologiques et cartes tactiques.

Si la garnison ennemie est trop forte, contournez le problème en usant de bombardement aérien ou du missile

conventionnel des mutants, couplé à des cartes tactiques (les augmentations du nombre de dés sont utilisables avant le lancer). Les xenopods n'ont pas d'armes nucléaires mais deux passages d'un *Pod hovership* équipé d'un *Plasma blossom* procure le même résultat pour un coût bien moindre.

La victoire dans les étendues désertiques est donc plus affaire de mobilité et de ruse que de force brute. Il est bien entendu possible de gagner en alignant des unités lentes sans exploration, mais la constance et la persévérance nécessaires risquent d'avoir raison de vos nerfs quand les hordes ennemies viendront frapper à votre porte. ♦♦♦

La *Strange gate* est une des meilleures installations indépendantes. Elle n'offre pas d'unité mais permet de savoir tout ce qui se trame dans les environs. Les unités furtives ne le sont plus !

Cette analyse a été réalisée à partir de la version de base du jeu (patchée). Elle ne prend pas en compte l'extension *Cults of the Wastelands*, par ailleurs testée dans ce numéro page 30.



QUE RÉSONNENT LES TAMBOURS DE GUERRE !

LE DIGNE SUCCESSEUR DE *FANTASY GENERAL* N'EST PAS UN SIMPLE CLONE EN 3D. C'EST UN JEU PROPOSANT UN SYSTÈME EFFICACE AUX NOMBREUSES SUBLTILITÉS. APRÈS DES NUITS BLANCHES À MASSACRER DES PIXELS ET À COMPILER DES TABLEAUX, NOUS SOMMES PRÊTS À VOUS DÉTAILLER LES STRATÉGIES GAGNANTES EN OPTIMISANT TOUT, DU RECRUTEMENT À LA POURSUITE DE L'ENNEMI.

Patrick Receveur

Dans *Fantasy Wars*, chaque unité est définie par des caractéristiques. Elles peuvent être chiffrées, comme la défense, l'attaque, la vitesse et la vue, ou bien représenter une particularité. C'est le cas du moyen de transport, qui détermine comment l'unité se déplace, et de la formation, qui influe sur l'utilisation du terrain au combat. Par exemple, une cavalerie se déplace rapidement et combat très bien en plaine. En revanche, elle est lente et inefficace en forêt. Les caractéristiques

chiffrées progressent avec l'expérience, les autres sont fixes. En outre, une unité possède ou non des aptitudes qui lui confèrent des bonus et des malus. Avec l'expérience, elle peut en gagner jusqu'à cinq et un héros dix. Certaines commencent même le jeu avec des sortilèges bien pratiques. Tous ces facteurs font que chaque unité est unique et existe pour un usage particulier. Il faut bien la connaître avant de la recruter et l'utiliser sur le champ de bataille.

DU LÉGER POUR S'ÉCLAIRER

Le joueur commence chaque campagne avec de l'infanterie légère qui devient rapidement inutile au cours des batailles suivantes. Ce type d'unité n'est efficace qu'en terrain difficile et pour combler des vides dans une ligne. Au mieux, c'est de la chair à baliste. Elle peut cependant servir de garnison ou tendre des guets-apens. Un joueur qui peut se permettre de recruter d'autres types d'unités le fera rapidement. Dans la même veine, la cavalerie légère est à peine plus utile.

Pourquoi ce désintérêt pour les unités légères ? Tout simplement parce que chaque armée possède des éclaireurs à pieds et montés beaucoup plus efficaces. Ils sont plus rapides, voient plus loin, peuvent se faufiler entre les unités ennemies et se déplacer même après avoir effectué une action. Ils possèdent surtout une attaque de tirailleur très utile puisque l'ennemi ne peut y répondre comme pour un tir (sauf si c'est lui-même un éclaireur). Le seul bonus d'une unité d'infanterie légère sur une unité d'éclaireur est qu'elle comporte plus de guerriers en son sein.

La carte générale permet de se repérer plus facilement.



Malgré cela, l'efficacité des seconds est telle que le joueur a envie d'en recruter beaucoup en début de partie. C'est une erreur car, à la fin du jeu, ils se font piétiner par des unités lourdes très puissantes. Pour avoir des éclaireurs efficaces, les aptitudes « attaque empoisonnée », « œil d'aigle », « panique » et un bonus lié à un terrain difficile sont recommandés. À pieds, ils sont efficaces pour combattre et repérer l'ennemi. Montés, ils sont pratiques pour aller récupérer des objets cachés dans des recoins difficiles d'accès. Les troupes légères sont les yeux d'une armée, il en faut pour éviter les embuscades, surprendre l'ennemi et tenir le terrain difficile.



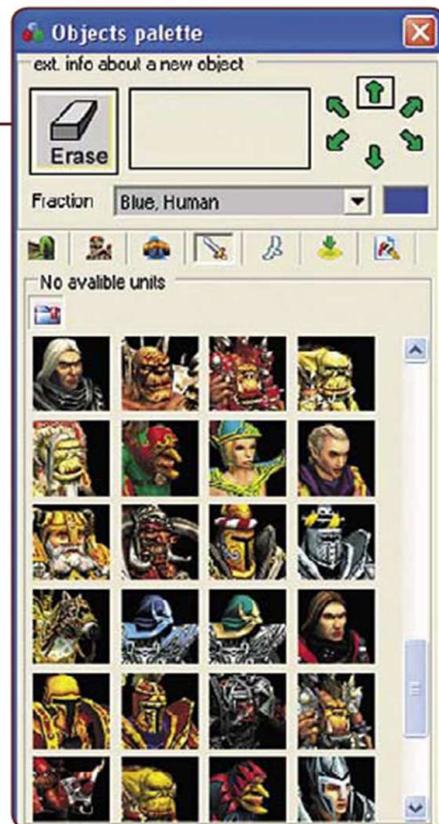
Toutes les unités du jeu sont disponibles dans l'éditeur. Il est même possible de poser des invocations.

DU LOURD POUR ÉCRASER

Loin des marécages et des forêts, la plaine offre un vrai champ de bataille où la cavalerie lourde est reine. Sa puissance d'attaque liée à son aptitude à la charge lui donne un impact dévastateur. Rien ne lui résiste, à part les unités de piquiers et celles ayant la capacité de briser une charge, comme les trolls. Son seul défaut est son impétuosité. Comme les chevaliers français à Azincourt et à Crécy, les cavaliers lourds ont tendance à attaquer la cible la plus proche sans qu'on leur en donne l'ordre même s'ils peuvent s'y empaler. C'est pourquoi ils doivent être tenus en réserve pour pointer la bonne cible au bon moment. À l'inverse, l'infanterie lourde peut se permettre d'être en première ligne car elle encaisse bien et attaque la cible qu'on lui attribue (sauf les berserkers orcs, ce ne sont pas des fous de guerre pour rien). De manière globale, elle sert plus à défendre les tireurs et les artilleurs de son armée qu'à attaquer, car elle est très lente.

Une fois au contact, elle est efficace mais l'ennemi s'est souvent dérobé à son approche ou réfugié sur les hauteurs. Elle peut être également utilisée pour prendre les zones urbaines que l'ennemi est obligé de défendre.

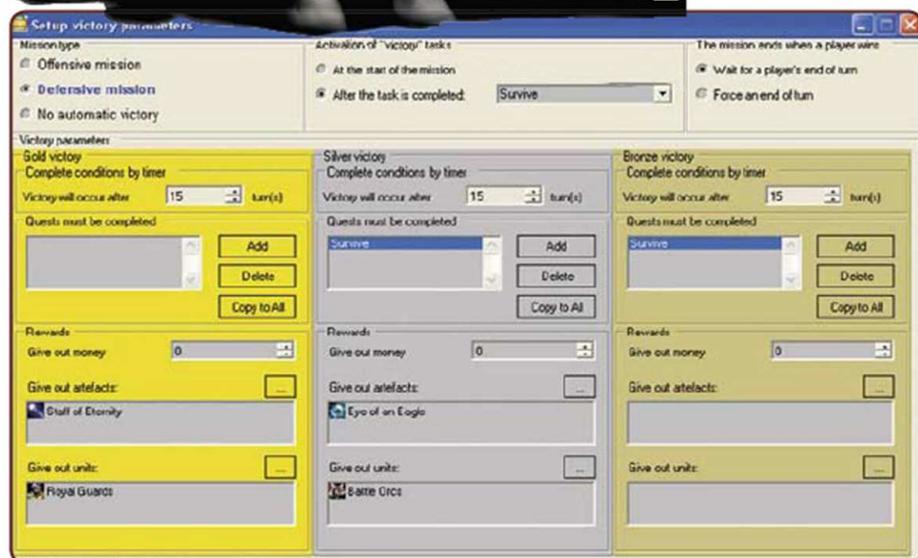
L'infanterie lourde doit surtout prendre des aptitudes qui assurent sa défense contre la charge, la peur et



les projectiles et qui augmentent sa supériorité dans les combats urbains. À l'inverse, la cavalerie lourde doit augmenter sa puissance d'attaque au maximum en optimisant sa charge et sa vitesse. Elle doit pouvoir éliminer tout ennemi imprudent passant à sa portée en une seule attaque dévastatrice.

DES TRAITS POUR HARCELER

Pour soutenir toutes ces troupes, il existe une unité fragile mais vitale : le tireur. Elle est essentielle car elle permet d'entamer l'ennemi avant de le provoquer au corps à corps. Amoindri, il fera moins de dégâts ou fuira lâchement. Attention, un tireur ne sert pas à achever mais à entamer une unité ennemie. Placé derrière une infanterie lourde, il ne craint presque rien. En outre, lorsqu'un tireur est placé derrière une unité amie, il effectue un tir de barrage sur l'agresseur de son protecteur. Si le tireur est bien caché, l'ennemi risque d'être pris au dépourvu. Une flèche dans l'œil juste avant une charge, cela risque de briser son élan ! Un tireur efficace est un tireur qui met toutes ses aptitudes acquises par l'expérience dans ses compétences de tir et de portée. Plus l'ennemi recevra une pluie de traits à distance, moins les



Comme pour la campagne, l'éditeur propose de donner trois types de récompenses selon la réussite du joueur.

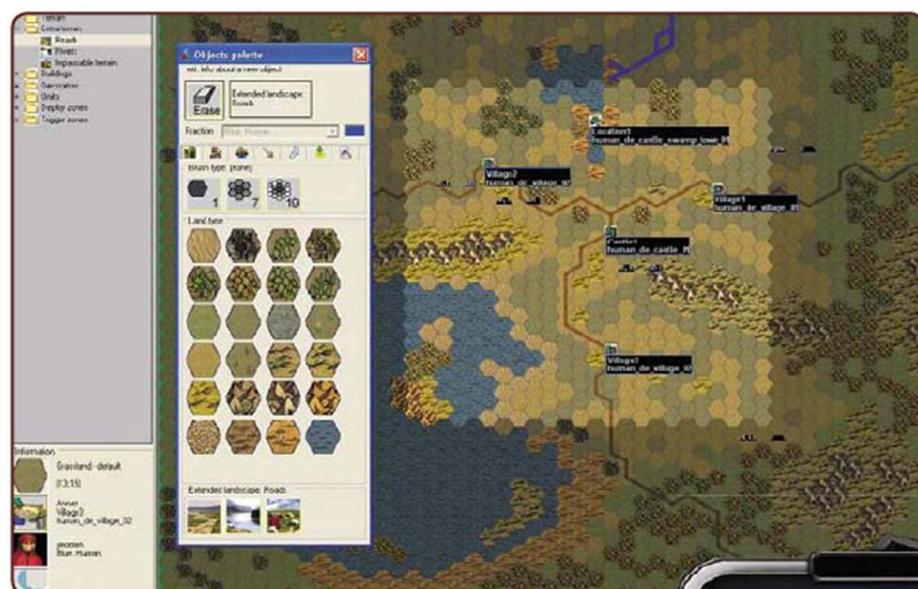
L'alliance

	TYPES	APTITUDES D'ORIGINE & SORTS	VUE	DÉFENSE	VITESSE	TYPE D'ATTAQUE	ATTAQUE	PORTÉE	PRIX
Guerriers nains	Infanterie lourde	Cible blindée, montagnards, marcheurs des collines	2	13	3	Mêlée terrestre	14	1	250
Nobles nains	Infanterie lourde	Cible blindée, montagnards, marcheurs des collines, noble nain	2	15	3	Mêlée terrestre	16	1	360
Arbalétriers nains	Archers	Cible blindée, montagnards, marcheurs des collines	2	10	3	Mêlée terrestre Missile	8 10	1 2	330
Forteresse mobile naine	Machines de guerre	Perce-armure, cible blindée	1	12	3	Mêlée terrestre Rocher	8 10	1 3	540
Épéistes elfes	Infanterie légère		3	15	4	Mêlée terrestre	19	1	360
Garde écarlate	Infanterie légère	Protection contre la cavalerie, panique, résurrection du Phénix	3	24	4	Mêlée terrestre	16	1	570
Archers elfes	Archers	Tradition de la chasse	3	10	4	Mêlée terrestre Missile	8 13	1 2	410
Dragon	Chasseur volant	Panique	3	15	6	Mêlée aérienne Souffle enflammé	12 7	1 1	600
Teya	Héros magicien	Gel	4	11	4	Mêlée terrestre Missile	10 11	1 2	340
Glenderin	Héros magicien	Gel	3	13	4	Mêlée terrestre Missile	13 13	1 2	350
Dwarnrock	Héros guerrier	Cible blindée, montagnards, Marcheurs des collines	3	14	4	Mêlée terrestre Charge	10 5	1 1	340

tireurs d'une armée auront besoin de défense au corps à corps. Le dernier avantage des tireurs est que ce sont les unités au sol les plus efficaces contre les unités aériennes.

DE L'ARTILLERIE POUR PILONNER

Dans le ciel de *Fantasy Wars*, d'étranges créatures et des inventions gobelines armées du pilote aux ailes sillonnent les airs. Surplombant le champ de bataille, ces unités voient loin et ne subissent pas les contraintes du terrain, ce qui leur permet d'achever



L'initiative

Les combats ne sont pas simultanés. La plus petite initiative frappe la dernière.

INITIATIVE	TYPE D'ATTAQUE
2	Mêlée terrestre
3	Charge
6	Tirailleur
8	Bombardement aérien
9	Mêlée aérienne
11	Souffle enflammé
12	Missile
14	Rocher
15	Boulet de canon
15	Trait de baliste

L'éditeur permet de faire les bordures (zones sombres) des cartes.

Le paysan, la plus mauvaise unité du jeu !





tout fuyard en vue. La maîtrise du ciel est facile à obtenir dans ce jeu, il suffit de nettoyer les nuages à l'aide de la magie et de traits. Une fois que cela est fait, les unités volantes peuvent repérer les positions ennemies à loisir et les bombarder ou les achever par une belle attaque en piqué. Les volants les plus dangereux sont ceux qui obtiennent l'aptitude qui les protège contre les traits, les rendant quasi invulnérables, puis celles augmentant leurs dégâts. Ils sont déjà suffisamment rapides et ils possèdent une bonne vue, autant favoriser leur facteur de destruction. S'ils repèrent

une artillerie au sol, ils pourront alors la détruire rapidement.

Les machines de guerre terrestres sont très fragiles. Néanmoins, elles possèdent une puissance de feu monstrueuse ainsi qu'une grande portée de tir. Comme les tireurs, elles servent à amoindrir l'adversaire. Cependant, elles sont plus efficaces contre les unités réfugiées derrière des

murs et les héros. Une bonne artillerie augmente sa portée et sa puissance de feu avant tout. L'ennemi n'est pas censé la contacter au corps à corps et, vu sa portée, elle n'a pas besoin de se dépêcher.

Derrick Pfeil



10/10

- Spécialiste du combat de mêlée
- Efficace en attaque comme en défense
- Améliore les compétences des unités alliées les plus proches

Capacités

 12 + 12	 9 + 12
 4	 6 + 11
 3	

Aptitudes

Ce héros est à son maximum. Il a doublé toutes ses valeurs d'attaque et de défense.



Il est disponible ici : <http://fantasywars.1cpublishing.eu>. Il est gratuit et, comme le jeu vient de passer à 20 €, ces deux éléments lui assurent un second souffle. L'éditeur de niveau est tout simplement celui du jeu. Le joueur un peu débrouillard peut donc créer de nouvelles cartes en choisissant la couleur du ciel et du sol, les éléments de décor et son thème musical. L'apprenti *level designer* peut même y intégrer des unités modifiées par ses soins, des dialogues, des déclencheurs d'évènements, des objectifs de mission, des quêtes secondaires, puis tester son scénario immédiatement.

DES HÉROS POUR LES COUPS D'ÉCLAT

Les seuls qui peuvent se permettre de se presser sont les héros. Ils doivent être partout. Les héros guerriers sont là pour créer des percées dans les lignes adverses et sauver des unités encerclées.

Les héros mages sont nécessaires en soutien, pour éliminer les unités aériennes, soigner les amis et déstabiliser les stratégies adverses par leurs sorts pouvant frapper partout. Les héros se débloquent dans cer-

taines missions et ce sont eux qui font souvent la différence.

De manière générale, il faut leur donner la compétence qui permet de traverser les rivières sans difficulté, car l'ennemi se sert souvent de cette

Domage qu'il n'y ait pas de choix dans l'enchaînement des missions.



Humains

	TYPES	APTITUDES D'ORIGINE & SORTS	VUE	DÉFENSE	VITESSE	TYPE D'ATTAQUE	ATTAQUE	PORTÉE	PRIX
Paysans	Infanterie légère		2	5	3	Mêlée terrestre	4	1	45
Miliciens	Infanterie lourde		2	10	3	Mêlée terrestre	7	1	120
Hallebardiers	Infanterie lourde	Protection contre la cavalerie, perce-armure (mêlée)	2	12	3	Mêlée terrestre	10	1	210
Gardes royaux	Infanterie lourde	Protection contre la cavalerie, perce-armure (mêlée), soutien défensif	2	14	3	Mêlée terrestre	12	1	310
Épéistes	Infanterie lourde	Guerriers urbains	2	12	3	Mêlée terrestre	12	1	200
Chevaliers à pied	Infanterie lourde	Cible blindée, guerriers urbains, position défensive	2	13	3	Mêlée terrestre	14	1	330
Lanciers	Infanterie légère		2	11	4	Mêlée terrestre	10	1	205
Biffins	Infanterie légère	Invisibilité	3	13	4	Mêlée terrestre	12	1	345
Archers	Archers		2	6	3	Mêlée terrestre	4	1	125
						Missile	5	2	
Archers affranchis	Archers	Expert chasseur	2	7	3	Mêlée terrestre	5	1	230
						Missile	8	2	
Archers royaux	Archers	Expert chasseur, soutien répété	2	9	3	Mêlée terrestre	6	1	340
						Missile	10	2	
Arbalétriers	Archers	Perce-armure (projectiles)	2	10	3	Mêlée terrestre	5	1	220
						Missile	7	2	
Arbalétriers d'élite	Archers	Perce-armure (projectiles), guerriers urbains	2	12	3	Mêlée terrestre	6	1	330
						Missile	9	2	
Eclaireurs	Eclaireur	Déplacement fractionné	3	8	4	Mêlée terrestre	4	1	190
						Tirailleur	7	1	
Rôdeurs	Eclaireur	Dissimulation, harcèleurs, déplacement fractionné	3	9	4	Mêlée terrestre	5	1	280
						Tirailleur	8	1	

Humains

	TYPES	APTITUDES D'ORIGINE & SORTS	VUE	DÉFENSE	VITESSE	TYPE D'ATTAQUE	ATTAQUE	PORTÉE	PRIX
Rôdeurs d'élite	Eclaireur	Dissimulation, harceleurs, déplacement fractionné, guide	3	10	4	Mêlée terrestre	6	1	390
						Tirailleur	10	1	
Cavaliers	Cavalerie légère	Déplacement fractionné, protection contre les projectiles : chevauchée rapide	3	9	5	Mêlée terrestre	6	1	285
						Tirailleur	9	1	
Hussards	Cavalerie légère	Déplacement fractionné, protection contre les projectiles : chevauchée rapide, chasseurs infatigables	3	11	5	Mêlée terrestre	7	1	395
						Tirailleur	11	1	
Chevaliers sans terre	Cavalerie lourde	Impétueux, cible blindée	2	9	4	Mêlée terrestre	8	1	185
						Charge	9	1	
Chevaliers féodaux	Cavalerie lourde	Impétueux, cible blindée	2	10	4	Mêlée terrestre	9	1	235
						Charge	10	1	
Chevaliers royaux	Cavalerie lourde	Impétueux, cible blindée, panique	2	12	4	Mêlée terrestre	10	1	310
						Charge	13	1	
Paladins	Cavalerie lourde	Impétueux, cible blindée, panique, tueurs	2	14	4	Mêlée terrestre	11	1	430
						Charge	15	1	
Chevaliers de Marcus	Cavalerie lourde	Cible blindée, imperturbables, discipline de fer	2	12	4	Mêlée terrestre	10	1	315
						Charge	12	1	
Champions de Marcus	Cavalerie lourde	Cible blindée, imperturbables, déplacement fractionné, discipline de fer	2	14	4	Mêlée terrestre	11	1	440
						Charge	14	1	
Aigle dressé	Chasseur volant		3	7	6	Mêlée aérienne	6	1	230
Aigle de guerre	Chasseur volant		3	9	6	Mêlée aérienne	9	1	330
Chevalier volant	Bombardier		3	8	5	Bombardement aérien	9	0	310
						Mêlée terrestre	4	1	
Baliste	Machines de guerre	Perce-armure (Epieu)	1	5	3	Mêlée terrestre	3	1	260
						Trait de baliste	9	3	
Catapulte	Machines de guerre	Perce-armure (Pierres)	1	5	3	Mêlée terrestre	3	1	275
						Rocher	10	3	
Derrick Pfeil	Héros guerrier	Commandant	3	12	4	Mêlée terrestre	9	1	280
						Charge	6	1	
Maître Brennok	Héros magicien	Boule de feu	3	8	3	Mêlée terrestre	6	1	250
						Missile	10	2	
Révérend Dexter	Héros guerrier	Tueurs	3	12	4	Mêlée terrestre	10	1	280
						Charge	5	1	
Roi Stéphane	Héros guerrier	Cible blindée	3	13	4	Mêlée terrestre	9	1	400
						Charge	12	1	
Roi Victor	Héros guerrier	Cible blindée	3	13	4	Mêlée terrestre	9	1	400
						Charge	12	1	
Escorte du roi	Cavalerie lourde	Impétueux, cible blindée, panique	2	12	4	Mêlée terrestre	9	1	300
						Charge	13	1	
Mage rebelle	Héros magicien	Boule de feu	3	8	3	Mêlée terrestre	6	1	240
						Missile	10	2	
Mage	Héros magicien	Boule de feu	3	8	3	Mêlée terrestre	6	1	240
						Missile	10	2	
Prêtre de l'Épée	Héros guerrier	Tueurs	3	11	4	Mêlée terrestre	9	1	260
						Charge	5	1	
Sergent	Héros guerrier		3	11	4	Mêlée terrestre	9	1	260
						Charge	5	1	
Général	Héros guerrier	Cible blindée	3	12	4	Mêlée terrestre	8	1	360
						Charge	10	1	
Codanesh	Héros guerrier	Tueurs	3	11	4	Mêlée terrestre	9	1	260
						Charge	5	1	
Ingénieur	Héros guerrier		3	10	3	Mêlée terrestre	7	1	300

Peaux jaunes

	TYPES	APTITUDES D'ORIGINE & SORTS	VUE	DÉFENSE	VITESSE	TYPE D'ATTAQUE	ATTAQUE	PORTÉE	PRIX
Péons orcs	Infanterie lourde		2	7	3	Mêlée terrestre	7	1	60
Maraudeurs orcs	Infanterie lourde		2	8	3	Mêlée terrestre	11	1	120
Guerriers orcs	Infanterie lourde	Cible blindée, guerriers urbains	2	10	3	Mêlée terrestre	13	1	220
Tyrans orcs	Infanterie lourde	Cible blindée, guerriers urbains, position défensive	2	12	3	Mêlée terrestre	15	1	320
Berserkers	Infanterie lourde	Impétueux, panique	2	9	4	Mêlée terrestre	13	1	230
						Charge	5	1	
Grands berserkers	Infanterie lourde	Impétueux, panique, tueurs	2	10	4	Mêlée terrestre	15	1	320
						Charge	6	1	
Trolls sauvages	Infanterie lourde	Cible blindée, géant, régénération	1	10	3	Mêlée terrestre	9	1	270
Trolls de guerre	Infanterie lourde	Cible blindée, géant, régénération, colosse de pierre	2	12	3	Mêlée terrestre	14	1	450
Pillards gobelins	Infanterie légère	Paresseux	2	5	4	Mêlée terrestre	5	1	40
Voleurs gobelins	Infanterie légère	Paresseux	2	10	4	Mêlée terrestre	7	1	140
Tueurs gobelins	Infanterie légère	Paresseux, invisibilité	2	11	4	Mêlée terrestre	10	1	200
Fracasseurs gobelins	Infanterie légère	Paresseux, invisibilité, marche forcée	3	13	4	Mêlée terrestre	13	1	320
Archers gobelins	Archers	Paresseux, mangeurs d'écorce	2	5	4	Mêlée terrestre	4	1	160
						Missile	5	2	
Gobelins yeux-perçants	Archers	Paresseux, mangeurs d'écorce, soutien répété	2	6	4	Mêlée terrestre	5	1	270
						Missile	8	2	
Coueurs gobelins	Eclaireur	Paresseux, déplacement fractionné	3	7	4	Mêlée terrestre	4	1	170
						Tirailleur	7	1	
Gobelins furtifs	Eclaireur	Paresseux, camouflage stratégique, harceleurs, déplacement fractionné	3	8	4	Mêlée terrestre	5	1	265
						Tirailleur	9	1	
Assassins gobelins	Eclaireur	Paresseux, camouflage stratégique, harceleurs, déplacement fractionné, guide	3	9	4	Mêlée terrestre	6	1	370
						Tirailleur	11	1	
Cavaliers gobelins	Cavalerie légère	Déplacement fractionné, protection contre les projectiles : chevauchée rapide, cavaliers des forêts, chef de meute	3	10	5	Mêlée terrestre	6	1	280
						Tirailleur	9	1	
Chasseurs gobelins	Cavalerie légère	Déplacement fractionné, protection contre les projectiles : chevauchée rapide, cavaliers des forêts, chasseurs infatigables, chef de meute	3	12	5	Mêlée terrestre	7	1	390
						Tirailleur	11	1	
Cavaliers orcs	Cavalerie lourde	Cible blindée, imperturbables	2	11	4	Mêlée terrestre	11	1	280
						Charge	10	1	
Chasseurs orcs	Cavalerie lourde	Cible blindée, imperturbables, déplacement fractionné	2	13	4	Mêlée terrestre	12	1	410
						Charge	12	1	
Dompteur de ptéranodon	Chasseur volant		3	9	6	Mêlée aérienne	10	1	340
Zeppelin	Bombardier		3	7	5	Mêlée terrestre	4	1	240
						Bombardement aérien	8	0	
Lanceur d'épieux	Machines de guerre	Roues carrées, perce-armure (épieu)	1	5	3	Mêlée terrestre	3	1	230
						Trait de baliste	9	3	
Lanceur de pierres	Machines de guerre	Roues carrées, perce-armure (pierres)	1	5	3	Mêlée terrestre	3	1	250
						Rocher	10	3	
Ugram Grableg	Héros guerrier	Chef de guerre	3	12	4	Mêlée terrestre	10	1	280
						Charge	5	1	
Besargar	Héros guerrier	Perce-armure	3	11	4	Mêlée terrestre	10	1	280
						Charge	7	1	

Peaux jaunes

	TYPES	APTITUDES D'ORIGINE & SORTS	VUE	DÉFENSE	VITESSE	TYPE D'ATTAQUE	ATTAQUE	PORTÉE	PRIX
Chaman orc	Héros magicien	Spores toxiques	3	8	3	Mêlée terrestre	7	1	230
						Missile	8	2	
Ash-hoon	Héros magicien	Spores toxiques	3	9	3	Mêlée terrestre	7	1	250
						Missile	9	2	
Sho-doon	Héros magicien	Spores de guérison	3	8	3	Mêlée terrestre	5	1	230
						Missile	7	2	
Chef des trolls	Héros guerrier	Cible blindée, géant, régénération	3	16	3	Mêlée terrestre	15	1	280
Berserker enragé	Héros guerrier	Perce-armure	3	10	4	Mêlée terrestre	10	1	280
						Charge	7	1	
Grand chasseur	Héros guerrier	Cible blindée, imperturbables	3	12	4	Mêlée terrestre	7	1	380
						Charge	11	1	
Chaman goblin	Héros magicien	Spores de guérison	3	7	3	Mêlée terrestre	5	1	205
						Missile	8	2	

Le troll de guerre est l'une des meilleures unités du jeu. À recruter en priorité !

barrière naturelle pour bloquer le joueur. Pour les héros guerriers, les aptitudes de destruction sont les plus importantes. Ils sont là pour frapper fort. Cependant, le chef peut prendre un peu en défense, car s'il meurt, le jeu est terminé. Il faut favoriser la capacité de tir et les sorts des magiciens. Ces derniers ne sont pas faits pour le corps à corps. Bien que surpuissants, les héros ne sont pas invulnérables. L'aptitude « tueurs » permet de les tuer plus facilement, il faut donc éliminer tout adversaire qui la possède pour éviter les mauvaises surprises.



COMPOSER SON ARMÉE

Devant la pléthore d'unités possibles, il est difficile de composer sa première armée. La spécialisation est la clé du succès. Chaque unité doit avoir un usage particulier. Pour rappel, l'éclaireur repère et récupère les trésors cachés, l'infanterie lourde tient les positions et prend les villes, la cavalerie lourde domine la plaine, les artilleurs et les tireurs amoindrissent l'ennemi, les volants achèvent l'ennemi et les héros permettent la décision. Les unités légères sont là pour mourir si possible dignement en sauvant un héros. Le joueur ne peut avoir plus de dix-huit unités par scénario. Il peut donc prendre environ une à deux unités de chaque type car il a quatre héros avec lui. En poussant notre analyse, nous allons dévoiler les forces et faiblesses de chaque camp.

Invocations

	TYPES	APTITUDES D'ORIGINE & SORTS	VUE	DÉFENSE	VITESSE	TYPE D'ATTAQUE	ATTAQUE	PORTÉE	PRIX
Guerriers spectraux	Infanterie légère		2	9	3	Mêlée terrestre	9	1	80
Œil volant	Chasseur volant		3	3	5	Mêlée aérienne	3	1	90
Golem	Infanterie lourde	Cible blindée	1	15	3	Mêlée terrestre	10	1	70
Loups spectraux	Infanterie légère		3	8	5	Mêlée terrestre	8	1	130
Sangliers de l'ombre	Cavalerie lourde		2	10	4	Mêlée terrestre	7	1	110

LES HUMAINS, LES PEUX JAUNES ET L'ALLIANCE

Débutons avec les humains. Leur armée rappelle l'ost anglais de la guerre de Cent Ans, c'est-à-dire le chevalier en armure et l'archer. Le tireur noircit le ciel de ses traits pour décimer l'ennemi,

puis la puissante charge de la cavalerie lourde balaie les rescapés. L'arbalétrier, qui ne se trouve que chez les humains, est surtout utile pour entamer les unités lourdes adverses. De manière générale, l'archer lui est préférable. Le défaut de l'armée humaine, c'est bien sûr l'impétuosité de ses cavaliers, déjà décrite plus haut.

La troupe orc, celle des peaux jaunes (et non verte comme chez Games Workshop), est une armée de piétons. Chose curieuse, ce sont les trolls et les éclaireurs gobelins qui sont ses meilleures unités ! À se demander qui est l'auxiliaire de qui. Le troll de guerre est un véritable mur infranchissable grâce à sa capacité de régénération. Il peut subir de multiples assauts et se restaurer entièrement le tour suivant. Bien qu'il

soit quasi aveugle, les éclaireurs gobelins voient tout pour lui tout en restant invisibles. Le défaut de l'armée orc, ce sont ses gobelins. Si leur chef n'est pas à côté d'eux au début du tour pour leur botter les fesses, ils perdent un point de mouvement car ils sont paresseux. Leur redonner ce point perdu par une aptitude, c'est perdre une aptitude pour des choses plus intéressantes comme le combat ou la défense. Le vrai bémol de cette armée de peaux jaunes est que les concepteurs n'aient pas proposé une armée d'orcs et une autre de gobelins bien distinctes. Néanmoins, un joueur peut ne recruter qu'une race dans son armée. Les humains et les peaux jaunes sont donc très différents. Nous ne nous étendrons pas sur l'armée contre nature de l'Alliance voyant cohabiter des guerriers trapus et poilus avec des imberbes en collant car toutes leurs unités sont efficaces. Là aussi le joueur peut s'amuser à ne recruter que du nain ou que de l'elfe, s'il le veut (mais je ne parierai pas sur les rase-mottes en armure).



L'archer royal, un excellent tireur.



Les méchants

	TYPES	APTITUDES D'ORIGINE & SORTS	VUE	DÉFENSE	VITESSE	TYPE D'ATTAQUE	ATTAQUE	PORTÉE	PRIX
Dragon noir	Chasseur volant	Panique	3	15	6	Mêlée aérienne	12	1	600
						Souffle enflammé	7	1	
Chevaliers démoniaques	Infanterie lourde	Cible blindée, guerriers urbains	2	14	3	Mêlée terrestre	15	1	360
Chevaliers de feu	Cavalerie lourde	Impétueux, cible blindée, panique	2	12	4	Mêlée terrestre	11	1	470
						Charge	14	1	
Epéistes félons	Infanterie légère		3	15	4	Mêlée terrestre	19	1	360
Arbalétriers fous	Archers	Perce-armure (projectiles), guerriers urbains	2	12	3	Mêlée terrestre	7	1	310
						Missile	10	2	
Archers félons	Archers	Tradition de la chasse	3	10	4	Mêlée terrestre	8	1	410
						Missile	13	2	
Farrakh	Héros guerrier	Cible blindée, intrépides, perce-armure, piège de feu démoniaque, boule de feu, foudre	4	40	4	Mêlée terrestre	30	1	2000
						Charge	15	1	
Esprit de feu protecteur	Héros guerrier		3	35	1	Mêlée terrestre	20	1	1000
						Charge	5	1	
Esprit draconique	Héros guerrier		3	25	1	Mêlée terrestre	10	1	1000
						Souffle enflammé	20	1	
Esprit de Glenderin	Héros magicien		3	30	1	Mêlée terrestre	15	1	1000
						Missile	15	3	

ORDRE DE BATAILLE

Le déploiement classique se fait ainsi : les éclaireurs devant, puis les tireurs, l'artillerie, l'infanterie et enfin la cavalerie. Les avantages de ce positionnement sont de détecter l'ennemi au plus loin, de lui tirer dessus et d'avancer dans une formation cohérente sans avoir d'unités lentes à la traîne. Au fil du combat, les tireurs et l'artillerie seront derrière, l'infanterie lourde en première ligne, les éclaireurs cachés chez l'ennemi et la cavalerie en retrait prête à intervenir.

Avant d'avancer toute son armée en territoire ennemi, il faut toujours espionner. Pour cela, une astuce simple : un héros peut invoquer une créature

et l'envoyer vadrouiller. Sinon, il faut envoyer un éclaireur dans une forêt ou un volant. Il ne faut pas oublier que toutes les zones urbaines sont toujours occupées par une troupe. Dans le pire des cas, elle est soutenue par un tireur qu'il faudra éliminer avant d'attaquer la garnison. Lorsque le joueur veut éliminer une unité, il vaut mieux lui tirer dessus, puis l'attaquer. Si l'ennemi est encerclé, c'est encore mieux. Car un ennemi qui ne peut reculer perd encore plus le moral et sera sûrement détruit à la seconde attaque.

La première attaque peut aussi anihiler une unité, surtout si c'est une artillerie. Une fois localisée, un sort puissant peut la détruire. De manière générale,

les sorts sont de vrais jokers car ils peuvent cibler n'importe quel hexagone visible par le joueur. Un magicien peut tout faire, le joueur doit donc penser à ses sorts avant de commencer un tour. Par exemple, si le joueur veut lancer une attaque audacieuse, le mieux est d'attaquer avec son chef et de le soigner entièrement avec un sort dans le même tour.

Si le joueur arrive à remplir ses objectifs principaux avant un nombre de tours déterminé, il gagne un artefact plus ou moins puissant et plus ou moins d'or. Ce n'est pas toujours intéressant car, en allant trop vite, le joueur va gagner moins d'expérience car il n'aura sûrement pas éliminé tous ses ennemis et il n'aura pas forcément récupéré tous les artefacts de la carte. Après plusieurs tests, la rentabilité d'aller vite n'est pas si évidente que cela.

Il est aisé de gagner à *Fantasy Wars* en suivant ces conseils. Cependant, les armées offrent des particularités intéressantes et un joueur qui aime les défis peut très bien s'amuser à se constituer une armée composée uniquement de gobelins ou de cavaliers humains. En outre, avec l'éditeur de mission, il est possible de créer de nouvelles campagnes solos et de nouvelles cartes pour le jeu en réseau. Ce jeu n'a pas fini de nous offrir de nouveaux défis. ◆◆◆



Retrouvez les numéros épuisés,
téléchargez et conservez
sur votre disque dur une
version numérique de
Cyberstratège sur :



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros !

6,50 €
pièce !
+ frais de port



N°7 Dominions 3, Company of Heroes, World at War, A world divided, Combat Mission II, Armed Assault, Supreme Commander, Europa Universalis III, Hammers of Fate, Pacific Storm, Jena-Auerstad, Forge of Freedom, Defcon, les jeux Battlefront.



N°1
Blitzkrieg I, Star Chamber, WoW, Civ IV, Battles in Italy, Moscow'41, War Plan Orange, Diplomacy, Ogame, The Star and The Crescent, Weird Worlds, Land of Legends, Star Chamber, Civ IV, World at War, Age of Empires III.



N°8 Europa Universalis, Medieval II Total War, American Civil War, UFO: Afterlight, Silent Hunter, Mission Président, Battlefront, Punic Wars, Frontline, Command & Conquer 3, Jagged Alliance.

! DERNIERS EXEMPLAIRES !



N°2
Civ IV, Panzer Campaigns, Birth of American, Star Chamber, Victoria - Galactic Civilization 2, City Life, Battle For Wesnoth, Empire At War, Doomsday, BFME2, Stalingrad'42, Fire Emblem, Strategic Command 2, Blitzkrieg Spellforce 2, Birth of America...

! Dispo UNIQUEMENT en format numérique



N°9
Les 10 ans de Cyber ! American Civil War, Company of Heroes, Europa 3, Heroes V, Close Comba, Cross of Iron - Combat Mission Shock Force, Pacific Storm 2, UFO: ET, Theme Park, Sparta, Gal Civ Dark Avatar.



N°3
Total Annihilation Spring, Iron Warrior, Strategic Command 2, Rise of Legend, Odama, Rise and Fall, Morne Plaine, Heroes, Stella Deus, Space Rangers, Iron Warriors.



N°10 American Civil War, Company of Heroes, Combat Mission: Shock Force, Theatre of War, CIV: Beyond the Sword, M2TW: Kingdoms, Anno 1701 DS, SOTS: Born of Blood, Space Empire 5, Carriers at War, Pro Cycling manager 7, les play-by-email, Battlefront, les play-by-email.

! STOCK RÉDUIT !



N°4
Heroes V, Hearts of Iron II Stony Road, Moscow'41, War Plan Orange, Diplomacy, Ogame, The Star and The Crescent, Weird Worlds, Land of Legends, Star Chamber, Civ IV, World at War, Battleground Europe, WWII Online.



N°11 Civ IV: Rhyes and Fall of Civilization, Carriers at War, World in Conflict, Fantasy Wars, Europa 3: Napoleon's Ambition, Last Empire, Guns of August, COH: Opposing Fronts, Armageddon Empires, Commander: Europe at War, MTW2: Crusade Campaigns.



N°5 Heroes V, Civilization IV Warlords, Heroes of Annihilated Empire, Dominions 3, Medieval II Total War, Company of Heroes, Civ 4 Warlords, Take Command 2d Massanas, Distant Guns, Paraworld, Field Commander, Victoria Revolutions.

! DERNIERS EXEMPLAIRES !



N°12 Les LAURIERS D'OR 2007 !
Civ IV, Age of Empires III, 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 Gambi, Combat Mission Shock Force.



N°6 Dominions 3, Company of Heroes, Civ IV, Mark of Chaos, Silent Hunter 3, Age of Empire DS, Dark Crusade, Sword of Stars, Defending the Reich, WaW : A World Divided, Anno 1701, Pacific Storm, Minsk 44, Foot Manager 7, Space Empires 5, AoE5 : the Warchiefs, les sim urbains antiques.

! Dispo UNIQUEMENT en format numérique



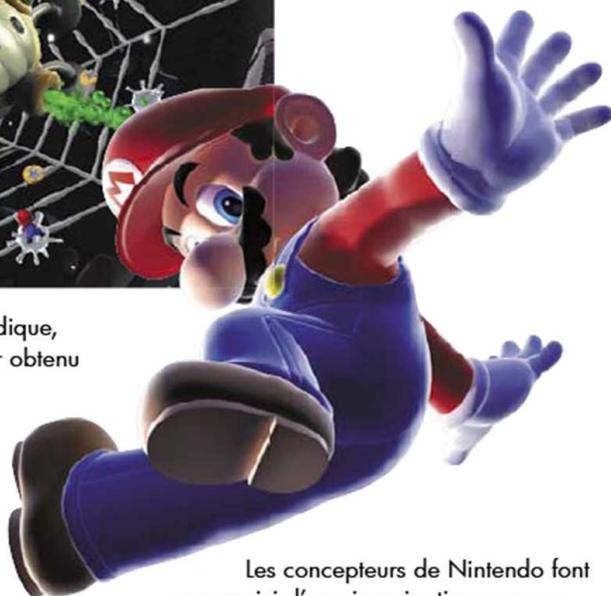
N°13 Codename Panzer: Cold War, Heroes: Kingdom, EU: Rome, WH40K: Squad Command, Montjoie !, Luminous Arc, Universe at War, Making History, Pirates of the Burning Sea, The Settlers VI, Panzer Tactics DS, Sim Societies, Sudden Strike 3, Advance Wars: Dark Conflict, Napoleon in Italy, Call of Duty 4, Supreme Commander: Forged Alliance, Supreme Commander, Armageddon Empires, Empire in Arms.

SUPER MARIO GALAXY (WII) : LE MEILLEUR JEU VIDÉO DU MONDE ?



C'est une vraie merveille ludique, qui peut s'enorgueillir d'avoir obtenu des critiques dithyrambiques partout dans le monde et qui fait la joie des grands comme des petits.

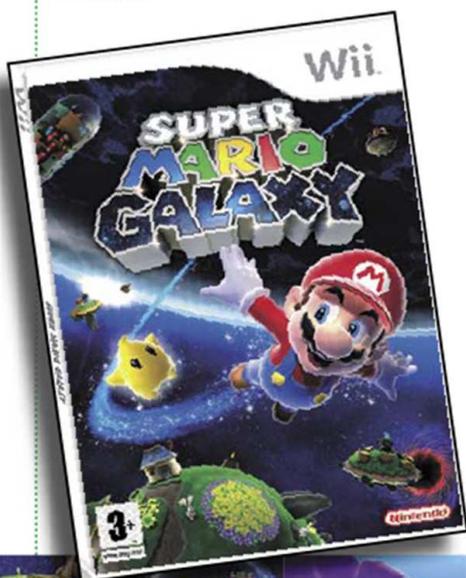
Super Mario Galaxy, sorti peu avant Noël sur Wii, apporte un vent de fraîcheur et d'imagination sur la console de Nintendo. Evolution très avancée de nos bons vieux jeux de plate-forme, il propose au joueur d'explorer toute une série de galaxies, qui représentent autant de petites planètes et d'épreuves à accomplir. Dit comme ça, on a l'impression d'un simple jeu d'adresse comme des milliers d'autres, mais la jouabilité et la variété des parcours à accomplir, combinées à l'utilisation de toutes les ressources ergonomiques de la wii (utilisation d'une wiimote et d'un nunchuk pour les mouvements) procurent un plaisir ludique immense.



Les concepteurs de Nintendo font preuve ici d'une imagination sans pareil, à la fois pour les univers proposés (planète de fantômes, de pingouins, désert égyptien, champs de météorites, etc.), les épreuves (parcours dans toutes les dimensions possible, sur et sous l'eau, course de vitesse, casse-tête, etc.) et l'utilisation des manettes de la wii, qui surprend constamment. L'un des principaux mécanismes est celui de la gravité, thème spatial oblige, qui offre des applications d'une folle ingéniosité dans les parcours, à tel point que même le joueur le plus blasé restera souvent admiratif devant l'inventivité des concepteurs.

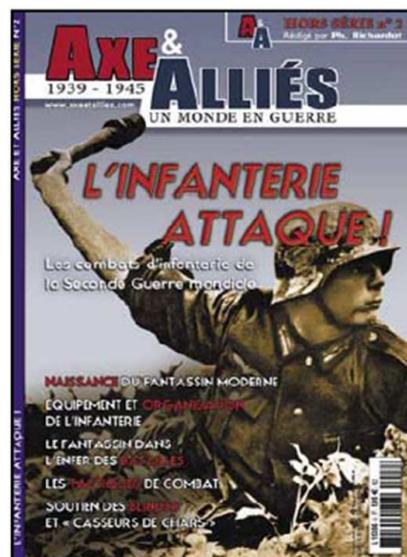
Un jeu incroyable, qui évidemment ne présente pas la moindre once de stratégie, mais permet de s'amuser avec grand bonheur. La difficulté est bien dosée et le joueur sera rarement bloqué, même si certains boss ou parcours peuvent s'avérer redoutables ; et si Mario Galaxy est destiné à être pratiqué seul (sous forme d'une « campagne » permettant de découvrir les différentes galaxies), c'est évidemment plus sympathique en famille, à tour de rôle. Un très grand jeu qui donne ses lettres de noblesse à la Wii, destiné à tous les amoureux de jeu de 7 à 77 ans. Chapeau bas ! ♦

Jeu en français. Prix de vente : 49 €

HS AXE & ALLIÉS
« L'INFANTRIE ATTAQUE »

« **Infanterie greift an !** » C'est sous ce titre agressif que Rommel consigne son expérience de fantassin durant la Première Guerre mondiale sur le front italien, dans un livre publié en 1929 alors qu'il vient d'être nommé instructeur. C'est également le titre choisi par le nouvel hors série proposé par la revue *Axe & Alliés* et consacré à tous les aspects du combat d'infanterie pendant la Seconde Guerre mondiale !

Les théâtres d'opérations ont alors la variété d'une guerre beaucoup plus mondiale que la Première : les fantassins combattent dans les villes, les montagnes et les plaines, pataugent dans la neige russe, la jungle birmane ou le sable du désert. Tout au long de la guerre, leurs uniformes et leurs tactiques s'adaptent au terrain. Leurs armes évoluent pour combattre des blindés de plus en plus puissants. Et surtout, le moral démarque les différentes infanteries dans la durée. Plus que dans toute autre branche, la volonté est l'arme principale du fantassin...



Rédigé par **Philippe Richardot**, ce hors série propose un panorama complet des bases du combat d'infanterie pendant le conflit, avec la présentation de l'armement et de l'organisation des compagnies d'infanterie des principaux belligérants, suivi d'une étude des différentes tactiques (lutte antichar, progression, sniper, etc.). Abondamment illustré, « L'infanterie attaque » est idéalement destiné à tous les amateurs de jeux à l'échelle tactique et présente la réalité du combat comme l'ont vécu des millions de combattants dans la fureur des batailles de la Seconde Guerre mondiale. ♦

Hors série *Axe & Alliés* n° 2
« L'infanterie attaque »
Disponible en kiosque ou sur la boutique
www.axeetallies.com - Prix : 6,95 €

Publié en 1998 et écrit par l'archéologue italien Valerio Manfredi, **Le roman d'Alexandre le Grand** raconte, sous la forme très noble du roman historique, l'aventure immortelle du grand conquérant, de son enfance à sa mort à Babylone à 33 ans.

On plonge avec bonheur dans ce vaste récit qui nous emmène à un rythme trépidant sur les traces d'Alexandre et de ses compagnons. Basé sur des recherches historiques très rigoureuses (présentées en annexe) et fourmillant de détails sur la vie courante et la mentalité des Grecs et des Macédoniens, le livre nous fait découvrir un Alexandre très humain, avec ses doutes, ses colères, ses amours. On peut d'ailleurs reprocher à l'auteur de présenter un Alexandre un peu trop proche du commun des mortels, alors que ce fils de roi devait être d'une arrogance et d'une ambition sans borne, sa dureté envers les autres comme avec lui-même étant connue. La volonté implacable du personnage est toutefois bien montrée, tout comme le rôle déterminant de son père et de son état-major dans la réussite de ses conquêtes. Rédigé avec brio, le roman d'Alexandre est une œuvre majeure, que tous les admirateurs du jeune dieu macédonien se doivent de découvrir ! ◆

Le roman d'Alexandre le Grand
par Valerio Manfredi, publié chez Plon.



Le 13 février dernier avaient lieu les Victoires de la Musique, cérémonie culturelle diffusée en direct qui nous change agréablement du spectacle consternant d'autres soirées musicales télévisuelle... mais qui sombre parfois dans la morosité ou l'ennui le plus désolant ! Heureusement, cette année, la soirée était animée par la très jolie quoique réfrigérante Marie Drucker et surtout par Frédéric Lodéon, dont j'ai découvert le visage (et la rondeur !) à cette occasion.

Ce monsieur, violoniste virtuose au demeurant dans sa jeunesse, anime en effet tous les après-midi sur France Inter, une émission consacrée à la musique classique, « Carrefour de Lodéon ». Doué d'une incroyable culture, Frédéric Lodéon a le don de régaler ses auditeurs de mille détails sur les œuvres ou les artistes, parfois anecdotiques, voire croustillants, mais le plus souvent passionnants, le tout avec malice et humour. Le choix des musiques est également toujours agréable, un vrai bonheur qui donne envie d'écouter plus souvent de la musique classique. ◆

Carrefour de Lodéon, sur France Inter, tous les jours de 16 à 17 h

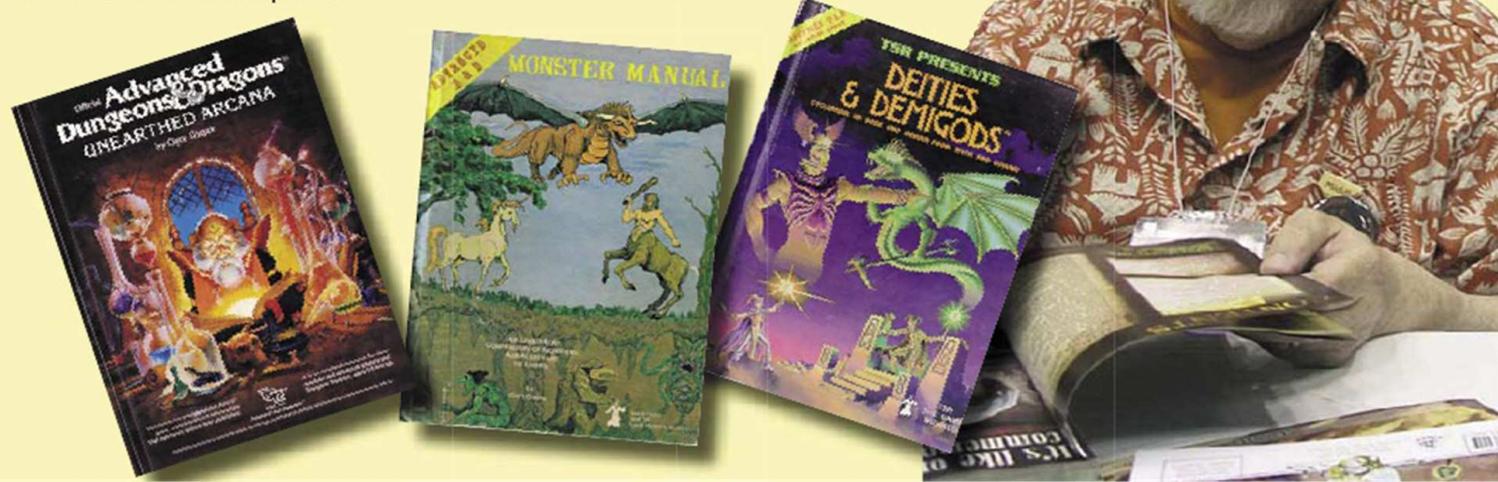
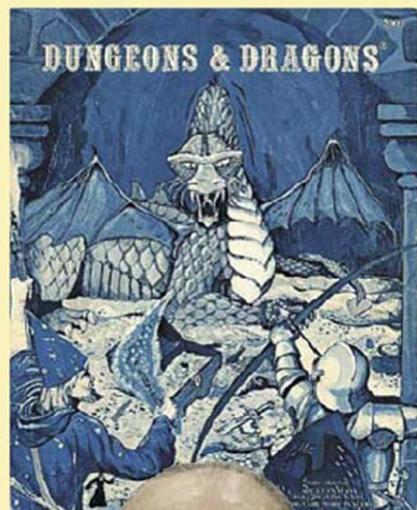
GARY GYGAX, L'INVENTEUR DU JEU DE RÔLE, EST MORT !

Triste nouvelle, Gary Gygax, le père de **Donjons & Dragons** et l'inventeur du jeu de rôle, s'est éteint à l'âge de 69 ans début mars.

Passionné de jeux avec figurines et de l'œuvre de Tolkien, Gary Gygax développe d'abord à la fin des années 1960 un système de règles pour organiser des batailles de figurines, *Chainmail*. Avec son groupe de joueurs, Gygax imagine alors à faire vivre de nouvelles aventures à ses figurines et non plus seulement de les faire s'affronter dans des batailles séparées, ce sera **Donjons & Dragons**, publiée en 1974 dans une société créée par Gygax, **TSR** (Tactical Studies Rule). Pour la première fois, on propose aux joueurs d'incarner un personnage dans des aventures fantastiques à vivre en équipe, sous la direction d'un maître de jeu, notion inventée par Gygax, tout comme le dé à vingt faces qui deviendra le symbole de ce jeu.

Mais dans un marché qu'il faut alors créer de toutes pièces, les débuts de TSR et de D&D sont modestes et la société est rachetée par d'autres actionnaires en 1976. Gygax ne peut donc pas réellement profiter du succès de D&D puis d'AD&D quand celui-ci se confirme à la fin des années 1970, même s'il reste longtemps l'auteur des plus fameux livrets d'aventures édités pour AD&D par TSR (*Vault of the Drow*, *Tombs of Horrors*, etc.), jusqu'à son départ en 1985. Il crée alors divers autres jeux de rôle (*Dangerous Journey*, *Legendary Adventure*), qui ne connaissent que des succès d'estime. Il reste toutefois très actif dans la communauté du jeu, ne manquant pas par exemple de participer chaque année à la GenCon, devenue au fil du temps une énorme convention de jeux de cartes à collectionner, de jeux vidéo et de jeux de rôle... convention dont la première édition avait rassemblé une vingtaine de copains dans la salle de jeu de sa maison en 1967 !

Pionnier du jeu médiéval-fantastique, Gygax a créé un genre ludique qui a complètement révolutionné l'imaginaire de millions de jeune gens. En inventant une nouvelle manière de jouer, participative et avec des personnages capables d'évoluer, Gygax a permis à plusieurs générations de joueurs de parcourir selon leur imagination de multiples univers, de se les approprier et de les modeler librement. Nous lui devons beaucoup... ◆





Un Jeu de Plateau de Combat Tactique sur la Seconde Guerre Mondiale pour 2 à 4 joueurs

Monster game publié en France par Ubik, *L'aube d'acier* se présente sous la forme d'une énorme boîte abondamment remplie. On y trouve des cartes géomorphiques dans l'esprit de *Squad Leader*, des éléments de terrain, des centaines de figurines représentant les unités (soldats, officiers, mitrailleuses et mortiers, half-track, chars Sherman, Panzer IV et Tigre), des pions, des dés et des paquets de cartes d'événements... Une chose est sûre, on en a pour son argent, mais encore faut-il voir comment tout ça se met en place !



Bien sûr, dès le départ, on ne peut s'empêcher de comparer ce jeu à ses concurrents sur le marché. *L'aube d'acier* possède une filiation assez forte avec le vénérable *Squad Leader* dans de nombreux compartiments du jeu, mais il est, en finalité, beaucoup plus simple. Beaucoup plus simple ne veut pas dire simpliste, ni qu'il ressemble à *Mémoire 44*. En fait, ce n'est pas du tout le cas, car il ne s'adresse pas au même public. *L'aube d'acier* est en effet un véritable wargame avec des figurines. La gestion des combats est tactique et de nombreux paramètres sont à prendre en compte. On ne s'avance pas impunément dans une plaine sous le nez d'un nid de mitrailleuse ! Il faut profiter du terrain, s'approcher prudemment, lancer un violent assaut en étant soutenu et après un tir de suppression. Les officiers jouent un rôle important dans le soutien moral, de nombreuses armes sont prises en compte, les unités seront toutes déplacées et de nombreux ordres leur sont proposés.

Il se rapproche donc plus d'*Axis & Allies Miniatures*, mais sa gestion du combat est beaucoup plus fine... alors que les différenciations des unités et de leurs capacités y sont beaucoup moins précises. *L'aube d'acier* est d'ailleurs plus

proche de jeux vidéo comme *Close Combat* ou *Company of Heroes* et il offre une sorte de chaînon manquant entre les jeux de plateaux et les wargames tactiques.

CONSTITUTION DES UNITÉS, LA FAUSSE BONNE IDÉE

Pour commencer, les joueurs disposent des socles où ils peuvent « clipper » les figurines de leur choix, donc, par exemple, mélanger des mortiers avec des mitrailleuses, des troupes régulières avec de l'élite et un officier, etc. En réalité, les règles ne proposent pas réellement d'exemple, et le joueur, livré à lui-même, se dirigera plus vers la constitution de socles unifiés, permettant dans le feu de l'action de reconnaître une escouade. Bien sûr, on peut ruser de manière à mettre une figurine de soldat régulier parmi trois figurines d'élite pour que la première perte aille toujours sur la figurine la plus faible. Chaque figurine représente une perte, mais les mortiers et mitrailleuses qui occupent deux emplacements sur le socle représentent une perte également. Il devient alors hasardeux de constituer des socles d'armes lourdes avec un mortier et une mitrailleuse, ou deux mitrailleuses qui seraient éliminées en deux pertes.

L'idée de mettre des marqueurs d'équipements (antichar, char, génie, lance-flammes et toubib) est plus ingénieuse. Ces capacités redoutablement efficaces sont accrochées au dos de l'unité et deviennent un véritable atout tactique sur le terrain. Le toubib, par exemple, augmente le niveau de protection d'une unité et permet de récupérer des hommes.

Le tour de jeu au premier abord semble lourd, avec onze phases de jeu ! Mais, en fait, dix ne sont que de la vérification et la gestion de pions, et ne prennent que quelques minutes. Le tour est rapide, car tout se passe dans la première phase, celle d'action. En fonction du scénario, les joueurs alternent l'activation d'un certain nombre d'unités, généralement trois, jusqu'à ce que toutes les unités soient activées.

Une fois actives, les unités ont le choix entre différents ordres : avancer, tir concentré, tir et mouvements, mode tir d'opportunité, assaut, et jouer une carte de stratégie. Une fois l'ordre et les actions qui en découlent accomplis, l'unité est dite « épuisée ». Ce large choix permet de prendre en compte de nombreuses situations tactiques mais aussi de pouvoir réaliser des tirs groupés pour soutenir un tir concentré ou un assaut, sans avoir à dépenser plus d'une action. C'est bien pensé.

Le tir d'opportunité permet de tirer lors du mouvement des unités adverses. Les mitrailleuses ont un nombre illimité de tirs d'opportunité alors que les autres unités n'en possèdent qu'un seul. Donc, même pendant le tour du joueur adverse, on reste attentif et l'on peut intervenir, ce qui contribue à une bonne tension entre les joueurs.



SYSTÈME DE COMBAT ET CARTES, LES VRAIES BONNES IDÉES

La première vraie bonne idée se situe au niveau du choix que possède chaque joueur lorsqu'il déclenche un tir : réaliser des pertes par un tir normal ou clouer l'unité en l'immobilisant ou la désorganisant par un tir suppressif. En fait, le choix s'avère souvent cornélien, car lorsque l'ennemi progresse, vaut-il mieux lui infliger des pertes et donc l'affaiblir en puissance de feu, ou essayer de le stopper sans lui causer de pertes mais en l'empêchant de réaliser toute action ? Dans ce cas, vous gagnez du temps en épuisant ses actions pour, par exemple, faire venir des renforts ou jouer des cartes de stratégie. Les mortiers sont plus efficaces pour le tir suppressif et les officiers sont là pour remonter le moral.

L'autre bonne idée est la gestion des objectifs placés sur le champ de bataille, qui sont souvent déconnectés de la condition de victoire finale. Ce sont en quelque sorte des objectifs secondaires mais qu'on ne peut négliger, car ils font gagner des points de commandement permettant ensuite d'acheter des cartes de stratégie. Ces cartes simulent l'emploi de l'aviation ou de l'artillerie hors carte, l'arrivée de renforts, des actions supplémentaires, mais aussi des événements comme un tir de sniper pour abattre un officier, etc. L'ensemble fonctionne parfaitement, car cela oblige à prendre en compte les objectifs et donc de provoquer de multiples zones de combat sur le champ de bataille. Les cartes de stratégie ajoutent du fun et un suspens incroyable avec de véritables surprises, sans déséquilibrer le jeu. En contrepartie, plus vous dépenserez de points de commandement et moins vous aurez de chance de gagner l'initiative du tour prochain, car celui qui commence est celui qui a le plus de points dans sa réserve, ce qui s'avère souvent crucial.



En conclusion, *L'aube d'acier* est un très bon jeu. Les tirs sont violents. On ne fait pas n'importe quoi, il y a des procédures à suivre. La chance n'est pas primordiale et les scénarios ne laissent pas beaucoup de place à l'amateurisme. La différenciation sur le système de tir entre les pertes et le moral, grâce au tir suppressif, est géniale. Le système de points de commandements gagnés par les objectifs me semble particulièrement réussi et forme une mécanique très intéressante avec ses avantages et inconvénients, comme de jouer des cartes au risque de perdre l'initiative.

On regrette particulièrement l'offre famélique de scénario (six dans la boîte de base et cinq proposés par Ubik en téléchargement), même si chaque bataille est importante. Pour le moment, le jeu se focalise sur le front Ouest, de juillet à octobre 1944, de la Normandie à la ligne Siegfried, et une extension sur l'Afrika Korps vient de sortir aux USA. On y voit apparaître par exemple les troupes britanniques.

En revanche, les figurines de fantassins, très fragiles, et le système de clips sont décevants et ne tiennent pas la route

face à la concurrence. Enfin, la question qui se pose, malgré la qualité des mécanismes, est : « À qui s'adresse ce jeu ? » Les concurrents sont nombreux, puissants et bien installés. *L'aube d'acier* n'est pas fait pour le débutant, avec 48 pages de règles plutôt indigestes et d'ailleurs desservies par une traduction indigne et souvent très maladroitement sur les termes militaires. Pas sûr non plus qu'il convienne aux wargamers, qui se laisseront difficilement séduire par les figurines gadgets et le peu de différenciation existant entre les unités des deux camps. Et malgré tout le matériel présent dans la boîte, on sent bien que le jeu ne prendra sa vitesse de croisière qu'avec de nouvelles extensions et plus de scénarios.

Il sera en tout cas intéressant de voir l'accueil réservé à ce produit, qui dispose d'un fort potentiel et mériterait de connaître un suivi de qualité, car les bases du système de jeu sont excellentes. ♦

L'aube d'acier est un jeu de combat tactique sur la Seconde Guerre mondiale pour 2 à 4 joueurs, édité par Ubik au prix de 80 €. Disponible en boutique ou sur <http://boutique.editions-ubik.com>



Pirates of the Burning Sea

La bataille d'Irish Point

Depuis le 22 janvier, date de sortie officielle de ce MMO, la Mer des Caraïbes s'est embrasée. C'est surtout le cas sur « Roberts », le serveur européen le plus peuplé. Dans ce monde anglophone, La Marine française doit faire face à une Royal Navy toute-puissante.



Par Sébastien Lebourcq, avec Laurent Planes

La guerre avait pourtant bien commencé. Inquiets de la puissance britannique à laquelle s'est ralliée une majorité de joueurs, la France et l'Espagne conviennent tacitement de ne pas s'affronter et de s'attaquer chacun de leur côté aux possessions d'Albion. Les pirates, pour leur part, paraissent trop désorganisés pour adopter une politique cohérente.

Dès les premiers jours, les Français passent à l'offensive. Emmenés par des officiers expérimentés issus de la phase beta, ils remportent d'emblée de belles

Ce pittoresque attroupement représente la ligne de bataille française alors que les Britanniques avancent sur elle. Les navires décalés trop à droite ne peuvent pas tirer sur l'ennemi (à bâbord). Ils risquent aussi de bloquer ceux qui font face au feu et qui voudraient virer à tribord pour s'éloigner et réparer.



Que ce soit sur le chat ou sur Teamspeak, la coordination est vitale lors des batailles... Et elle fait souvent défaut aux leaders français qui doivent se faire obéir par une vingtaine de capitaines ne parlant parfois pas la même langue ! Notez au premier plan les voiles de la guide Les Enfants du Roy, la plus puissante organisation francophone.

victoires stratégiques. Ils s'emparent de Spanish Town et de ses mines de fer dès leur première bataille, le 23 janvier. Puis de Puerto Cabezas, sur la côte du futur Nicaragua, le 1^{er} février.

LE TEMPS DES VICTOIRES

Enhardi par ces succès, le Conseil Supérieur de la Nouvelle France (CNSF), fédération des principales guides « françaises », monte une opération visant à profiter de la léthargie anglaise pour frapper un grand coup. Le 7 février,



La puissance des navires de ligne s'est rapidement affirmée sur les océans. Lors des batailles, leurs canons lourds imposent des échanges de tir entre 600 et 700 yards. Les joueurs d'un niveau trop faible s'en sont retrouvés progressivement exclus : leurs frégates tirant par exemple à 450 yards ne pouvaient même plus toucher l'ennemi !

Irish Point est un point stratégique vital. Outre ses matières premières, sa mise en contention déclenche une zone PvP (cercle rouge) qui couvre Port Royal, la capitale britannique, Port-de-Paix, un important centre commercial français, et Tortuga, la capitale pirate. On distingue également sur cette carte Bartica et Port-of-Spain, au sud-est, le théâtre de l'offensive française de fin janvier et depuis reconquises.



deuxième temps, les Britanniques pourront continuer à utiliser leurs usines, mais en payant une taxe de 40% sur toute leur production ! Un coup très dur à leur économie de guerre. Hélas, la Marine royale prend Bartica puis échoue devant la seconde place forte. Le fer anglais continuera à alimenter leurs fabriques de munitions. Ils ne le savent pas encore, mais les « Froggies » ont laissé passer leur chance.

LE CODE DE LA GUERRE

Les batailles de port se déclenchent lorsqu'une faction parvient à créer 10 000 « points de contention » dans ses environs. Elle peut le faire en y coulant des navires, PNJ ou pas, ou en apportant de l'approvisionnement militaire à un agent en ville. Arrivé à 5 000 points, la ville passe en « zone JcJ pirate », c'est-à-dire que les pirates peuvent y attaquer librement les joueurs. À 7 000 points, elle passe en « zone JcJ totale ». Enfin, la bataille aura lieu 46 heures après le franchissement du seuil des 10 000 points.

Cette dernière oppose jusqu'à 24 joueurs de chaque camp. Les participants sont tirés au sort parmi ceux qui ont généré le plus de points de contention. 15 minutes avant le combat, ils sont rassemblés dans une « salle des opérations » où ils peuvent définir leur stratégie et désigner un leader. La bataille commence d'abord en mer. Après 30 minutes, les assaillants peuvent tenter de rejoindre le port ennemi. S'ils y parviennent, la bataille tourne alors au combat de rue, l'épée au poing.

ALBION CONTRE-ATTAQUE

Le perfide adversaire prépare déjà sa riposte. Le premier revers sérieux est la perte d'Irish Point et de ses mines de zinc le 17 février, après plusieurs assauts. La Royal Navy y est moins nombreuse, mais elle aligne pour la première fois un nombre significatif de navires de ligne, les rois des batailles. De leur côté, les Français ne disposent toujours que de frégates lourdes. Le 19 février, c'est le choc. Lors d'une attaque contre l'île d'Orléans, dans les Petites Antilles, les Anglais alignent 12 vaisseaux de lignes contre seulement 2 pour les Français. Les marins du roi Louis sont écrasés par leur puissance de feu.

Le 21, Bartica est reprise. Le 24, c'est au tour de Puerto Cabezas.

Leur moral s'effondre en même temps que leur classement sur le serveur. Ils passent en moins d'une semaine de la première à la quatrième et dernière place. Les officiers de la Royale en concluent que les faciles victoires du début n'étaient qu'un trompe-l'œil : pendant qu'ils attaquaient les ports britanniques, ceux-ci montaient leurs niveaux tout en restant relativement à l'écart. Résultat, ils disposent aujourd'hui d'un grand nombre d'officiers navals de niveau 50, les seuls à pouvoir commander des navires de

ligne. En face, les Français sont non seulement beaucoup moins nombreux, mais bon nombre d'entre eux ont opté pour une carrière de corsaire ou de marchand.

Pire encore, alors que les tactiques britanniques s'améliorent et que des chefs d'escadre s'illustrent au fil des victoires, les Français déplorent la perte de leurs chefs les plus expérimentés. Leur organisation tactique s'en ressent et les défaites n'aident pas à faire émerger de nouveaux leaders. Non seulement ils perdent les batailles, mais ils sont mis en difficulté lors des escarmouches en haute mer.

Ils n'arrivent même plus à mettre les villes en contention.

Quelle stratégie adopter ? Le CNSF décide de profiter de la bataille de La Havane, programmée entre Anglais et Espagnols pour le 28 février à 22h. Puisque les meilleurs navires ennemis seront vraisemblablement réquisitionnés pour l'occasion, les escadres françaises devraient pouvoir atteindre les 10 000 points sans difficulté en contre-attaquant Irish Point au même moment. La manœuvre réussit et la bataille est programmée pour le 1er mars... Son issue vous est racontée en détail dans l'encadré ci-dessous. ◆

DÉLUGE DE FEU SUR LA MER BRÛLANTE



Situé sur la pointe sud-ouest de Saint-Domingue, Irish Point est un endroit très disputé en raison notamment de ses ressources en marbre et en zinc. Pour les Français, sa reconquête est une priorité.

En ce beau jour de mars, les conditions sont idéales pour une bataille en plein jour. Ni la pluie, ni la chaleur ne viendront distraire les combattants. La carte, choisie aléatoirement par le jeu, a pris la forme d'une île où les batteries côtières et le port à aborder sont situés plein nord. Le vent d'est ne favorise d'emblée aucun des deux camps. La mobilisation française a porté ses fruits : si elle n'aligne que 19 navires contre 23 anglais, la Royale dispose pour la première fois d'un nombre équivalent de navires de ligne (13 chacun). Les jeux sont ouverts.

Jusqu'alors, les batailles de port s'étaient toutes déroulées de la même façon : les défenseurs formaient une ligne et attendaient l'ennemi à l'embouchure d'un détroit, pour éviter d'être pris par le travers, et à proximité des batteries côtières. Aux attaquants de les déloger par une puissance de feu supérieure ou de savantes manœuvres.

Messieurs les Anglais... vous pourriez nous attendre !

Mais cette fois-ci les Anglais ont décidé de ne pas suivre le règlement, sans doute confortés par leur supériorité numérique et leurs récents succès. Ils s'alignent rapidement et foncent sur les navires français qui tardent à se mettre en formation (1^{re} vignette). Deux de leurs bâtiments sont coulés d'entrée, tandis qu'ils tentent tant bien que mal de s'aligner à leur tour. Mais la cohésion leur fait défaut. Leur ligne est trop laxiste et ils ne parviennent pas à appliquer les tactiques de base. Par exemple, plusieurs navires endommagés sont coulés parce qu'ils n'ont pas trouvé de navire intact derrière lequel s'abriter pour réparer. En face, les Britanniques affichent toujours une belle discipline de tir : le leader désigne les cibles sur lesquels les capitaines se concentrent.

L'autre faiblesse récurrente des escadres françaises, en fait des melting-pots de joueurs rarement francophones, est le manque de discipline. Une guilda russe décide ainsi de faire bande à part pour tenter d'attaquer l'arrière de la ligne anglaise. Fait significatif : les navires britanniques visés encaisseront les tirs sans rompre la formation, ce qui dénote une discipline et une confiance dans le commandement qui font défaut à leurs adversaires.

La débandade

Le combat se poursuit à l'avantage de la Navy jusqu'à ce qu'un capitaine français s'exclame que le leader est en train de prendre la fuite ! Panique ou malentendu ? Cette annonce suffit à déclencher la débandade de toute l'escadre fleurdéliisée... qui de toute façon n'attendait qu'un signe pour arrêter les dégâts. Les Anglais revendiqueront la destruction de 13 navires Français contre une perte seulement de leur côté. Après ce cuisant échec, le CNSF arrêtera les offensives. La politique française consistera désormais à faire gravir les niveaux au plus vite à ses officiers navals et à monter des attaques contre les ports pirates faiblement défendus. Objectif : acquérir de l'expérience et peaufiner les tactiques. Les Français peuvent se montrer attentistes car la Royal Navy se tourne désormais contre les forces espagnoles et les met en difficulté. Mais une chose est sûre : après une entame triomphale, l'étendard à Fleur de Lys fait désormais pâle figure sur la mer des Caraïbes.



LES PATCHS

World at War : a World Divided v1.020
Améliore les règles pour l'artillerie, pour les retraites, les porte-avions, les bombardements, ainsi que les possibilités de modding. Il comporte également un nouveau scénario. Taille : 7,2 mb.

www.matrixgames.com/games/downloads.asp?gid=330

Imperium Romanum v1.02.
Taille : 4,34 mb.

www.imperium-game.com/getupdate102.php

Strategic Command 2 Weapons and Warfare v1.03
Améliorations sur l'IA et l'équilibre de jeu. Taille : 127 mb

www.battlefront.com/products/sc2/sc2_www/patch.html

Space Empire V v1.71
Correction de quelques bugs. Taille : 6,94 mb

www.gamershell.com/news_47032.html

Harpoon v3.90

Un nouveau système de dégâts terrestres, de contre-mesures électroniques et de nouvelles règles pour le ravitaillement en mer. Taille : 210 mb

ftp.matrixgames.com/pub/Harpoon3ANW/

Commander : Europe at War v1.06

Améliore la fluidité du jeu, la carte stratégique et quelques règles. Taille : 5,22 mb

ftp.matrixgames.com/pub/CommanderEuropeAtWar/

Company of Heroes : Opposing Fronts v2.3

Solution de bugs et améliorations de l'équilibre de jeu. Taille : 40 mb. À télécharger via l'interface du jeu.

Sins of a Solar Empire v1.3

Améliore l'interface, l'IA, l'équilibre de jeu ajoute des options de jeu et un nouveau niveau de difficulté. À télécharger via l'interface du jeu.

Dominions v3.15

Modifie l'équilibre des camps et corrige quelques bugs. Taille : 6,3 mb (pour Windows)

www.shrapnolgames.com/llwintor/Dom3/6.htm

Lost Empire : Immortals v1.03

Améliore l'IA, la stabilité en multi et diversifie les options d'armes et de vaisseaux. Taille : 18,9 mb

www.paradoxplaza.com/

Carriers at War v1.02.2

Petite correction de la version 1.02.

Taille : 29 mb

www.ausgamers.com/filos/detaills/html/34334

Advanced Tactics : World War II v1.15

Corrige des bugs, l'interface et améliore la modélisation des unités lance-roquettes.

Taille : 16,5 mb

ftp://ftp.matrixgames.com/pub/AdvancedTactics/AdvancedTactics-Update-CompDK-v115.zip

Conquest of the Aegean v3.3147E

Corrige quelques bugs, améliore plusieurs scénarios, le système de renforts et propose deux nouveaux scénarios, en Grèce et en Afrique du Nord. Taille : 174 mb

www.matrixgames.com/games/downloads.asp?gid=313

Pirates of the Burning Sea v1.3

Ce patch devrait accoster sous peu. Il modifie les récompenses PvP, il met en place les duels, des missions de groupe et de nouveaux environnements (dont Pointe-à-Pitre). À télécharger via le système de jeu.

THEATRE OF WAR

« ÜBER PATCH »

Le changement dans la continuité

Enfin disponible pour la version française depuis fin mars, le dernier patch pour *Theater of War* se distingue par sa taille (1,3 Go) et un nombre de modifications significatif. Malheureusement, les défauts de conception d'un jeu assez limité ne sont pas améliorés.

En matière de mise à jour, les concepteurs de 1C n'ont pas fait les choses à moitié et l'appellation de « über patch » convient bien à ce fichier, presque un « add-on » proposé ici gratuitement. Cette taille révèle aussi l'ampleur des travaux de réfection, qui étaient nécessaires ne serait-ce que pour faire fonctionner le jeu.

Le « über patch » propose une nouvelle campagne historique, **la Panzer-Lehr en Normandie**, avec huit scénarios de grande taille où le joueur devra affronter des centaines de chars anglais (en plus de la campagne *Battle for Moscow*, ici légèrement remaniée).

Autre ajout intéressant, un éditeur de cartes et de scénarios, mais également un générateur de batailles aléatoires et même un éditeur complet de campagne, avec un outil de scripts (à programmer) permettant de mettre en place des déclencheurs pour pimenter les parties. En vrac, on trouve également une dizaine de cartes multi, une série de missions commandos à l'intérêt très limité et de nouveaux modes de jeu en équipe.

Pour ce qui est du système de jeu, les améliorations sont multiples, avec un système de niveau de difficulté plus cohérent, une meilleure prise en compte des obstacles visuels (bois et buissons), des balises de mouvement pour les unités, etc. Sans parler des divers reparamétrages d'équipements et de la correction de pleins de bugs.

Mais les défauts majeurs du jeu ne sont que partiellement corrigés. Le comportement de l'infanterie est sensiblement meilleur mais celui des blindés dépasse tout logique, avec des initiatives de déplacement intempestives. L'ordre Hold Fire, indispensable pour ne révéler ses unités trop tôt, est suivi scrupuleusement, même si une unité ennemie passe à quelques mètres ! De même, malgré une meilleure prise en compte des couverts, les unités sont toujours aussi facilement visibles, ce qui limite fortement l'intérêt tactique... Et manquent encore les mortiers sur carte, les barrages fumigènes, les haies et les bocages, mais surtout, évidemment, la possibilité d'occuper les bâtiments.

Le mode multijoueur marche enfin correctement, ce qui est une évolution notable... mais les serveurs de l'éditeur sont maintenant désespérément vides, un indicateur acablant de la lassitude des joueurs pour un produit devenu jouable seulement huit mois après sa sortie ! ♦ **Théophile Monnier**

L'IA tactique du jeu reste désespérante : vos unités blindées partent se promener sans ordre et celles de l'ordi se contentent de foncer vers vos lignes en faisant feu en marche.



MISE À JOUR

Combat Mission Shock Force version 1.08

Un patch pour nourrir l'espoir...

Arnaud Lesaffre

Il est banal de constater que des attentes trop intenses créent de profondes déceptions. La nouvelle version du révolutionnaire *Combat Mission* a confirmé la règle lors de sa sortie en juillet 2007. Le thème retenu, justifiant le sous-titre *Shock Force*, à savoir une attaque hypothétique de la Syrie par les États-Unis en 2009, repoussait avant même sa sortie une part importante des mordus de *Combat Mission* 1/2/3 qui se ruinaient la santé sur les sempiternels champs de bataille de la Seconde Guerre mondiale virtuelle.

Les premiers essais de joueurs et surtout des sites enfonçaient le clou (un 4.5/10 de Gamespot par exemple dès le mois d'août) : interface incompréhensible, graphisme et stabilité problématiques sur les machines les plus récentes qui auraient du rendre justice au (léger) saut qualitatif réalisé en sept ans, IA décevante, bugs à répétitions, absence de tutorial. Les deux patches, sortis coup sur coup en un mois à peine, confirmaient la désastreuse impression d'un jeu sorti prématurément et dont le pronostic de survie s'avérait inquiétant, le patch 1.06 introduisant même un nouveau bug on ne peut plus maladroit. C'était mal connaître *Battlefront* : malgré une équipe plus réduite et une collaboration chaotique



La représentation et les animations des combattants individuels, dont les postures étaient parfois proprement ridicules, se sont nettement améliorées. Il n'empêche, était-il réellement nécessaire de concéder autant d'effort pour simuler chaque soldat alors que CM n'est pas un jeu à l'échelle 1/1, mais un jeu à l'échelle du groupe de combat ?

avec Paradox pour la version boîte en Europe (problèmes d'adaptation des patches au système de protection anti-copie), et surtout malgré une tempête de protestations d'une rare violence, les gens de Steve Grammont ont corrigé, adapté et amélioré leur bébé...

Fin février, avec l'importante mise à jour 1.07, le jeu semble enfin avoir atteint sa maturité. La dernière version 1.08, sortie début avril, propose des ajustements plus mineurs. Essayons de mesurer le chemin parcouru.

- L'interface tant critiquée n'a pas changé radicalement mais l'introduction du menu pop-up avec la version 1.06 (comme dans les premiers CM), la possibilité d'éditer les touches de raccourcis et d'afficher tous les ordres de mouvements a calmé la rancune des anciens. Le rendu graphique a été constamment corrigé (les inénarrables « voitures à pédales » du début) et amélioré sans que mon vieux PC (Athlon 2.16 Ghz, 1 Go Ram, Radeon 9200 ...) ne peine trop à la tâche (pas de ralentissements mais juste une résolution progressive sur les cartes les plus chargées).

- Le terrain avec le 1.04 puis la gestion plus dynamique de la lumière et de la poussière avec la 1.05 améliorent l'immersion. Maintenant, les bâtiments occupés par des troupes repérées sont enfin devenus transparents. Surtout, les outils de modding depuis la 1.05 ouvrent la voie à une grande variété de scénarios rouge/rouge autrement plus symétriques et même à d'autres théâtres

On retrouve avec plaisir le menu déroulant d'ordres, sachant que la plupart des joueurs auront intérêt à paramétrer les raccourcis clavier, même si la méthode proposée (un fichier texte à modifier) est aberrante. La transparence des bâtiments et diverses petites nouveautés améliorent également le confort d'utilisation.



Malgré les énormes évolutions apportées par ce dernier patch, il reste tout de même une interrogation majeure : pourquoi CMSF est-il moins agréable à pratiquer que les précédents CM ?

Côté interface, en tour par tour simultanée en tout cas, on s'approche pratiquement des anciennes versions avec la possibilité de paramétrer les raccourcis claviers et le menu déroulant des ordres. Les bugs ont été presque tous éradiqués mais on subit encore parfois quelques rares plantages, chose qui n'arrivait jamais avec les anciens CM.

Le plus gros défaut de CMSF est à mon avis le choix de ne plus faire apparaître ni les résultats de tir, ni la puissance de feu, ni la protection des couverts. Les messages de coup au but et les indications d'état des troupes participent indéniablement au plaisir du jeu, car il est toujours agréable de voir comment et pourquoi un véhicule est détruit, même si cela n'est pas réaliste. Idem pour la protection, le joueur se posant ici souvent la question de savoir si son infanterie est bien cachée dans les fourrés ou bêtement sur le bord de la route en raison d'un bug d'affichage. Ce genre de petits confort change tout et Battlefront, en s'entêtant dans le choix d'un réalisme artificiel, a pêché par orgueil...

Et puis malheureusement, c'est triste à dire, mais il y a cet inconfort général, ce décalage entre l'effort consenti pour animer les combattants, améliorer les graphismes certes vieillissants de la série et la prise en main générale. Alors que tout est simple dans les bons vieux CM en matière de contrôle des unités et de placement de la vue, dans CMSF, on est toujours à chercher le bon angle de vue, à manipuler l'interface et à se désoler de voir la complexité des ordres à donner pour simplement faire en sorte qu'une unité entre dans une maison sans faire un détour et se mette en position de tir du bon côté...

Reste à espérer que la pression des joueurs amène cet éditeur à plus de modestie et à revoir sa copie. Il ne s'agit pas de décevoir l'immense communauté des fans de CM qui attendent avec impatience la prochaine étape : le module Seconde Guerre. Au pire, on pourra se consoler avec CM 2 et 3, qui restent toujours aussi extraordinaires et aussi pertinents sur le sujet ! ♦ **Théophile Monnier**

l'infanterie se comporte enfin comme il se doit, notamment en milieu urbain : progression moins éparpillée, utilisation logique des couverts et des entrées, progression d'assaut et utilisation de charges de démolition sans soldats laissés en arrière ou victime du souffle de l'explosion qu'ils ont eux-mêmes déclenchée...

L'IA adverse a profité évidemment de ces améliorations mais, surtout, la réactivité des défenseurs est bien meilleure.

• Enfin, le secteur ayant le plus progressé est certainement celui sur lequel CMSF se distingue, à savoir le repérage et la gestion de la balistique. L'introduction d'un repérage encore plus dynamique tenant désormais compte de la hauteur relative de l'observateur et de la « cible » vient couronner un travail indispensable car dans les combats modernes, c'est souvent son efficacité qui fait la différence entre la survie et la carbonisation ! La conséquence principale est aussi une ligne de tir tenant compte de la position relative des membres d'un groupe. On se rapproche vraiment de l'échelle 1/1 (NDLR : mais ce choix est extrêmement discutable, car tout le problème de CMSF est justement d'avoir plus mis l'accent sur la représentation de chaque combattant, ce qui a imposé des contraintes graphiques et techniques colossales, au détriment d'une certaine abstraction qui rendait les précédents CM nettement plus agréables..)

Pour conclure, avec ce dernier patch, certains des plus réticents joueurs de la première heure changent progressivement d'avis, la fréquence de sortie de nouveaux scénarios étant la meilleure preuve de la vitalité de la communauté. La partie commentée du numéro 12, jouée sur la version 1.04, avait été l'occasion d'exprimer nos attentes teintées d'agacement. Mais que ce soit en IP, en PBEM ou même contre l'IA (par exemple sur la remarquable campagne « *In Search of a Ghost* »), on a désormais de belles heures de simulation de combat tactique devant nous en attendant les modules à venir : les Marines puis enfin (?) la Seconde Guerre mondiale... ♦

d'opérations (avec la réserve d'un changement purement visuel mais ne touchant ni le matériel, ni les caractéristiques du terrain). S'il n'y a toujours pas d'éditeur de batailles rapides comparable à CMx1 (car la structure fixe des formations l'en empêche), le nombre de cartes s'élève maintenant à une petite centaine...

• L'attention portée aux remarques de la communauté a permis d'améliorer les performances de certaines armes, blindages ou systèmes optiques. Les appuis hors-carte ont gagné en rapidité et en précision mais on est toujours surpris de constater l'absence de barrage de fumigènes. Certains terrains offrent un peu plus de protection ou de camouflage, les balcons et terrasses notamment avec le 1.08. Les effets des ricochets, des effets de souffle et des rayons de shrapnell sont traités avec plus de précision depuis le 1.06. L'occupation de bâtiments est traitée plus précisément depuis le 1.08 : la projection des débris rend le choix du couvert cornélien. Globalement, le sujet du traitement des armes reste inépuisable mais un peu stérile, car augmenter toujours plus le réalisme, c'est

certainement tuer la jouabilité : qui a envie de constater qu'un sniper bien placé peut enrayer l'attaque d'une formation américaine de la taille d'une compagnie, ou que la réponse à ce problème est d'attendre plusieurs dizaines de minutes que les tirs de saturation de tout type aient réduit la menace en poussière ? CMSF est plus rapide, plus aléatoire, plus ludique que la triste réalité.

• Mais la meilleure jouabilité se traduit surtout par une amélioration des IA. Celle de ses propres troupes d'abord, la plus facile à observer et à critiquer, est sensible dans le choix des itinéraires, des mesures d'évasion (recul face à une menace, utilisation des fumigènes), des orientations et postures de combat, et des choix de munitions. Elle a été continue, mais ce n'est qu'avec les deux derniers patch que

Le traitement du combat blindé est indéniablement le point fort de CMSF, car le jeu prend en compte avec réalisme des équipements complexes et toute la balistique. On ne peut pas dire autant de la presque totalité des autres jeux à l'échelle tactique, dont c'est souvent le point faible ! Les derniers patches peaufinent encore ces éléments techniques et améliorent la qualité de l'IA dans le domaine de la manœuvre stratégique.



DUNE 2 : La bataille d'Arrakis

Ainsi naquit le STR

Nous sommes en 1992. 27 années ont passé depuis la publication du premier tome de la saga de Franck Herbert. Celle-ci a connu deux adaptations vidéoludiques : un excellent jeu d'aventure signé Cryo et un jeu de stratégie d'un nouveau genre conçu par Westwood Studios. Le gameplay de ce dernier est une véritable révolution qui va inspirer les *Warcraft*, *Command & Conquer* ou *Age of Empire*.

Romain Caterdjian

Dune 2 est tout simplement le premier jeu vidéo de stratégie en temps réel. À la tête de l'une des trois maisons – Harkonnen, Atréides ou Ordos –, vous devrez prendre le contrôle de la planète Arrakis et de sa production d'épices.

L'épice est la ressource principale de *Dune 2*. Il faudra à l'aide de moissonneuses la récolter puis la transporter dans des raffineries avant de l'utiliser. Mais sur la route attention aux vers des sables pouvant avaler épices, soldats et véhicules.



Pour remporter la victoire, vous devez détruire jusqu'au dernier bâtiment de l'adversaire (murs et tours non compris). Contre autant de chars de combat, l'ordinateur n'a rien pu faire. Pas très fin, j'en conviens...

QUI CONTRÔLE L'ÉPICE CONTRÔLE L'UNIVERS

Vous commencez une mission avec comme seul bâtiment un chantier de construction. Très vite, en récoltant l'épice et en piégeant l'énergie éolienne, vous pourrez construire de nouveaux bâtiments comme le starport ou des silos à épices. De nombreuses unités terrestres et aériennes sont disponibles et vous permettront de raser les bases d'une IA attaquant toujours au même endroit. On retrouvera avec plaisir des assemblages de pixels représentant sardaukars, troopers ou quads se faisant engouffrer par des vers des sables attirés par leurs mouvements. À la manière d'un *Risk*, vous choisirez entre chaque mission quel territoire attaquer.

LE STR ORIGINEL

En 1992, ce jeu inaugure un gameplay totalement nouveau : le wargame en temps réel. Jusque-là, la stratégie se déroulait en tour par tour, à l'exemple de *Civilization*. Désormais, le rythme est nerveux, les unités répondent oralement aux ordres données, une voix vous informe de tout ce qui se passe, la musique change suivant la situation et les clics sont nombreux et rapides. L'adrénaline est bien là. *Dune 2* va ainsi populariser la stratégie et la faire découvrir à de nombreux joueurs qui n'y voyaient alors qu'un style de jeu lent et ennuyeux.

Il est toujours surprenant de constater que, derrière des changements graphiques majeurs et de nouvelles options, les STR d'aujourd'hui ne sont que des variations du premier d'entre eux. Tout est là : récolter des ressources afin de construire des bâtiments et des unités pour attaquer l'adversaire, un bon équilibre entre micro et macro-gestion, le tout en temps réel avec des mécanismes d'équilibre bien pensés. On trouvait aussi dans *Dune 2* le choix de factions aux unités spécifiques, la diminution des ressources la partie avançant, des unités aux caractéristiques différentes et améliorables, un système de soins et le brouillard de guerre. Non, ce n'est pas la description du dernier *Empire Earth* ou de *Dawn of War*, mais bien celle du jeu datant de 1992.

Félicitations à Joseph Bostic, Scott K. Bowen et aux autres designers du défunt Westwood Studios (dont une partie est aujourd'hui chez Petroglyph). Ces derniers vont ensuite transformer l'essai en créant une série mythique directement issue des sables de *Dune* : *Command & Conquer*. Mais c'est une autre histoire... ♦

Fiche technique

- Type :** STR originel
- Public :** fans de l'univers de *Dune* et tous les amateurs de stratégie nerveuse
- Support :** Megadrive, Amiga, Dos, et Windows par l'intermédiaire d'un simulateur de DOS
- Editeur/développeur :** Virgin Interactive (RIP) / Westwood Studios (RIP)
- Prix :** gratuit (abandonware)



- La forme simple de tous les éléments-clés composant le STR
- La bande son
- Un gameplay très nerveux



- La traduction et les voix françaises
- La nécessité de passer par une interface d'ordres
- Une IA bien trop prévisible

Téléchargements

Dune 2 : abandonware-france.org ou abandonia.com

DosBox (simulateur de Dos pour faire tourner Dune 2) : dosbox.com et explications sur abandonware-france.org.

Super Dune 2 (réalisé par des fans avec trois nouvelles factions dont les Fremens) : abandonware-paradise.fr

Editeur de scénario Dune 2 (réalisé par un fan) : kiriak.free.fr

VAEVICTIS

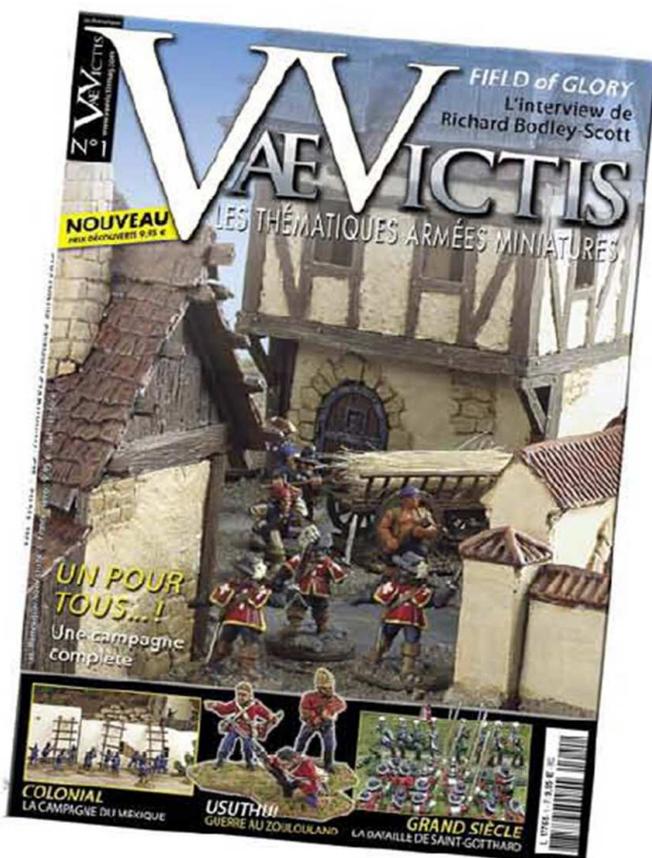
LES THEMATIQUES

ARMÉES MINIATURES N°1

NOUVELLE FORMULE

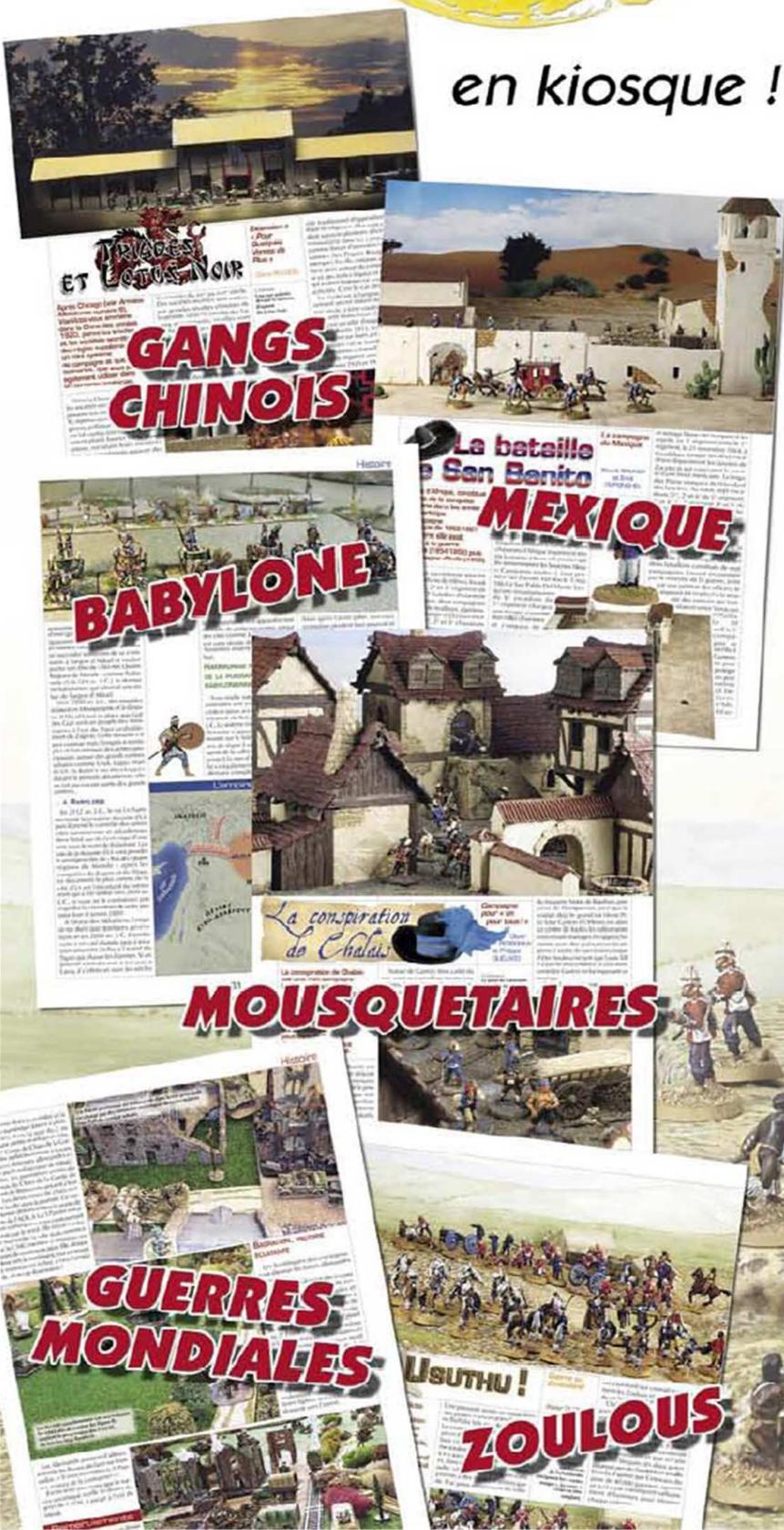
TRIMESTRIELLE

en kiosque !



Le nouveau VaeVictis spécial armées miniatures est arrivé sous son nouveau nom, il paraîtra dorénavant de façon régulière tous les 3 mois.

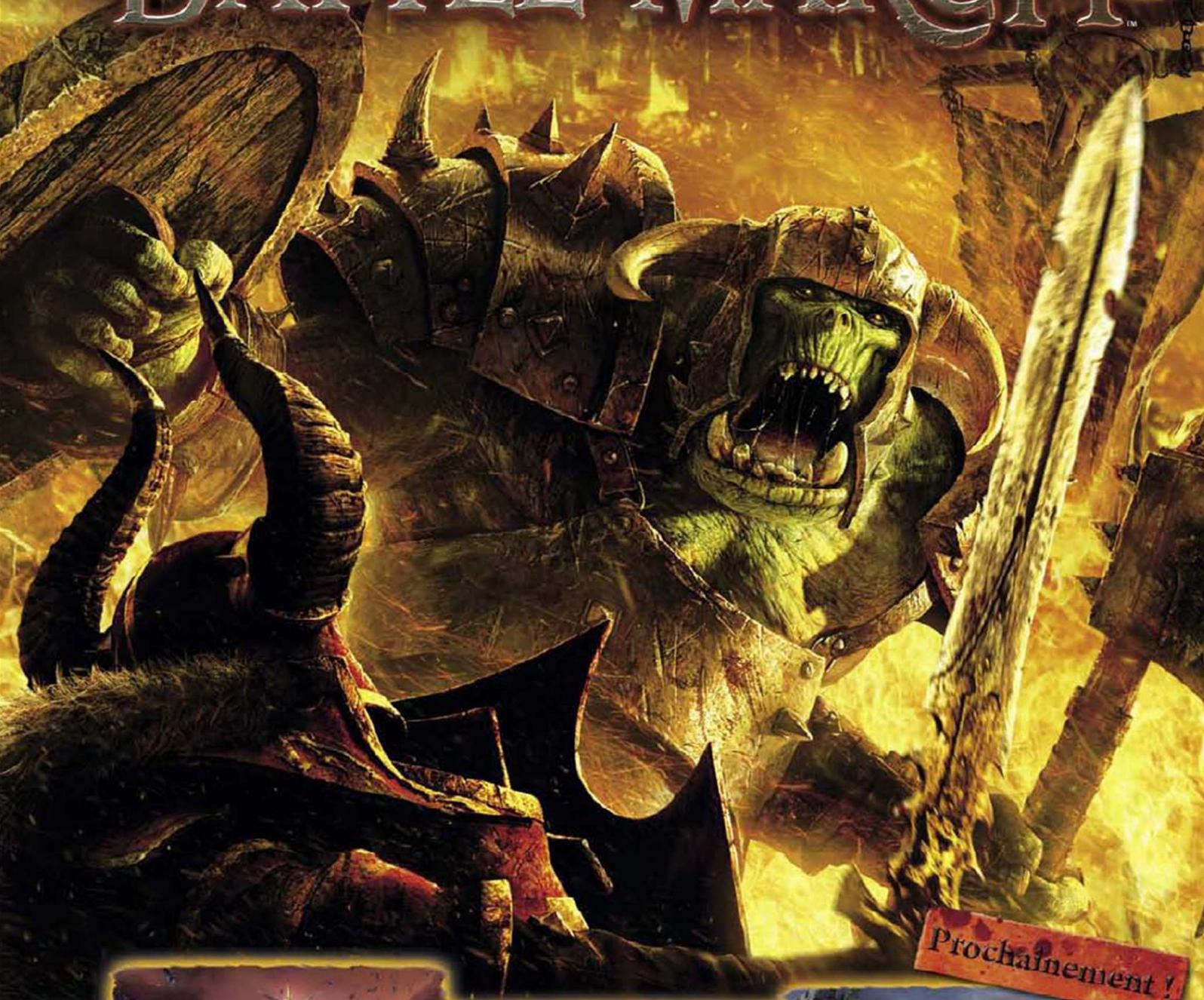
Au sommaire de ce «Thématique» n° 1 : la bataille de San Benito, Triades et le Lotus noir, les offensives de Ludendorff, la conspiration de Chalais, interview de Richard Bodley-Scott (FoG), la bataille de Saint-Gothard, de Orsha à Minsk, vie et mort de Babylone, Usuthu !, la révolte des nounours...



Prix découverte
9,95 €
en kiosque

www.vaevictismag.com

WARHAMMER® BATTLE MARCH™



<http://www.markofchaos.fr/>



Warhammer®: Battle March™ © Games Workshop Ltd 2006-2008. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer: Mark of Chaos, Warhammer: Battle March, and all associated races, race insignia, marks, names, characters, illustrations and images from the Warhammer: Mark of Chaos game, the Warhammer: Battle March game and the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008, variably registered in the UK and other countries around the world, used under license by BANDAI NAMCO Games America Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. ©2008 Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria