Cyberstratège
100 % stratégie informatique

CYBER STRATEGE

France métro. 6,50 €
Belgique 7,50 €
Lux : 7,50 €
n° 15
Juillet - août 2008

Le magaz[illegible] stratégie informatiques

DOSSIER SPÉCIAL ANTIQUITÉ

Les meilleurs jeux PC et plateau

EUROPA UNIVERSALIS

ROME

SPQR

CÉSAR DU MEILLEUR JEU DE STRATÉGIE ?

WARS IN AMERICA

La nouvelle référence du wargame

IN NOMINE

Europa Universalis 3 est de retour

SINS OF A SOLAR EMPIRE

Conseils stratégiques

M 07411 - 15 - F: 6,50 € - RD

6,95 €

Commandez-le directement !
En vente sur le site Internet :
WWW.AXEETALLIES.COM

AXE & ALLIÉS
1939 - 1945
UN MONDE EN GUERRE

HORS SÉRIE n°2

L'INFANTERIE ATTAQUE !

Les combats d'infanterie de la Seconde Guerre mondiale

Ce hors série inédit retrace en détail tous les aspects des combats menés par la « reine des batailles »

L'organisation, les tactiques, le commandement des infanteries allemande, américaine et soviétique

Les armes d'infanterie : de la mythique MG-42 au bazooka

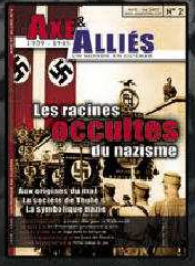
L'enfer des plus grandes batailles de la Seconde Guerre mondiale

Avec et contre les chars : le soutien de l'arme blindée et les "casseurs de chars"

Tous les deux mois en kiosque

Axe & Alliés

Bon de commande sur le site
WWW.AXEETALLIES.COM



Du sang, des larmes et de la sueur

Pas facile de succéder à une légende vivante. Lorsque Théophile Monnier, LE Théophile Monnier, me demanda de prendre sa succession à la rédaction de Cyberstratège, j'ai immédiatement mesuré l'écrasante responsabilité. J'ai également été intimidé par l'ampleur de la tâche à accomplir : les jeux gratuits, les avant-premières, les déplacements périlleux aux quatre coins de l'Europe et un salaire pour passer mon temps sur mon loisir favori. Du sang et des larmes en quelque sorte. Un sale boulot en tout cas, mais il faut bien que quelqu'un se dévoue !

Pour tenter de survivre à cette épreuve, la feuille de route est simple. D'abord s'inscrire dans la continuité du maître (et accessoirement tenter d'obtenir une augmentation en lui passant le maximum de cirage). Cela signifie continuer d'évaluer les jeux sans concession, insister sur les articles de conseils et nous intéresser à tous les domaines de la stratégie. Car c'est toujours dans Cyberstratège que vous trouverez les analyses les plus approfondies sur les jeux à la mode et les infos sur les wargames confidentiels dont plus personne ne parle.

Nous tenterons d'innover par petites touches. Par exemple en élargissant notre façon d'aborder le secteur. C'est le sens du dossier que nous avons élaboré ce mois-ci. Comment a évolué le traitement des jeux sur l'antiquité ? Quelles idées de gameplay peut-on retirer des jeux de plateau à l'ancienne ? C'est également le sens de la rubrique « business » que nous inaugurons dans cette édition.

Ce numéro 15 aura été un régal à réaliser. Malgré un *EU3 Rome* décevant, nous avons particulièrement apprécié la nouvelle mouture de *Birth of America* (mais nous étions de toute façon fans du jeu de base). Nous avons décortiqué avec beaucoup d'intérêt les mécanismes de *Sins of a Solar Empire*, de *Panzer Tactics* et de *Wings of Victory*. Quant à *In Nomine*, il nous a donné envie de nous replonger dans *Europa Universalis 3*. En attendant les futurs hits que seront sans doute *Empire Total War* ou *Vainglory of Nations*. C'est un sale boulot, mais c'est le mien.

Bonne lecture !

SÉBASTIEN LEBOURCQ

SOMMAIRE

ACTUALITÉS

04 L'agenda
05 Business
06 Les actus

DOSSIER

10 Tous les chemins mènent à Rome

TESTS

24 Europa Universalis : Rome
28 Europa Universalis : In Nomine
30 Panzer Command: Kharkov
32 Gal Civ 2 : Twighlight of the Arnor
34 Mark of Chaos : Battlemarch
36 Patton Drives East
38 Battalion Wars 2
40 Winter War
42 Aggression : Europe 1914
44 Les nouveautés Jowood

PARTIE COMMENTÉE

46 Europa Universalis : Rome, sur les traces de Napoléon

ANALYSES

52 Sins of a Solar Empire, la nouvelle odyssée de l'espace
60 Panzer Tactics DS le guide du stratège de poche
66 Wings of Victory

RUBRIQUES

74 Culture
76 Jeux de plateau
78 Sur le Net
80 Les patchs
82 Archéologie : Close Combat

72 Abonnements et anciens numéros

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

Rédacteur en chef adjoint : Sébastien Lebourcq (seb@cyberstratege.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 13510 Eguilles

www.cyberstratege.com
contact@cyberstratege.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.

Édition du paladin

AGENDA DES SORTIES

TITRE	EDITEUR	PLATEFORME	CATÉGORIE	DATE DE SORTIE
Age of Empires : Mythologies	THQ	Nintendo DS	Stratégie/ tactique mythologique	Septembre 2008
Armed Assault 2	Bohemia Interactive	PC	Combat tactique	3e trimestre 2008
Awakening the Giant	Shrapnel Games	PC	Wargame sur la Guerre du Pacifique	2008
Battlestar Galactica	Vivendi Universal	PC	Stratégie spatiale	23 octobre 2008
Blood Bowl	Focus Home Interactive	PC/Xbox 360/ PSP/Nintendo DS	Football américain version héroïque-fantaisie	4e trimestre 2008
Brothers in Arms : Hell's Highway	Ubi Soft	PC / Xbox 360	Stratégie en temps réel	3e trimestre 2008
Civilization Revolution	Take 2	Xbox 360/ PS3/Nintendo DS	*Civilization* sur console !	17 juin 2008
City XL	Focus Home Interactive	PC	City Builder	2009
Dark Age of Camelot : A Dragon's Revenge	Goa	PC	MMORPG	2008
Dawn of War 2	THQ	PC	Stratégie en temps réel	2008 ou 2009
Demigod	Stardock	PC	STR mythologique	Début 2009
East India Company	Lighthouse	PC	Simulation économique	Fin 2008
Empire : Total War	Sega	PC	Stratégie historique	2008
Galley Battles	Shrapnel Games	PC	Simulation de batailles navales	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	2e semestre 2008
Histwar	Battlefront	PC	Batailles napoléoniennes	2008 ?
Ironclad : American Civil War	Totem Games	PC	Combat naval	2008 ?
Jutland	Storm Eagle Studios	PC	Simulateur de batailles navales	Incessament
King's Bounty : The Legend	1C	PC	Stratégie *Heroes*-like	Octobre 2008
Men of War	505 Games	PC	Action	3e trimestre 2008
Modern Naval Battles : WW2	Battlefront	PC	Simulation de batailles navales	2008
Mount and Blade	Paradox Interactive	PC	Action/tactique de cavalerie	Septembre 2008
Operation Flashpoint 2	Codemasters	PC	Combat tactique	4e 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
Spore	Electronic Arts	PC/Wii/Nintendo DS	Simulation darwinienne	Septembre 2008
Surpeme Ruler 2020	Paradox Interactive	PC	Simulation géopolitique	Juin 2008
The 82nd Airborne in Normandy	Shrapnel Games	PC	Combat tactique	3e trimestre 2008
T34 vs Tiger	Lighthouse	PC	Simulation de chars	3e trimestre 2008
Tom Clancy's End War	Ubi Soft	PC	Combat tactique	3e trimestre 2008
Warhammer Online	Electronics Arts	PC	MMORPG	2e semestre 2008
War Leaders : Clash of Nations	CDV	PC	Stratégie en temps réel	Septembre 2008
Wars in the Pacific : Admiral's Edition	Matrix Games	PC	Stratégie historique	2008
Wars in America	Ageod	PC	Stratégie historique	4 juillet 2008
XIII Century : Death of Glory	1C	PC	Batailles médiévales	Fin août 2008
X3 Terran Conflict	Deep Silver	PC	Stratégie spatiale	3e trimestre 2008

Bertrand Lhoyez

Étude de marché

LES JEUX DE STRATÉGIE PÈSENT PEU, COMMERCIALEMENT PARLANT, SUR LE MARCHÉ DES JEUX VIDÉO. AUCUN D'EUX NE PEUT RIVALISER AVEC *LES SIMS* (100 MILLIONS D'EXEMPLAIRES VENDUS) OU *WORLD OF WARCRAFT* (10-11 MILLIONS D'ABONNÉS)... POUR NE PAS PARLER DES 3,6 MILLIONS DE BOÎTES ÉCOULÉES PAR GTA4 EN UNE JOURNÉE. À TITRE INDICATIF, VOICI TOUTEFOIS UNE SYNTHÈSE DES INFORMATIONS QUE NOUS AVONS PU RECUEILLIR POUR UN ÉTAT DU MARCHÉ AU 31 MAI 2008.

Les plus grands succès sont des séries mythiques. Le record appartient à celle de ***Command & Conquer***, qui écrase la concurrence avec 25 millions de jeux en 12 ans d'existence. ***Age of Empires*** et ses clones sont loin derrière avec environ 15 millions d'unités. ***Starcraft*** (avec ses extensions) serait troisième, si on en juge par les chiffres communiqués par Blizzard l'an dernier… mais l'arrivée du nouvel épisode devrait faire exploser son score ! Quant à la saga *Civilization*, on l'attendait peut-être plus haut, même si elle affiche 8 millions d'exemplaires vendus en 15 ans d'existence. Nul doute que le prochain volet sur consoles, *Revolution*, prévu pour cet été, élargira encore l'audience. Enfin, les passionnés de gestion seront heureux d'apprendre qu'ils ne sont pas en reste, Ubisoft ayant annoncé que la série *The Settlers* a atteint le cap des 7 millions.

Notez que notre podium n'est qu'indicatif : nous n'avons pas encore obtenu de chiffres précis pour la série *Warcraft* (que nous évaluons pour l'heure autour de 11 millions, mais sans certitude). Nous les communiquerons dès que nous aurons pu trouver des sources fiables. ◆

ADRESSE :

Pour vous tenir au courant au jour le jour des nouvelles du marché des jeux vidéo, une adresse : www.gamecharts.fr

LA STRATÉGIE DU PAUVRE

Selon les chiffres publiés par le magazine Edge, un seul jeu de stratégie (et pas le meilleur) a réussi à se tailler une place dans le Top 100 USA/Europe pour 2007 (PC et consoles) : il s'agit de *Command & Conquer 3*, classé 39e. Notre catégorie aurait écoulé 1,3 millions d'exemplaires l'an dernier, contre 34 millions pour les jeux basés sur des licences TV ou ciné, et 30 millions pour les jeux de sport.

SINS OF A GOLD EMPIRE

La grosse surprise du début 2008 aura été *Sins of A Solar Empire*, qui s'est très rapidement imposé en tête des ventes aux USA. En attendant sa sortie cet été en France, et en comptant son succès en Australie et en Nouvelle Zélande, le jeu doit actuellement approcher les 300 000 exemplaires, soit selon son éditeur Stardock autant que *Galactic Civilizations 2* en plus de deux ans.

RELIC INESTIMABLE

Les STR restent les plus profitables des jeux de stratégie. Mention spéciale à Relic Entertainment qui, en plus de fabriquer d'excellents produits, parvient à bien les vendre : la série *Dawn of War* tourne au dessus des 3 millions et celle de *Company of Heroes* gravite autour 2 millions.

150 MILLIONS

C'est le volume global de joueurs dans le monde selon un récent rapport d'Electronic Arts.

LE SOLEIL SE LÈVE À L'EST

Le marché russe est en plein éveil ! Et on ne s'en plaindra pas vu l'intérêt que les gamers de ce pays semblent porter à tout ce qui touche à la stratégie et à l'histoire (en témoigne la pléthore de projets et de jeux qui nous arrivent – pas tous de très bonne qualité pour l'instant). Pour l'anecdote, le piratage en Russie serait en recul : on le dit tombé de 90 % à 50%, soit autant qu'en Inde, un autre pays émergent sur le marché des jeux vidéo. ◆

CRÉER SON WARGAME SOI-MÊME

AVIS AUX DÉVELOPPEURS EN HERBE : LES DEUX PRINCIPAUX STUDIOS DE JEUX DE STRATÉGIE, LES SUÉDOIS DE PARADOX ET LES FRANÇAIS D'AGEOD, VIENNENT D'ANNONCER AU MÊME MOMENT QU'ILS OUVRAIENT LEURS MOTEURS AUX BONNES VOLONTÉS DÉSIREUSES DE S'INVESTIR DANS UN PROJET INDÉPENDANT. LES PLUS CRÉATIFS (ET LES PLUS MOTIVÉS) POURRONT AINSI COMMERCIALISER LEUR PROPRE WARGAME !

Vous en avez assez des wargames incomplets ou buggés ? Vous désespérez de voir un jour un studio adapter votre conflit préféré : la guerre austro-poitevine de 1842 ? Cessez de vous plaindre et faîtes-le vous-même ! Pour cela, pas besoin de monter votre PME : il peut suffire de frapper à la porte d'Ageod ou de Paradox… et d'avoir un projet béton.

Car c'est le moment ou jamais : fort du succès de ses premiers jeux, le studio français pense à son développement. La stratégie de Philippe Thibaut et de Philippe Malacher est de miser sur la diversification de leur catalogue. Et puisque leurs équipes sont déjà occupées par la préparation, entre autres, de *Vainglory of Nations*, ils recherchent des partenariats extérieurs pour des projets ponctuels.

En clair, vous pouvez présenter votre idée à Ageod qui, s'ils estiment qu'elle est réalisable et viable commercialement, vous donnera accès à une version de son moteur AGE. Vous disposerez alors du squelette de *Birth of America ou d'American Civil War,* sur lequel vous modifierez les graphismes, les données, les scénarios. Il s'agit donc de « mods avancés », de clones des jeux existants qui seront transposés à l'époque et sur le théâtre d'opération voulu. À titre d'exemple, un jeu sur la Révolution russe utilisant le moteur d'*American Civil War* serait actuellement en tractations… Et il est vrai qu'on imagine facilement le gamepaly d'ACW transposé en 1917.

Le matériel graphique et sonore développé par Paradox au cours de ses différents jeux sera mis à disposition des créateurs.

Un travail de fourmi

Mais attention : si le plus gros du travail consistera à bien élaborer le projet (effectuer les recherches et établir la base de données), puis à réfléchir à son adaptation sur le moteur choisi, il ne faut pas perdre de vue qu'il s'agit là d'un ouvrage considérable.

Pour s'assurer que ses partenaires ne s'évaporent pas dans la nature, Ageod envisage de leur demander une garantie, sous la forme d'un versement de quelques milliers d'euros non remboursables en cas d'abandon du projet. Cette somme correspondra à la facturation du temps d'encadrement et de nouveaux codes que le studio pourra fournir le cas échéant (car il s'impliquera dans chaque projet validé).

Il faudra également mettre la main à la poche pour financer la réalisation des graphismes (à moins de pouvoir vous en charger vous-même), des musiques, du manuel ou du site Internet du jeu. À titre d'exemple, Philippe Thibaut estime qu'un mod très complet sur la base du moteur d'*American Civil War,* avec autant de détails graphiques et de contenu que celui-ci, devrait nécessiter un budget d'environ 25 000 € HT, ce qui est très raisonnable dans cette industrie.

Paradox a décidé d'ouvrir le moteur de la série *Europa Universalis* au grand public. L'expérience peut être fructueuse, si on se rappelle du nombre de mods qui a toujours accompagné la série. Les projets qui vont naître seront-ils aussi créatifs ?

Adaptez *Les Campagnes de Napoléon* au conflit de votre choix… à condition d'avoir un projet en béton et une motivation d'acier !

Saurez-vous faire mieux que *Birth of America* ?

Dans cette optique, des financements complémentaires pourront être trouvés au sein des actionnaires et des autres partenaires du studio. Celui-ci assure que l'argent ne sera pas l'obstacle principal. De fait, les qualités essentielles pour mener à bien un tel projet sont une idée originale et séduisante, une grosse capacité de travail pour les recherches… et une détermination sans faille pour mener l'aventure jusqu'au bout !

En plus de l'encadrement du projet, Ageod s'occupera de l'édition, de la communication et de la distribution du produit (sur le net vraisemblablement). Vous bénéficierez donc du réseau et du savoir-faire du studio. Il s'octroiera une commission commerciale sur les ventes… qu'il garantit comme très avantageuse par rapport aux pratiques du marché.

Gloire et fortune ?

Paradox, de son côté, propose ni plus ni moins que d'ouvrir le code de son moteur « Europa » (à la base de la série des *Europa Universalis*) à la merci des audacieux. Ils seront totalement libres de le modifier et de l'étendre à leur convenance, ce qui offre des perspectives considérables à un programmeur avec suffisamment (énormément) de temps libre. Mais, au contraire d'Ageod, Paradox n'envisage pas, a priori, de s'impliquer dans l'affaire : ils ouvrent le code et vous vous débrouillez !

Les jeux approuvés pour leur qualité et leur potentiel seront ensuite vendus via la plateforme de distribution *GamersGate*, qui les commercialisera en offrant à leurs créateurs les mêmes conditions qu'aux développeurs « traditionnels ». Concrètement, Paradox annonce qu'ils obtiendront 50% des recettes après impôts. À vous la richesse et la gloire… ou pas. ◆

ADRESSES :

Le site d'ageod : www.ageod.com

Celui de Paradox Interactive : www.paradoxplaza.com

Le formulaire d'inscription au projet sur Gamersgate… Il a été pris d'assaut dans les jours qui ont suivi l'annonce ! www.gamersgate.com/engine

DAWN OF WAR 2 : LA NOUVELLE AUBE DU STR ?

Les décors sont superbes, mais ils ne doivent pas vous distraire : si vous ne prenez pas la bonne décision tout de suite, vos troupes se font massacrer sous vos yeux.

Beaucoup de joueurs adoptent facilement une posture snob qui consiste à dénigrer tous les STR par principe, et de leur préférer la « réflexion » des wargames en tour par tour (qui ont surtout le mérite de ne pas aller trop vite pour leurs doigts fatigués). Ils ne doivent pas connaître Relic Entertainment, qui nous abreuve depuis plusieurs années de jeux en temps réel à la fois totalement jouissifs et hautement tactiques.

Warhammer 40 000 : Dawn of War fait partie du lot, même si la série commence à accuser le poids des années. Son deuxième épisode est prévu pour le début 2009, à la plus grande joie des bouchers et charcutiers. Il intégrera l'excellent modèle comportemental des soldats de *Company of Heroes*, mais devrait monter en puissance avec un tout nouveau moteur graphique.

Autre nouveauté : il faudra gérer tout l'équipement des orcs et autres Space Marines en détails. C'est la suite de la politique qui avait fait le bonheur de CoH : vous contrôlez relativement peu de troupes, mais leur survie et leur progression sont une condition essentielle de la victoire. Fini donc la chair à canon que l'on sacrifie mécaniquement, le moindre troufion est précieux !

Ajoutons que des héros guideront vos troupes au combat, que l'environnement sera presque totalement utilisable et destructible (NDR : pourquoi « presque » ?) et que le jeu tournera toujours autour du système de contrôle des zones. Que demander de plus ? L'adaptation de ce nouveau moteur pour *Company of Heroes 2* !

Lien : www.dawnofwar2.com

Violents et intenses : c'est la marque de fabrique des STR de Relic.

UBIDAYS 2008

Qu'y avait-il à retenir pour un amateur de jeux de stratégie dans le grand show organisé par Ubi Soft fin mai ? Deux produits orientés grand public ont malgré tout retenu notre attention : ***Tom Clancy's Endwar*** et le nouvel épisode de ***Brothers in Arms***.

Le premier pourrait inaugurer une mode, celle des blockbuster STR spécifiquement orientés console.

En 2020, la Troisième Guerre mondiale a éclaté et elle met aux prises les Américains, les Russes et les Européens, tous dotés du matériel dernier cri. Vous commanderez donc blindés, infanterie et hélico dans des combats rapprochés qui évoquent fortement ceux de *World in Conflict*. Première originalité : vous pourrez vous battre dans les rues de grandes villes comme Paris, reconnaissable à ses monuments historiques. Seconde originalité : pour remplacer le clavier et la souris, les développeurs ont misé sur un système de commande vocale qui a l'air tout à fait performant et qui devrait faire son petit effet. « Unité 3, attaquez Hostile 4… et grouillez-vous, c'est moi le chef ! ». Signalons au passage un mode multijoueur baptisé « Théâtre de guerre » et censé simuler le conflit sur le net pendant plusieurs semaines. Par exemple, si vous vous emparez d'une zone riche, c'est tout votre camp qui bénéficiera d'un bonus. Un embryon de MMOSTR en quelque sorte. La sortie de ce jeu est prévue pour octobre sur Xbox360 et PS3.

Vous reprendrez bien une dose de 101e aéroportée ? La division la plus populaire parmi les scénariste de FPS en manque d'imagination est de retour avec *Brothers in Arms*.

Frères d'armes

Plus classique, le troisième épisode de *Brothers in Arms*, sous-titré *Hell's Highway* (marre des titres à rallonge !), est un énième FPS sur la Seconde Guerre mondiale prévu pour août sur PC, Xbox et PS3. Le moteur graphique à l'air au top, on peut toujours donner des ordres à ses compagnons et utiliser le décor pour progresser et se mettre à couvert. Mais à part ça, pas grand-chose d'original.

L'IA des adversaires n'est guère développée : d'après ce que nous avons pu voir, ces derniers tirent et se mettent à couvert, mais en restant sur leurs positions ou en se déplaçant de manière très scriptée. Le jeu ressemble donc à ses prédécesseurs : il suffit d'être patient et prudent pour pouvoir nettoyer méthodiquement la carte presque tout seul, puis d'avancer vers la prochaine flopée de cibles mouvantes.

On pourra se battre et dévaster Paris dans *Endwar*. Mais la ville est assez grossièrement modélisée : que font ces gratte-ciels sur la rive gauche en face du Louvre ??

LIENS :

Tom Clancy's Endwar :
www.endwargame.com

Brothers in Arms: Hell's Highway :
www.hellshighwaygame.com

EXTRÊME NOSTALGIE

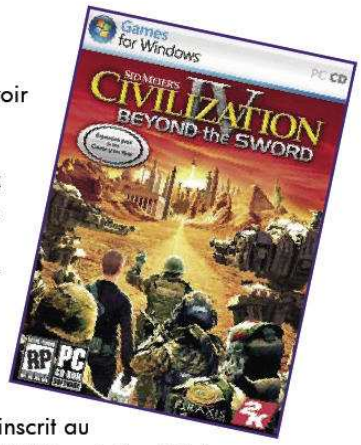
Avis aux nostalgiques de *Stronghold : Crusader*, un jeu tactique plutôt intéressant sorti en 2002. Firefly prépare une nouvelle version, baptisée *Stronghold Crusader Extreme* et compatible sous Vista. Celle-ci proposera le contenu du jeu original enrichi d'une nouvelle IA et d'un mode *Extreme Trail* (destiné aux joueurs les plus expérimentés). Il devrait sortir cet été. Seul problème : puisque le studio n'a pas l'air de vouloir améliorer l'aspect graphique, déjà obsolète à sa sortie, c'est surtout pour le mal aux yeux que ce jeu risque d'être extrême.

Lien : www.fireflyworlds.com/shce_index.php

***Stronghold* était déjà dépassé à son époque… Et il va ressortir en 2008 avec le même habillage graphique.**

SID MEIER DANS LE GUINNESS DES RECORDS

Le grand Sid, notre maître à tous, vient de faire son entrée dans la *Gamer's Edition 2008* du livre Guinness des Records. Le créateur de *Civilization* a été distingué pour avoir remporté plus de récompenses qu'aucun autre dans l'industrie du jeu vidéo. Le quatrième épisode de la série-culte a notamment été désigné « Jeu de stratégie de l'année » par l'Académie des arts et des sciences interactives (*Academy of Interactive Arts and Science* - AIAS) et par le site 1UP.com.



En 1999, Sid fut inscrit au *Hall of Fame* de l'AIAS, puis à celui du *Computer Museum of America* en 2002. Cette année, il a encore reçu pour l'ensemble de son œuvre une récompense du *Game Developers Choice Awards*, un jury composé des meilleurs développeurs de la planète. Voilà donc notre ami Sid plus décoré qu'un général mexicain… alors que cela fait maintenant un certain temps qu'il a délégué à peu près toutes les tâches de création à ses meilleurs subordonnés.

XIII CENTURY : LA GLOIRE OU LA MORT !

Ce simulateur de batailles médiévales sera fatalement comparé à *Medieval Total War*. D'après la preview que nous avons pu tester, il mise explicitement sur des affrontements qui devraient être plus complexes et plus riches que ceux de son rival. En revanche, il n'y a pas d'échelle stratégique à l'horizon, le joueur passant d'une bataille à l'autre avec son armée et quelques célèbres princes et capitaines de l'époque, de Guillaume le Maréchal à Alexandre Nevsky. Le jeu prétend miser sur le réalisme, mais nous attendrons de voir s'il ne succombe pas au syndrome « images d'Epinal » (non, les batailles médiévales ne ressemblaient pas à un défilé de personnages plus colorés qu'une parade de carnaval). Il devrait sortir cet été.

Lien : http://xiiicentury.1cpublishing.eu/fr/

Des batailles qui n'échapperont pas à la comparaison avec *Medieval Total War*.

WAR BETWEEN THE STATES : UN AIR DE DÉJÀ VU ?

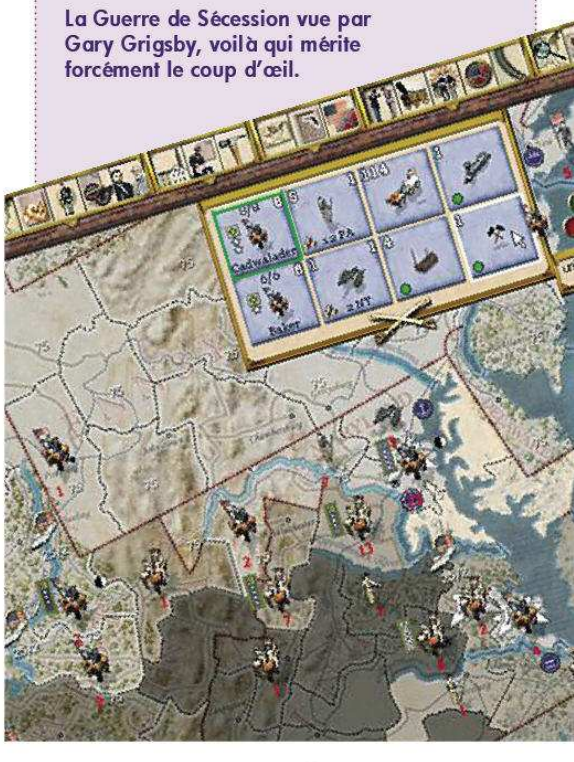
Un nouveau jeu sur la guerre de Sécession ? Voilà qui nous changera d'un nouveau jeu sur la Seconde Guerre mondiale… Mais reconnaissons au moins à Gary Grigsby la faculté de produire des wargames intéressants et équilibrés. Sa prochaine œuvre sera donc une reconstitution de la sempiternelle Guerre civile américaine, que l'on nous promet plus réaliste et plus précise que jamais (tiens donc).

Le jeu devrait suivre un système de tour par tour mais où les défenseurs disposeront de capacités de réaction pour acheminer sans attendre des renforts vers les provinces attaquées. Les belligérants devront assurer le recrutement des troupes, l'acheminement (ou la rupture) du ravitaillement, les transports fluviaux et ferroviaires, le blocus maritime et tout un pool d'officiers à promouvoir et à utiliser en fonction de leurs qualités propres. On évoque également un système de points politiques symbolisant le soutien de chaque gouvernement et sa capacité à poursuivre la lutte.

Autant de caractéristiques qui évoquent point par point l'*American Civil War* d'Ageod, mais Gary Grigsby est plutôt réputé pour ses jeux plus synthétiques (*World at War*) qu'exhaustifs. À suivre donc.

Lien : www.matrixgames.com/games/story.asp?gid=357

La Guerre de Sécession vue par Gary Grigsby, voilà qui mérite forcément le coup d'œil.



TOUS LES CHEMINS MÈNENT À ROME

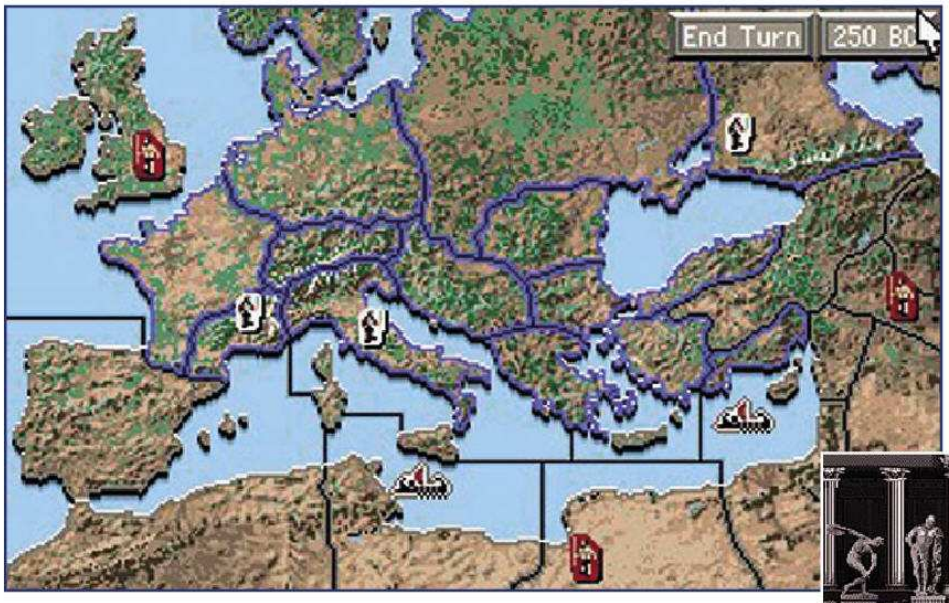
VOUS AIMEZ LES BATAILLES ÉPIQUES ET LES EMPIRES DISPARUS ? ALORS VOUS REGRETTEREZ SANS DOUTE AVEC NOUS QUE LES JEUX VIDÉO N'AIENT PAS ACCORDÉ UNE PLUS GRANDE PLACE À LA STRATÉGIE ANTIQUE. IL EXISTE POURTANT DE NOMBREUX PRODUITS SUR CE THÈME, AUSSI BIEN SUR PLATEAU QU'À L'ÉCRAN, MAIS RARES SONT CEUX QUI ONT PLEINEMENT UTILISÉ LA RICHESSE DE CETTE PÉRIODE FASCINANTE.

Sébastien Lebourcq et Philippe Malacher

Au commencement était le péplum. Dès le tournant des années 90, les premiers créateurs de jeux de stratégie antiques ont établi le rapprochement : pour faire rêver le joueur, il faut lui proposer de la grande aventure spectaculaire et épique, à la manière hollywoodienne. Le précurseur dans ce domaine s'appelle Kellyn Beck. Il a d'abord créé l'excellent *Defender of the Crown* pour le compte de Cinemaware Games, au milieu des années 80. Puis, sur le même modèle, il accouche en 1990 de *Centurion : Defender of Rome* en collaboration avec Bits of Magic. Aujourd'hui moins connu qu'un *Civilization* ou qu'un *Populous* apparus à la même époque, il n'en est pas moins précurseur. Quinze ans plus tard, la série des *Total War* en sera la directe héritière.

On parle alors de « jeux cinématiques » *(cinematic adventures)*, tant les références cinématographiques sont évidentes. *Centurion* base son succès sur des images et des bruitages de grande qualité pour l'époque. Il propose également un scénario assez personnalisé, comme c'était d'ailleurs la mode. Votre histoire personnelle se confond avec « la Grande » et c'est vous qui devrez séduire la belle Cléopâtre grâce à des répliques bien choisies, ou qui conduirez un char de course sur les sables de l'arène. Puisque nous sommes dans le cliché hollywoodien, autant ne pas se priver ! D'autant plus que ces petits plus ajoutent un charme certain au produit.

Au niveau stratégique, les grands principes sont déjà là : une carte découpée en provinces où vous prélevez l'impôt et levez les troupes. Les batailles se déroulent sur l'un des tous premiers modules tactiques en temps réel. Des troupes à manipuler cohorte par cohorte, des généraux aux capacités spécifiques, des ennemis à prendre de flanc, des éléphants qui peuvent être pris de panique : tous les ingrédients sont au rendez-vous, même si le résultat est encore sommaire. Même les batailles navales sont représentées par le biais d'un petit combat opposant les deux navires amiraux.



Dès 1990, *Centurion* pose les bases du jeu de stratégie à l'époque romaine. Encore un exemple du manque de renouvellement du secteur ?

Les courses de char de *Centurion* n'étaient pas des chefs d'œuvres de simulation, mais elles offraient des petits jeux d'arcade amusants et délicieusement clichés. Ce genre de fantaisies était courant dans les jeux de stratégie du début des années 90, mais elles ont progressivement disparu avec le temps.

DECORUM

Il se produisit alors ce qui arrive habituellement dans l'industrie du jeu vidéo : un concept novateur apparu au début des années 90 est ensuite décliné sans prise de risque dans les 15 années qui suivent. Si on considère *Rome Total War*, on s'aperçoit que les principales innovations sont d'ordre technologique. Il n'y a pas eu, dans ce qui est devenu LA référence de la stratégie antique, de volonté de défricher un nouvel aspect de gameplay, par exemple en s'adaptant aux spécificités de l'époque romaine. Bien sûr, les rivalités internes sont représentées à travers ces trois familles qui devront finalement s'affronter pour remporter le jeu. Les décisions du Sénat sont simulées, mais elles ne sont pas contraignantes. Les magistratures ne sont là que pour donner un bonus aux personnages qui les exercent. Bref, on tente vaguement de reproduire le système politique de l'époque, mais plus pour faire « couleur locale » que pour renouveler les mécanismes traditionnels.

Ce constat est encore plus éloquent avec *Europa Universalis : Rome* (testé dans ce numéro page 24 et analysé page 46). La dimension de gestion du jeu soumet complètement la réalité historique à ses propres impératifs. On nomme des généraux à la tête des armées, des gouverneurs dans les provinces et des « responsables de recherche » civils ou militaires, mais il n'y a plus rien qui se rapproche du fonctionnement politique de Rome ou des cités grecques. Quant aux liens familiaux et aristocratiques, ils sont présents dans le jeu mais on peine, en l'état actuel, à saisir la réalité de leur implication.

Rome Total War simule la répartition des postes de la magistrature romaine. Mais ce système est réduit à l'état de gadget : il ne sert qu'à donner des bonus aux personnages bénéficiaires, sans reproduire la réalité de ce que ces charges impliquaient politiquement.

La dimension stratégique de *Rome Total War* est avant tout le prétexte à une succession de batailles spectaculaires mais répétitives.

La conséquence de l'absence de mécanismes dynastiques et politiques pointus est des guerres civiles stéréotypées. Paradox laisse entendre que beaucoup de facteurs entrent en compte, à commencer par les susceptibilités, la richesse et les liens personnels, mais concrètement, (du moins en version 1.02) ce sont toujours les généraux victorieux qui voient leur popularité s'accroître, leur loyauté s'effondrer et qui finissent par faire sécession.

DURA LEX SED LEX [1]

Cette limite parait inévitable à partir du moment où il n'y a pas de volonté de repenser fondamentalement le système inventé par *Centurion*. Tant qu'il n'y a pas de sénateurs à élire, tant que le joueur n'est pas soumis à l'élection des consuls, tant qu'il n'existe pas un Sénat qui possède l'essentiel du pouvoir, les jeux restent à l'image d'*EU Rome* : des jeux de conquêtes militaires avec des allusions à la République romaine en guise de décoration.

« Un énorme potentiel »

Entretien avec Philippe Thibaut, créateur de *Pax Romana* et de *Grandes invasions*, avant de devenir le fondateur d'Ageod.

CS : *À quelles difficultés t'es-tu heurté quand tu as essayé de simuler la politique romaine dans* Pax Romana *?*

PT : Il fallait se rappeler en permanence que l'Homo Politicus romain était avant tout un opportuniste et s'occupait de sa diginitas (sa renommée) et pas un chef de parti au sens où on l'entend de nos jours. Il fallait donc rendre jouable la faction politique sans sombrer dans un traitement anachronique.

CS : *À ton avis, pourquoi un jeu comme* EU: Rome *a-t-il pris le parti d'évacuer presque complètement les spécificités des régimes antiques ?*

PT : Parce que le joueur de stratégie n'est pas préoccupé au premier chef par un jeu orienté plus roleplay. Ils ont accentué leurs concepts autour des désirs ludiques de world conquest, qui animent une masse de joueur, et en ne mettant le politique que pour le décor. C'est une lecture trop contemporaine qui peut s'expliquer commercialement, mais qui passe à côté des vraies causes historiques. Quand on a bien lu l'histoire romaine, on comprend très vite qu'il n'y a pas volonté de puissance en tant que telle, mais plutôt la résultante d'engrenages géopolitiques et de luttes de pouvoir internes... Si César part conquérir la Gaule, ce n'est pas pour la gloire de Rome (qui n'existe que dans nos esprits contemporains), mais bien pour accomplir sa dignitas, égaler Alexandre et accessoirement écraser ses rivaux politiques.

CS : *Y a-t-il une chance pour que tu reprennes le fil de* Pax Romana *?*

PT : Oui, j'y pense régulièrement. C'est surtout le temps qui manque. J'ai toutes les recherches et les données nécessaires... Et à mon sens le jeu a toujours un énorme potentiel (la version « buggée » de Pax s'est quand même vendue à plus de 50 000 unités).

Grandes invasions est à notre connaissance le seul jeu de stratégie simulant la fin de l'Empire et le Haut Moyen-Âge. Une période potentiellement passionnante, mais qui est aujourd'hui maintenue dans un relatif no man's land culturel. Dans ces conditions, il y a peu de chance de voir un studio ambitieux marcher sur les traces du jeu de Philippe Thibaut.

SPQR : Senatus Populusque Romanus [2]

Sous la République, le Sénat émet des avis (senatus-consulte) qui ne sont que consultatifs, mais dont l'importance morale est généralement incontournable. De fait, les magistrats ne s'opposaient que rarement à lui, car ils courraient alors le risque de compromettre leur carrière. Si ces magistrats étaient élus tous les ans, c'est le Sénat qui s'occupait des affaires à long terme. Il symbolisait la continuité du gouvernement et des traditions de la cité. Il exerçait son contrôle sur les finances de la République, sur la perception des impôts, la levée et la mission des troupes et sur la réception des ambassadeurs. Il fut comparé en son temps à « une assemblée de rois ».

[2] Le Sénat et le peuple romain.

Bien entendu, il est plus facile et moins risqué de laisser le joueur maître absolu de ses décisions plutôt que de lui imposer un système sénatorial réaliste avec lequel il doive composer.

Des développeurs ont pourtant relevé ce défi. Dans le domaine des jeux vidéo, le résultat n'a jusqu'ici guère été convaincant. Il s'agit surtout des créations de Philippe Thibaut qui, avant les succès d'Ageod, avait produit *Grandes invasions* et surtout *Pax Romana*. Ce dernier entendait gérer les dimensions politiques et économiques de l'ère romaine en détails. Concrètement, le joueur devait faire élire les membres de sa faction aux postes-clés, élargir sa clientèle de sénateurs, assassiner ou corrompre ses opposants afin d'obtenir du Sénat le pouvoir et les décisions conformes à ses objectifs. Mais l'échec du jeu et la disparition d'Antik Games (avant même que ce dernier ne sorte) n'ont pas vraiment incité à poursuivre sur la voie de l'innovation... Surtout quand on pense aux succès commerciaux des jeux de conquêtes antiques empruntant des chemins bien balisés.

LE GAMEPLAY SUR UN PLATEAU

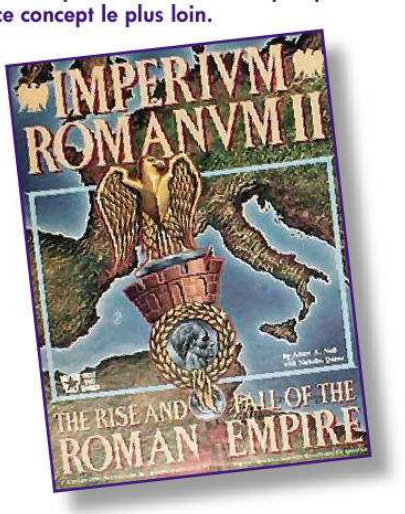
Il existe pourtant de véritables filons de bonnes idées facilement réalisables. On les trouve par exemple dans les jeux de plateau, qui ont curieusement d'avantage exploité l'époque antique que leurs cousins en pixels. Deux grands anciens se distinguent : *Imperium Romanum II* (West End Games, 1985) et *The Republic of Rome* (Avalon Hill, 1990). Ces deux boardgames tendent à montrer que l'économie de moyens favorise la créativité des concepts... Tandis que la montée en puissance des moyens informatiques

***EU : Rome* simule les guerres civiles, les familles rivales et les élections consulaires. Mais à moins d'être complètement vaincu par un séditieux, vous conservez toujours le contrôle total sur votre empire. Le Sénat est totalement oublié. Dommage pour un jeu couvrant la période républicaine de Rome.**

a conduit à améliorer l'aspect visuel des jeux d'avantage que leur fond.

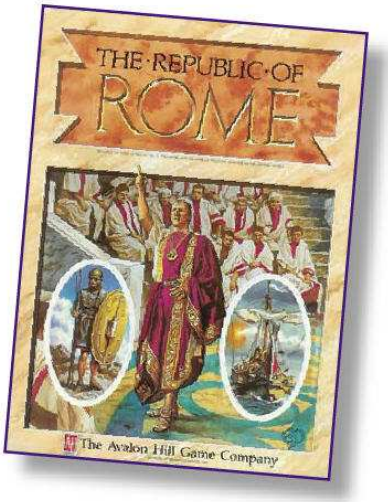
Pour donner quelques exemples de cette créativité, voyons comment *Imperium Romanum* (axé sur le militaire) gérait les recrutements. Le joueur disposait de trois façons différentes de lever ses troupes, suivant le niveau de civilisation de sa nation. Rome effectuait des levées par zone, et payait double coût, sauf au printemps. Les autres pays civilisés possédaient un

Une combinaison de rivalités intérieures et de collaborations extérieures est peut-être la clé d'un bon jeu sur la République romaine : s'affronter sans merci pour le pouvoir au Sénat... Tout en faisant partie du même camp face aux menaces extérieures. *Republic of Rome* est le jeu qui a poussé ce concept le plus loin.



système similaire mais plus souple et moins cher. Les barbares étaient dotés d'un système de points sans monnaie. Ce système donnait une saveur et des capacités spécifiques pour chaque camp. Seul *Grandes Invasions* s'en est inspiré pour reproduire la « spontanéité » des hordes barbares et le coût, mais aussi la puissance, de l'organisation militaire romaine.

Dans un autre registre, *Republic of Rome* excellait dans la simulation des luttes sanglantes des clans romains pour s'assurer la maîtrise du Sénat. Les familles s'entredéchiraient, mais sans oublier que si Rome perdait, tout le monde était vaincu ! Et les guerres venant interférer avec les occupations mesquines des factions étaient nombreuses : il fallait parfois donner la charge de consul à son pire ennemi pour que survive la cité. Ces tiraillements faisaient tout le sel du jeu et, disons-le clairement : un jeu sur Rome sans ces rivalités internes ne peut pas, à notre avis, être réussi. Réduire l'expansion de la République à une affaire de conquêtes légèrement teintée de politique revient à faire l'impasse sur LE concept à ne pas rater ! À leur décharge, il faut reconnaître que les jeux de stratégie n'ont jamais vraiment réussi à reproduire les conflits à l'intérieur d'une même faction. Les développeurs manqueraient-ils de culture ludique ? Il y a parfois des trésors cachés dans les vieilles boîtes de nos jeux de plateau !

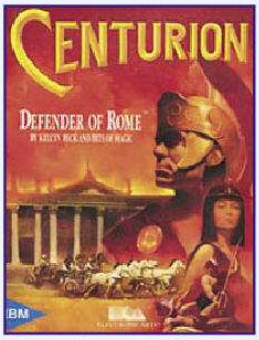


	Profondeur stratégique	Module de bataille	IA	Réalisme historique	Qualité graphique
*Centurion : Defender of Rome**	★	★★★	★	★	★★★
Pax Romana	★★★	✕	★	★★★	★
Grandes Invasions	★★	✕	★★	★★	★
Rome Total War	★	★★★	★★	★	★★★
Europa Universalis : Rome	★★	✕	★★	★	★

**Centurion* est évalué par rapport aux critères de son époque (1990). Dans un souci de cohérence, nous avons exclu les STR (*Age of Empires*) et les city builders (*Caesar*) de ce comparatif.

Centurion : Defender of Rome

Le mythe fondateur



Un jeu de stratégie en tour par tour, agrémenté de batailles en temps réel ? Le concept n'a rien de neuf, il remonte à la préhistoire. À 1990 pour être exact, avec la sortie sur PC, puis sur Amiga et Megadrive, de *Centurion : Defender of Rome*. Ce produit reste l'un de grands pionniers de nos jeux de stratégie actuels, au même titre que *Civilization* ou *Dune 2*.

Vous êtes à la tête d'une province (l'Italie) et d'une légion romaine et vous devez conquérir le monde antique. Vous devrez pour cela recruter des légions supplémentaires et utiliser vos généraux pour défaire vos adversaires lors d'affrontements pour le moins stéréotypés (il suffit de laisser l'ennemi venir s'empaler sur vos cohortes), mais qui se déroulent pour la première fois en temps réel.

La violence ne résout heureusement pas tout : à chaque fois que vous arrivez dans une province, vous commencez par parlementer avec le chef local. S'il vous défie le plus souvent, il est parfois possible d'obtenir sa soumission sans combattre. Et lorsque vous rencontrez la divine Cléopâtre, le *nec plus ultra* consiste à négocier avec elle le plus intime des rapprochements diplomatiques. Pour gagner de l'argent, vous pouvez par exemple organiser des courses de char (ou des combats de gladiateurs) et parier sur votre propre équipage. C'est aussi grâce à ce genre de détails que ce jeu est resté populaire 18 ans après sa sortie, si on en juge par les nombreux sites qui proposent encore son téléchargement. ◆

Kellyn Beck, également auteur de *Defender of the Crown*, inaugure avec ce jeu la combinaison stratégie en tour par tour/batailles en temps réel.

Développeur/Editeur :

Bits of Magic/Electronic Arts

Liens :

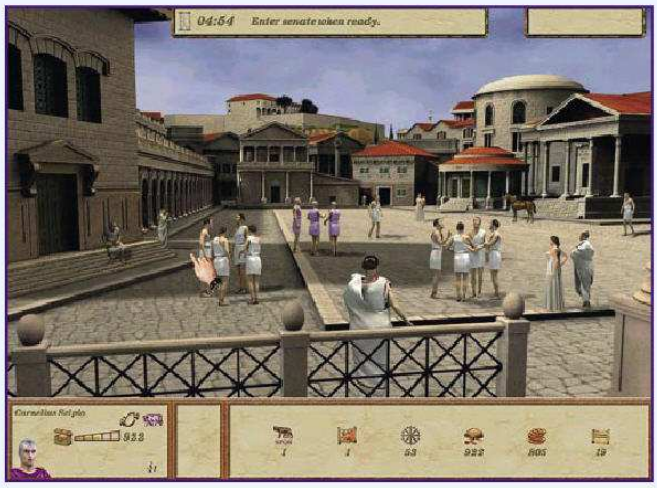
Une site de fans où on peut télécharger le jeu : www.geocities.com/rod_centurion/

Le jeu sur abandonia.com : www.abandonia.com/en/games/23

Sur Moby Games : www.mobygames.com/game/centurion-defender-of-rome

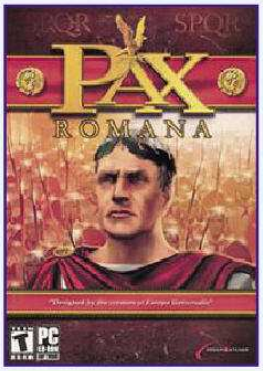
Pax Romana

Les ambitions perdues



Philippe Thibaut a tenté un pari ambitieux : combiner des conquêtes extérieures à la *Europa-like* avec une vraie simulation des rivalités intérieures.

Sorti en 2004 en France, ce jeu vidéo est sans doute le plus ambitieux sur l'épopée romaine. Malheureusement affligé de bugs et issu d'une sortie précipitée à cause de l'éditeur du moment, il n'aura pas réussi à devenir le hit attendu. Et c'est bien dommage, car il disposait d'un arsenal de concepts à faire pâlir la concurrence. Ce qui différencie en effet *Pax* des autres jeux sur Rome, c'est qu'outre un système militaire très classique, il gère les affaires politiques de la cité en profondeur. En résumé, six factions romaines se disputent le pouvoir et le joueur doit donc composer avec ses rivaux. Chaque année voyait ainsi une phase civile où l'on devait se présenter aux élections pour obtenir les postes de magistrats les plus importants, pratiquer la vie publique sur le forum où on pouvait utiliser des stratagèmes pour convaincre de nouveaux clients. Dans un deuxième temps, chaque faction faisait des propositions au Sénat, comme demander un procès, organiser des jeux ou nommer des gouverneurs. Combiné à une gestion économique et diplomatique très pointue, on obtient donc un jeu potentiellement exceptionnel. Dommage que la forme n'ait pas suivi et que le studio de développement (Antik Games) ait disparu ! ◆ **P. M.**



Développeur/Editeur :

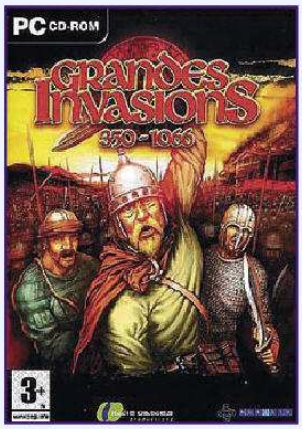
Antik Games/Wanadoo Interactive

Liens :

On peut trouver ce jeu à prix cassé sur alapage.com ou amazon.fr, mais il ne s'agit que d'une version beta.

Grandes Invasions

L'audace ne paye pas toujours



Encore un jeu où Philippe Thibaut a tenté d'innover, mais qui a peiné à trouver son public à cause de faiblesses de réalisation. Son premier mérite est d'avoir comblé un vide : de 350 à 1066 s'étend une période méconnue jamais traitée dans un jeu vidéo. Son second mérite est d'avoir été le premier jeu de stratégie à proposer de diriger plusieurs nations en même temps, au moyen d'un système d'enchères qui permet « d'acheter » de nouvelles factions. Ce parti pris est déroutant mais il traduit une volonté de s'adapter à une période où les royaumes naissent et disparaissent au gré des invasions barbares. Ces États sont par ailleurs répartis en différents régimes : les pillards, les barbares, les royaumes et les empires. Sachant que les derniers sont beaucoup plus complexes et difficiles à diriger qu'une horde de sauvages… d'où la difficulté de les maintenir debout ! Bref, d'excellentes idées et des mécanismes innovants, tirés des jeux de plateau, mais gâchées par une interface désastreuse, surtout pour un jeu aussi complexe. ◆

Grandes Invasions se joue un peu comme le premier *Europa Universalis*, du même auteur, à la différence près que vous pouvez diriger à la fois les Empires romains d'Orient et d'Occident, et les tribus d'envahisseurs germaniques ou asiatiques.

Editeur :

Nobilis

Liens :

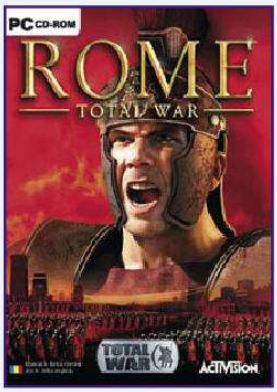
Ce jeu est encore actif (patchs et discussions) sur le site d'Ageod, qui a en quelque sorte hérité du bébé : www.ageod.com

Rome Total War

Le conquérant

Le plus célèbre des jeux de stratégie antique est aussi celui qui ressemble le plus à un film hollywoodien. Spectaculaire, séduisant et facile d'accès, il a rencontré un succès mérité que ses deux extensions n'ont pas démenti.

Ses batailles hyper spectaculaires restent la grande réussite de ce jeu.



Son premier défaut est qu'il est au réalisme historique ce qu'un film de Ridley Scott est à la recherche universitaire : plus proche d'un joli assemblage de clichés que d'une reconstitution crédible. Mais qu'importe, pourvu que le plaisir soit au rendez-vous (d'autant plus qu'il existe des mods pour tenter de limiter les dégâts) ! Certes, mais même sur ce point, il n'est pas exempt de défauts. Son volet stratégique en tour par tour est assez sommaire et gâché par IA imparfaite (elle provoque des guerres permanentes assez fastidieuses et elle oblige à la multiplication de petites batailles sans intérêt). Reste bien sûr le fond du jeu : de belles batailles épiques, aux unités parfois fantaisistes, mais qui ont fait la réputation de la série. ◆

Développeur/Editeur :

The Creative Assembly/Activision

Liens :

Le site officiel de la série, avec les éléments sur *Rome* et ses deux extensions (*Barbarian Invasion* et *Alexandre*) : www.totalwar.com

Le mod Total Realism, pour un jeu un peu moins fantaisiste : www.rometotalrealism.org

Europa Barbarorum est un énorme mod qui accroit considérablement la difficulté d'un jeu souvent jugé trop facile :www.europabarbarorum.com

Vae Victis !

Les jeux sur carte consacrés à l'Antiquité

PAROLE DE GAULOIS : SI LES JEUX PC SUR LES GUERRES ANTIQUES NE SONT PAS LÉGIONS, QUEL CHOIX MAGNIFIQUE QUAND ON PREND LE TEMPS DE SE PENCHER SUR NOS CHÈRES VIEILLES TABLES DE JEU. ET IL S'EN EST PASSÉ DES CHOSES DEPUIS LE VÉNÉRABLE *REPUBLIC OF ROME* DES ANNÉES QUATRE-VINGT ! VOICI UN PETIT DOSSIER SUR LES JEUX PARUS RÉCEMMENT, DE QUOI VOUS DONNER ENVIE DE VOUS REMETTRE À POUSSER DU PION.

Théophile Monnier

Il est tout d'abord intéressant de constater que, confrontés à une crise profonde du marché, principalement avec la concurrence de l'informatique, les jeux sur carte font preuve depuis quelques années d'un grand sens de l'innovation. On a vu fleurir ainsi de nombreux nouveaux mécanismes pour des parties nettement plus dynamiques et rythmées, avec l'introduction par exemple des fameux systèmes de cartes d'activation. Dans le domaine tactique, après l'impulsion donnée il y a quelques années par la série ***Great Battles of History***, les nouveaux mécanismes crées par Richard Borg ont permis de toucher un public plus jeune, soit via des adaptations « jeu de plateau » (*Battlelore*), soit via l'excellent système *Command & Colors Ancients*. Enfin, nous avons en France la chance de disposer d'une magnifique revue consacrée aux jeux d'histoire qui propose un jeu en encart à chaque numéro, dont plusieurs très réussis sur l'Antiquité.

Rise of the Roman Republic (GMT, 2003) est le premier de cette nouvelle génération de jeux antiques. Conçu par Richard Berg, il couvre les premières grandes conquêtes de la jeune république romaine. Sa particularité repose surtout sur la simulation précise du fonctionnement du Sénat, avec des règles franchement complexes.

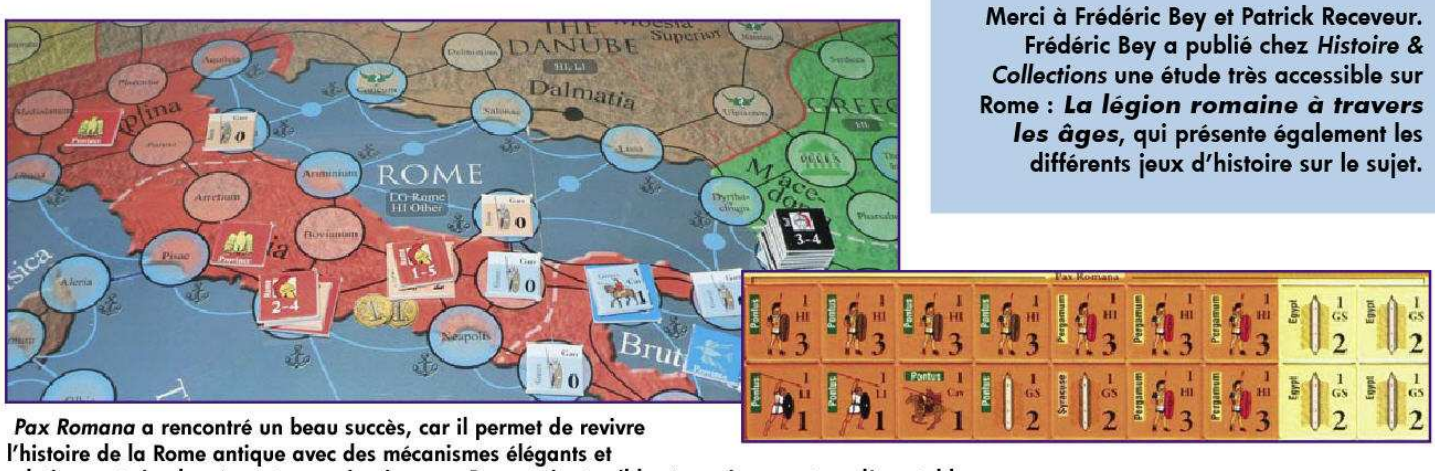
Comme en contrepoids est paru du même auteur en 2006 ***Pax Romana***, un jeu nettement plus simple qui couvre toute l'histoire du bassin méditerranéen, avec des règles plus proches d'un jeu de plateau à la ***History of the World*** que de celles d'un wargame. Le résultat est mitigé, avec des parties assez linéaires, des règles un peu lourdes sur certains points et un manque d'historicité. Mais *Pax Romana* permet de bien s'amuser à plusieurs et propose un cadre antique plaisant, sur une vaste période historique.

Epic of the Peloponnesian War de *Clash of Arms* a représenté à sa sortie une vraie surprise, cet éditeur étant peu coutumier de la période. Il s'agit ici de l'affrontement entre Sparte et Athènes au Ve siècle av. J.-C., mis en scène via un jeu « global » mariant affrontements militaires, gestion de provinces et événements politiques ou diplomatiques grâce à des cartes à jouer. Très riche et passionnant, *Epic* mériterait de servir de modèle à une adaptation informatique, ce qui permettrait d'éviter les défauts du jeu, comme une grande longueur des parties (plusieurs heures !) et des règles parfois confuses.

Mais probablement le plus remarquable jeu sur l'Antiquité paru ces dernières années est ***The Sword of Rome***, qui propose des mécanismes simples et élégants, avec des parties à quatre joueurs très disputées sur un thème de plus peu courant : la lutte pour l'Italie au IVe siècle entre Rome et ses voisins étrusques, grecs et samnites. Le jeu utilise le remarquable système de cartes d'activation inventé par Mark Herman (comme le vénérable et incontournable ***Hannibal*** de 1996), ce qui

Parmi les nombreux jeux de plateau sortis depuis la fin des années 70 sur le même thème, *Alexander the Great* de GMT, avec ses règles et ses mécanismes simples, est idéal pour revivre tranquillement l'épopée du grand conquérant.

Merci à Frédéric Bey et Patrick Receveur. Frédéric Bey a publié chez *Histoire & Collections* une étude très accessible sur Rome : *La légion romaine à travers les âges*, qui présente également les différents jeux d'histoire sur le sujet.



***Pax Romana* a rencontré un beau succès, car il permet de revivre l'histoire de la Rome antique avec des mécanismes élégants et relativement simples, à quatre ou cinq joueurs. Des parties terribles à pratiquer autour d'une table avec ses meilleurs adversaires, ce qui est nettement plus prenant que devant son ordi !**

garantit des parties variées et ludiques, et allège les règles. Facile d'accès et jouable à plusieurs, *The Sword of Rome* propose une vraie alternative aux simulations informatiques et offre des satisfactions qui n'existent pas sur écran ! Une extension permet même de jouer à cinq en faisant intervenir directement Carthage.

Citons aussi ***Alexander the Great,*** paru fin 2006 chez GMT et qui propose un système assez simple sur les conquêtes du jeune roi de Macédoine, à l'échelle stratégique. La particularité de ce jeu est qu'il plutôt prévu pour être joué en solitaire.

MADE IN FRANCE

Enfin, terminons avec les jeux antiques publiés dans *Vae Victis*. On dispose d'une série de trois jeux réalisés par Frédéric Bey : ***Imperator*** (VV42), ***Semper Victor*** (VV56) et ***Ultimus Romanorum*** (VV74). Collaborateur de *Cyberstratège*, Patrick Receveur a réalisé de son côté ***Optimus Princeps*** (VV67) sur les guerres daciques. La série de Bey est à l'échelle de tout l'Empire, avec des mécanismes assez riches (pions d'activations et de stratagèmes à piocher), le jeu de Receveur englobe une campagne militaire donnée et repose sur un système de points d'activation. Dans les deux cas, les sujets sont historiquement très intéressants et on dispose surtout de jeux complets pour un coût modique et en français ! Rappelons que la revue américaine *Strategy & Tactics* propose également un grand choix de jeux en encart sur l'Antiquité. Les systèmes et les graphismes sont souvent plus classiques que les jeux de VV mais légèrement plus accessibles. La série ***Trajan*** (quatre jeux) a d'ailleurs été proposée en version boîte chez *Decision Games*.

On le voit, Rome (et dans une moindre mesure la Grèce) est omniprésente dans les différentes simulations sur carte. On ne trouve pour ainsi dire pratiquement rien sur l'Egypte, l'Assyrie, la Perse, le monde celte, voire, plus exotiques, sur la Chine ou l'Inde, à l'histoire pourtant extrêmement riche (NDR : et *a fortiori* encore moins dans le domaine des jeux vidéo). Il faut dire que l'épopée de la Ville éternelle est largement documentée et s'inscrit dans la durée, mais il manque clairement sur le marché une série de jeux qui traiterait les spécificités des civilisations de la Haute Antiquité. Sur ce plan, l'informatique, avec la possibilité d'adapter ou de « modder » certains jeux, présente un choix plus intéressant, comme le modeste ***Chariots of War*** de Slitherine Software ou les nombreux scénarios de Civ IV… pour autant que *Civilization* soit un jeu historique !

En tout cas, comme souvent, l'amateur d'histoire est encouragé à utiliser librement les deux supports, son PC et les jeux sur carte, chacun ayant ses avantages et ses qualités propres pour revivre ces périodes passionnantes. ◆

***The Sword of Rome*, paru en 2004, est devenu un grand classique pour tous amateurs de jeux sur carte. Il utilise le célèbre système d'activation de Mark Herman.**

	Editeur	Complexité	Intérêt	Joueurs
Rise of the Roman Republic	GMT	Complexe	★★	2
Pax Romana	GMT	Moyenne	★★★	2 à 4
The Sword of Rome	GMT	Faible	★★★	2 à 5
Peloponnesian War	CoA	Complexe	★★★	2
Alexander the Great	GMT	Faible	★★	1 - 2

TOUS LES TESTS

Les analyses de Cyberstratège

46

PARTIE COMMENTÉE EUROPA UNIVERSALIS : ROME

Pour mieux appréhender le nouveau Paradox, nous vous invitons à suivre les premiers pas d'un apprenti-conquérant. Pas facile de se prendre pour Alexandre quand on découvre à peine les mécanismes de jeu !

52

SINS OF A SOLAR EMPIRE :

Le jeu est à peine sorti en France que la guerre fait déjà rage dans toute la galaxie. Prenez une longueur d'avance sur vos rivaux avec ces tableaux et ces conseils stratégiques. Car *Sins* n'est pas seulement spectaculaire, il est aussi redoutablement tactique.

Les autres tests

24

Europa Universalis : Rome

La série-culte s'attaque à l'Antiquité avec un jeu qui se veut plus accessible... Au risque de paraître trop simple aux fans. Restent une réalisation solide et une foule de bonnes idées.

28

EU3 : In Nomine

Encore une extension controversée pour *Europa Universalis III*. Mais force est de constater qu'elle rend le jeu meilleur que jamais !

30

Panzer Command Kharkov

Le rival de *Combat Mission* parviendra-t-il à percer le blindage de son adversaire ? S'il n'a pas de défaut majeur, ce jeu ne possède pas le même calibre.

32

Galactic Civilizations 2 : Twilight of the Arnor

La saga galactique touche à sa fin. Pas de bouleversements dans ce dernier opus mais quelques améliorations.

34

Warhammer : Battle March

Les orcs sont enfin de la partie ! Les défauts du jeu de base demeurent, mais cette extension lui donne un nouveau souffle.

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

Le jeu du mois

Cette nouvelle version du hit d'Ageod sur la douloureuse naissance des États-Unis d'Amérique est à nos yeux le meilleur wargame opérationnel disponible. Réaliste, pointu et simple d'accès, il simule des conflits méconnus mais pourtant passionnants. Les anciens combattants de *Birth of America* pourront regretter qu'il s'agisse finalement du même jeu... mais en mieux !

p. 20

de ce numéro

Strategic Command 2: Patton Drives East 36

Bienvenue dans l'histoire-fiction ! Le gameplay de *Strategic Command* n'a rien de révolutionnaire, mais ses nouveaux scénarios séduiront les amateurs de nouveautés.

Battalion Wars 2 38

Si vous aimez la bagarre sur console, vous serez comblé. Mais attention, il faut avoir quatre mains et plusieurs cerveaux pour réussir à diriger vos troupes dans ce jeu d'action/tactique frénétique.

Winter War 40

La Guerre russo-finlandaise à l'ancienne : un système de jeu obsolète mais qui conserve son charme pour les plus nostalgiques.

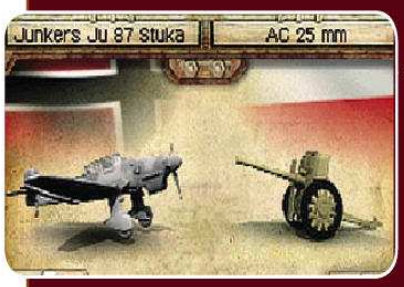
Agression 1914 42

Un nouveau jeu combinant dimension stratégique et STR, mais dont l'ambition est gâchée par des problèmes de réalisation. Reste un thème original : les deux conflits mondiaux traités d'un seul tenant !

Les jeux Jowood 44

L'éditeur publie coup sur coup trois STR qui accusent plusieurs générations de retard. Au programme : la Grèce antique, les invasions mongoles et un curieux mélange d'histoire et d'heroic-fantasy.

Les analyses de Cyberstratège



60

PANZER TACTICS DS :

Le meilleur wargame en tour par tour sur console se dévoile. Aviation, artillerie, blindés, commandos : l'art de la guerre n'aura plus aucun secret pour vous. Vous allez pouvoir mettre le monde entier dans votre poche.

66

WINGS OF VICTORY :

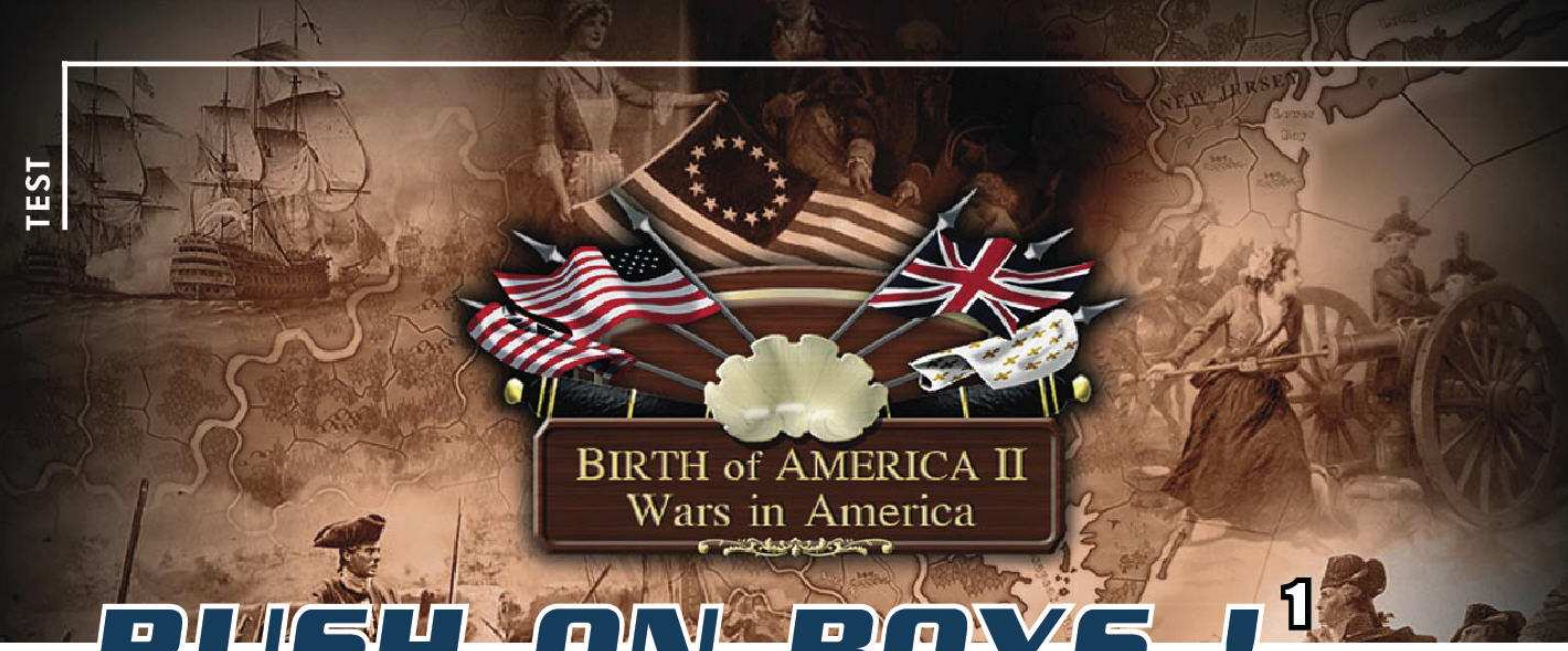
Les jeux de stratégie aérienne sont trop rares. Apprenez à planifier votre campagne de bombardement avec les Heinkel de la *Luftwaffe*, ou défendez le ciel d'Albion en gérant les squadrons de la RAF. Jamais dans l'histoire un tel nombre d'homme n'aura contacté une dette si grande envers un seul individu : vous-même !

9 et 10 : lauriers d'or

lauriers d'or de Cyber

Coup de coeur de Cyber

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



RUSH ON BOYS ![1]

L'AMÉRIQUE VA DE NOUVEAU S'EMBRASER ! AGEOD PROPOSE UNE NOUVELLE VERSION DE SON EXCELLENTISSIME *BIRTH OF AMERICA*. IL S'AGIT AVANT TOUT D'UNE MISE À JOUR RÉINTRODUISANT DES FONCTIONS DÉVELOPPÉES PLUS TARD POUR *AMERICAN CIVIL WAR*. UN SIMPLE JEU AMÉLIORÉ ? OUI, MAIS QUEL JEU !

Sébastien Lebourcq

Birth of America, acte II. En février 2006, nous accueillions avec enthousiasme le premier wargame d'un tout jeune studio français créé par nos camarades Philippe Malacher et Philippe Thibaut (*Cyberstratège* n° 2). Ce premier essai était une incontestable réussite. Il bénéficiait notamment d'un service après-vente exemplaire : patchs, améliorations et jusqu'à de nouvelles campagnes gratuites se sont succédées dans les mois qui ont suivi sa sortie.

Dans les premières années de la guerre franco-indienne, le Français peut profiter d'une supériorité temporaire pour tenter de prendre Albany avec l'armée de Montcalm, renforcée de milices canadiennes.

Les ordres de batailles sont beaucoup moins alambiqués que dans ACW. Dans le menu inférieur, chaque icône représente un régiment, alors qu'elles pouvaient symboliser des unités totalement différentes à ACW.

Les concepteurs n'ont en fait jamais abandonné leur bébé. À mesure qu'ils développaient de nouvelles fonctionnalités pour leurs nouveaux projets est née l'idée d'une édition Gold, puis d'un *Birth of America 2*, qui reprendrait à son compte les développements du moteur AGE.

[1] Lors de la bataille décisive de Yorktown, en 1781, « *Rush on boys !* » était le signal de l'attaque des forces franco-américaines contre les positions britanniques. Il avait l'avantage de pouvoir être compris aussi bien par les Américains que par les Français, puisqu'il évoquait « Rochambeau », du nom de leur commandant en chef.

WIA prend toute sa saveur en multijoueur. Le jeu inclut le logiciel ARES qui transfère automatiquement les fichiers entre les deux adversaires.

Pour avoir un aperçu des troupes qu'il vous reste à déplacer, faites F1 une première fois pour avoir la liste de vos régiments, puis une deuxième fois pour la liste des « piles »

Baptisé *Wars in America*, ce nouveau produit repose pour l'essentiel sur les bases de son prédécesseur. Il s'agit donc toujours du système de tour par tour simultané qui a fait la marque du studio : chaque joueur donne des ordres qui seront exécutés en même temps lors de la phase de résolution. La carte est divisée en provinces et l'objectif est le contrôle de points de victoire. Les batailles sont toujours résumées dans un tableau clair et très détaillé qui permet de prendre connaissance des conditions de chaque engagement. La gestion des officiers est l'une des clefs du succès : il faut utiliser chacun en fonction de ses qualités et de sa capacité de commandement (en fonction de leur grade, ils peuvent diriger 2, 4 ou 12 régiments sans pénalité).

Une autre Amérique est possible

Si *Birth/Wars in America* occupe une place à part dans notre panthéon personnel, c'est non seulement en raison de ses qualités propres, mais aussi grâce au choix d'un thème original. Autant le dire tout de suite, l'idée d'un wargame sur la guerre d'Indépendance ne nous inspira au départ qu'un haussement d'épaule indifférent. Mais pourquoi pas ? Au moins cela changera de la guerre de Sécession. Le scepticisme s'est changé en enthousiasme dès les premiers tours de jeu : ce théâtre d'opérations est tout bonnement passionnant ! La guerre franco-indienne, tout d'abord, est un véritable régal côté français. Résister à la puissance britannique est un défi que l'on peut relever en jouant sur la rigueur des hivers nord-américains et en redoublant les embuscades d'indiens sur les rares voies d'accès vers le Saint-Laurent. En dernier recours, les régiments royaux de Montcalm constituent une armée redoutable mais à utiliser avec prudence car vous ne recevrez aucun renfort !

La guerre d'Indépendance est un moment d'histoire aussi crucial que méconnu en Europe. Elle constitue pourtant un conflit captivant mêlant guérilla dans les contrées sauvages, opérations navales le long des côtes et chocs terrestres dans le grand style du XVIIIe. Bien sûr, l'intérêt du jeu tient pour beaucoup en la capacité d'Ageod à restituer à merveille les données de ces conflits : le ravitaillement problématique, la constitution (très) progressive d'une véritable armée américaine face à la supériorité des tuniques rouges, l'importance du transport fluvial, l'intervention française, etc.

Mais on se demande pourquoi un tel théâtre a été si longtemps délaissé, au profit d'une guerre de Sécession rabâchée jusqu'à la nausée. Au final, WIA nous rappelle que l'histoire du monde ne se limite pas à Gettysburg et au débarquement de Normandie. Qui sait ? Peut-être même existe-t-il d'autres guerres, dans d'autres lieux et en d'autres temps, qui offriraient aux wargamers de passionnants challenges ?

LE NERF DE LA GUERRE

L'un des principales nouveautés de WIA est l'installation du système de cohésion hérité d'*American Civil War*. Désormais, les troupes ne pourront plus se déplacer sans perdre de leur organisation, surtout en terrain hostile. C'est un progrès important pour le réalisme du jeu. Par exemple, lors de la guerre d'Indépendance, les Anglais ne peuvent plus quadriller l'Amérique du Nord aussi facilement qu'auparavant. La profondeur stratégique en sort renforcée : la traversée des territoires sauvages est plus difficile que jamais, l'importance des fortins (pour faire une halte et se ravitailler) et des transports maritimes et fluviaux (de loin la manière la plus efficace de se déplacer) est incontournable.

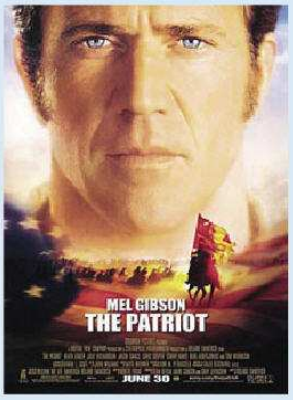
Au niveau stratégique, les parties sont désormais rythmées par trois valeurs-clés. Le premier est le classique **cœfficient de moral national.** Il commence à 100% et il évolue en fonction du conflit. La victoire est automatique lorsqu'un camp atteint 200, la défaite survient à 50. Cette valeur influe sur la cohésion et l'apparition des troupes.

La guerre franco-indienne (1755-1763) :

Le conflit débute avant même le début officiel de la Guerre de Sept ans (1756), avec des affrontements dans la vallée de l'Ohio et autour des Grands Lacs. Les Français, alliés aux Indiens, sont dans une situation de grave infériorité numérique, mais ils remportent d'abord de spectaculaires succès. En 1758, la chute de Louisbourg ouvre la vallée du Saint-Laurent à une invasion britannique par la mer, ce qui scellera le destin de la Nouvelle-France. En 1763, le traité de Paris cède le Canada et ses « quelques arpents de neige » à la Grande-Bretagne.

Le dernier des Mohicans, de Michael Mann (1992)
Cette grande aventure romanesque emmenée par Daniel Day-Lewis s'articule autour du siège et de la prise de Fort William Henry par les troupes de Montcalm en 1757.

La guerre d'Indépendance américaine (1775-1783) :



Ce conflit est en partie déclenché par les exigences fiscales et économiques de la couronne britannique envers les Treize colonies. Les combats entre les milices américaines et les tuniques rouges débutent dès le printemps 1775 avec la bataille de Bunker Hill, soit plus d'un an avant la Déclaration d'Indépendance (le 4 juillet 1776 à Philadelphie). L'armée continentale de George Washington, mal équipée et peu disciplinée, tient cependant tête aux Britanniques jusqu'à l'intervention française. Celle-ci permettra la victoire de Yorktown en 1781 et le traité de Versailles de 1783.

The Patriot, le chemin de la liberté, de Roland Emmerich (2000)
Une vaste farce patriotique et manichéenne du réalisateur d'*Independance Day*, avec Mel Gibson. Elle raconte l'histoire de la résistance des États du sud face à l'armée de Lord Cornwallis. Ce film n'a pas un grand réalisme historique, mais il reproduit de spectaculaires batailles « en ligne ».

La guerre de 1812 (1812-1814) :

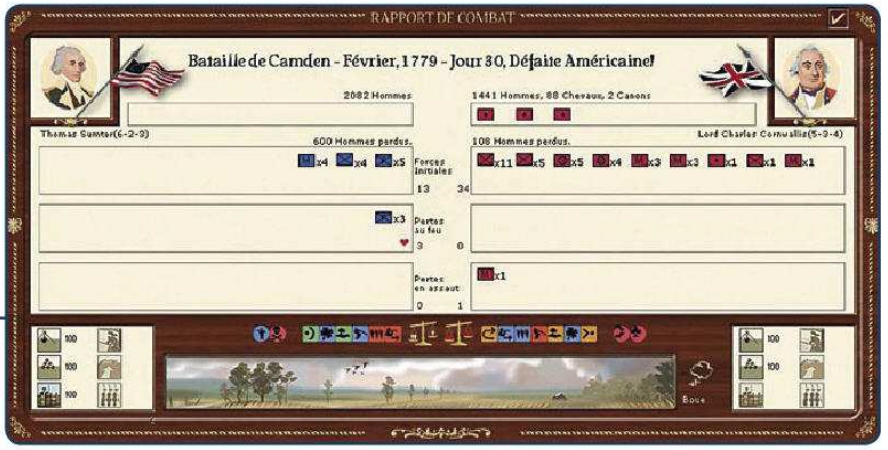
Les tensions commerciales, conséquences des guerres napoléoniennes, déclenchent un nouveau conflit entre Londres et ses anciennes colonies. Les combats se déroulent aussi bien au Canada, autour des Grands Lacs et du Mississippi (bataille de la Nouvelle-Orléans en 1814) que sur la côte est. En 1814, les troupes britanniques s'emparent de Washington et incendient la Maison Blanche. Malgré ces succès, la guerre est dans l'impasse et le traité de Gand officialise le retour à un statu quo qui renforce la jeune nation américaine.

Les boucaniers, d'Anthony Quinn (1959)
Outre une énième histoire de pirate au grand cœur, ce film évoque la défense de la Nouvelle-Orléans par Charlton Heston lui-même ! Il joue le futur président Andrew Jackson qui infligera une cuisante défaite à l'armée d'invasion britannique. Hollywood s'éloigne encore une fois de la réalité historique pour apporter une nouvelle pierre au mythe national américain.

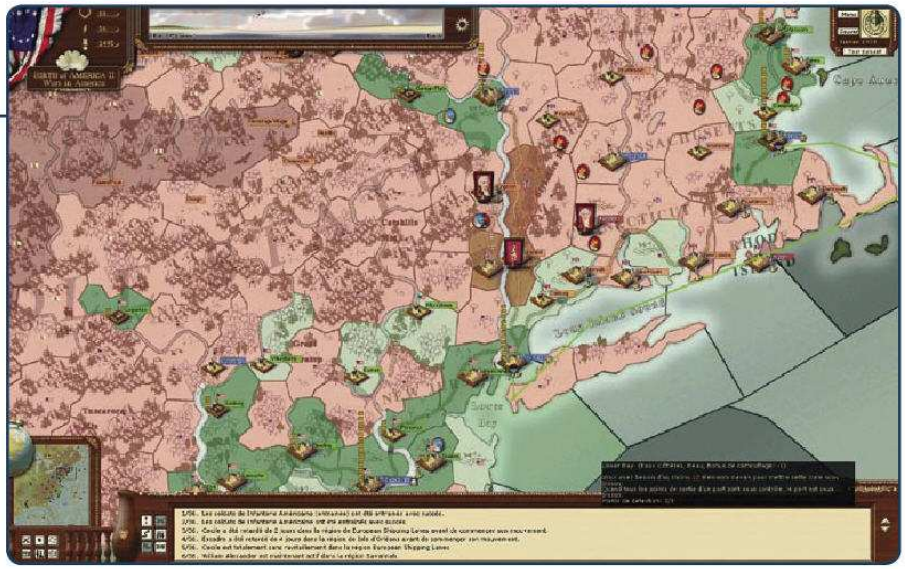
Le niveau d'intervention étrangère influe sur l'entrée en guerre de la France et de l'Espagne. Il varie en fonction du moral national, du déroulement du conflit et des **points d'engagement**. Ces derniers complètent le système. Ils sont obtenus tous les tours grâce aux activités navales et à la capture de positions ennemies. Ils apportent beaucoup à la dimension stratégique du jeu. Le joueur devra choisir de les dépenser pour obtenir du ravitaillement, de l'artillerie ou des navires. L'Américain pourra accélérer l'entraînement de ses troupes, la levée des milices ou influencer l'entrée en guerre de la France. L'Anglais tentera de retarder cette entrée en guerre ou de demander le renfort de mercenaires ou de régiments d'élite supplémentaires.

Ces points d'engagement évolueront, entre autres, en fonction du rapport de force maritime. Florent Quesnel, le programmeur/designer de ce projet, a mis en place un système de corsaires inspiré des blocus d'ACW. Il y a désormais quatre zones de commerce ou les Américains et les Français peuvent placer leurs navires de combat, tandis que les Anglais peuvent placer leurs transports, pour glaner ces précieux points.

Notez enfin que la carte, si elle conserve la charte graphique très appréciée du premier épisode, s'est



Florent Quesnel, le programmeur/designer en charge de ce projet, a conservé le même système de batailles automatiques que dans les précédents jeux d'Ageod.



Le système de ravitaillement est le même que celui de BOA. Il est vital d'en tenir compte. On voit ici que les Anglais ont coupé les voies de ravitaillement entre Albany et New York.

élargie au Golfe du Mexique, à la vallée du Mississippi et au lac Michigan. Ces nouvelles zones géographiques n'auront d'influence réelle que sur la « seconde guerre d'Indépendance », c'est-à-dire la Guerre de 1812. Ce nouveau conflit est une autre nouveauté de *Wars In America*, même s'il était déjà partiellement présent dans BOA et si son intérêt n'égale pas celui des autres scénarios.

DÉJÀ UN CLASSIQUE

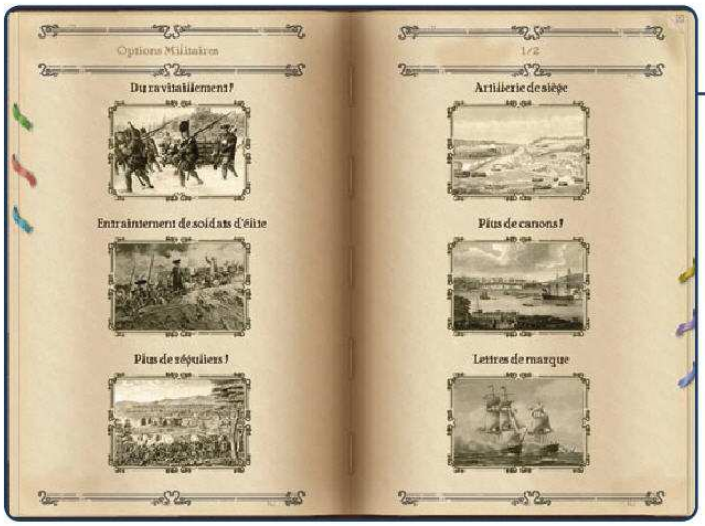
Après quelques minutes de jeu, le constat s'impose : *Wars in America* est plus que jamais notre rejeton préféré de la famille Ageod. Au risque de mécontenter les fans (nombreux) d'*American Civil War*, il nous parait plus original et plus agréable à jouer. ACW était un *monster game* où le joueur devait maîtriser un ordre de bataille alambiqué et organiser sa chaîne de commandement du simple régiment au QG d'armée. Dans les grandes campagnes de WIA, le joueur doit toujours constituer ses forces lui-même, mais il peut le faire beaucoup plus librement. En clair, plus besoin d'organiser des divisions appartenant à des corps, eux-mêmes subordonnés à des QG d'armée. Désormais, vous compilez vos régiments comme bon vous semble, la principale limite restant la capacité de commandement des officiers.

En revanche, WIA ne gère pas le recrutement de manière aussi précise que son prédécesseur : les nouvelles troupes apparaissent de manière scriptée, on peut simplement influencer ces renforts en détenant plus de villes ou en utilisant les points d'engagement.

Comparé aux *Campagnes de Napoléon*, WIA nous rappelle l'intérêt de disposer de grandes campagnes dans un jeu à l'échelle opérationnelle. Ces dernières étaient absentes du jeu napoléonien car elles auraient nécessité un module diplomatique qu'Ageod ne maîtrise pas encore. Dans ce nouveau produit, outre de nombreux scénarios courts, les campagnes débutant en 1755 et 1775 font chacune plus de 100 tours. Elles laissent au joueur le loisir d'organiser ses forces et de choisir ses objectifs. L'Anglais pourra débarquer où il voudra grâce à sa puissance navale, tandis que l'Américain devra faire des choix car il ne pourra pas défendre tout son territoire. C'est l'atout de WIA face à NCP : le joueur définit lui-même sa stratégie, il n'est pas prisonnier de campagnes prédéfinies.

BOA 1.5

Un wargame profond et facile d'accès, un théâtre d'opérations original et intéressant, une reproduction fidèle des conditions de l'époque... que demander de plus ? Vous l'avez compris : nous considérons WIA comme une très belle réussite. Les esprits chagrins pourront cependant regretter qu'il ne s'agisse au final que d'une version améliorée de *Birth of America*. Le système de cohésion, les nouvelles options stratégiques et la guerre de 1812 sont de vrais plus, mais l'achat d'un nouveau jeu aurait sans doute justifié plus de nouveautés. Au final, *Wars in America* apparaît clairement comme un *Birth of America* 1.5... tout en étant à notre avis le meilleur wargame à l'échelle opérationnelle aujourd'hui disponible sur le marché. ◆



Plusieurs options diplomatiques vous permettent d'accélérer l'intervention française. Historiquement, le Comte de Rochambeau débarqua à Newport en juillet 1780.

Fiche technique

Type : Wargame opérationnel

Public : Tous les amateurs de bons wargames

Config : Windows XP/Vista, processeur 2 GHz, 1 Go de RAM.

Editeur/développeur : Ageod Games.

Prix : 40 € en téléchargement sur **www.ageod.com**. Sortie officielle le 4 juillet.

- Des reconstitutions précises et réalistes
- Des mécanismes cohérents
- Des challenges passionnants
- Un wargame facile d'accès

- C'est avant tout une réédition de BOA
- Pas de module de recrutement des troupes
- Toujours pas de module de bataille

Avis perso : Vous ne connaissiez pas *Birth of America* ? Alors n'attendez plus pour vous offrir l'un des tous meilleurs wargames existants. Si vous maîtrisez déjà le premier Ageod, cette version améliore l'expérience de jeu mais sans la modifier fondamentalement.

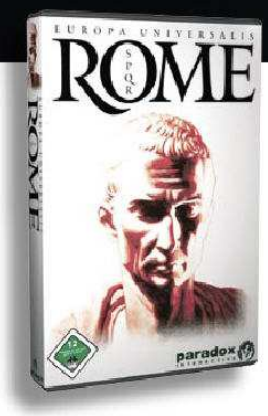
Pour les qualités du produit en lui-même :

Si vous estimez avoir déjà fait le tour de la question avec BOA :

EUROPA UNIVERSALIS

ROME SPQR

GRANDEUR ET DÉCADENCE



LE NOUVEL ÉPISODE DE LA SAGA SE DÉROULE SUR LES RIVES DE LA MÉDITERRANÉE ANTIQUE, DE LA GUERRE PYRRHIQUE (280. AV J.-C.) AU SACRE D'AUGUSTE (27 AV. J.-C). PLUS ACCESSIBLE QUE LES PRÉCÉDENTS, IL TRADUIT UNE ORIENTATION « GRAND PUBLIC » QUI RISQUE DE DÉCEVOIR LES FANS DE LA PREMIÈRE HEURE.

Sébastien Lebourcq

Il faut rendre à César ce qui appartient à Paradox. Sept ans après le premier *Europa Universalis*, un nouveau jeu du studio suédois est toujours un évènement. Sa méthode est connue : proposer des produits très ambitieux, très complexes mais truffés de défauts agaçants. On aime ou on déteste. Mais pour une fois, Johan Andersson et ses collègues ont choisi d'éviter le syndrome « usine à gaz » avec un gameplay simplifié et une interface plutôt efficace (tout est relatif).

QUALIS PATER, TALIS FILIUS [1]

Ce nouvel opus est d'abord l'adaptation d'*Europa Universalis III* à l'époque antique. Le monde est donc toujours découpé en provinces que parcourent vos armées grâce un système en temps réel pausable. Chaque province dispose d'une ressource, d'une religion, d'une culture et, petite nouveauté, d'une répartition de sa population entre citoyens, hommes libres et esclaves. Les premiers sont chargés des recherches scientifiques, les seconds fournissent les soldats et les troisièmes les revenus. Voilà une répartition des tâches pour le moins arbitraire.

Au niveau des similitudes, nous retrouvons le système diplomatique, celui des « idées nationales » et de la stabilité. Chacun d'entre eux a subi quelques petites retouches, mais nous y reviendrons plus en détails page 46. Exit en revanche la simulation de l'inflation, les conseillers nationaux et les curseurs sociétaux qui définissaient l'organisation politique et sociale de votre empire.

Le jeu simule l'importance des destins personnels et familiaux, mais ne vous attendez pas à retrouver l'organisation de l'époque lorsque vous distribuez les postes administratifs. Tout cela n'est pas très réaliste.

AUDACES FORTUNA JUVAT [2]

Rome n'est pourtant pas une simple copie de son aîné et ses nouveautés sont souvent bien trouvées. L'exemple le plus évident est le nouveau système de personnages. Dans ce qui ressemble à un *Crusader Kings* simplifié, vous aurez à gérer non seulement votre dirigeant et sa famille, mais aussi une foule de personnes et de dynasties, souvent rivales. Ces gens sont dotés d'aptitudes (ou pas) militaires, diplomatiques et gestionnaires. À vous de leur attribuer des postes pour tirer parti de leurs qualités.

Mais attention : ils ont aussi leurs ambitions, leurs ennemis et une définition toute personnelle de la loyauté. Il faudra en permanence faire attention aux susceptibilités. Avant de virer un

[1] Tel père, tel fils. [2] La fortune sourit aux audacieux. [3] Les Dieux furent pour le vainqueur. [4] Les choses répétées plaisent.

Pourquoi diable avoir conservé le système de combat d'*EU3* ? L'absence de notion de contrôle militaire des provinces détruit toute stratégie.

gouverneur incapable, appartient-il à une famille en vue ? Comment réagira-t-il à sa mutation ? La sédition et la guerre civile sont des menaces à ne jamais oublier.

Il faut aussi prendre en compte le régime politique de votre Empire. Par exemple si le pouvoir est électif, comme à Rome ou à Carthage, c'est la popularité de chaque aristocrate qui décidera de son élection. Envoyez donc votre favori écraser quelques barbares sans prendre de risque, histoire de faire de lui un héros populaire.

Ce système dynastique simule les luttes de pouvoir entre les grandes familles de manière satisfaisante. Il n'est pas très fouillé, mais il est facilement gérable. Un peu trop peut-être. Si le micro management vous rebute, vous pouvez très bien conquérir le monde sans vous préoccuper outre mesure de ces chamailleries. Vous pouvez vous contenter du minimum : réserver les meilleurs pour la recherche militaire et les armées principales, en gardant un œil sur les généraux trop ambitieux.

Les amateurs d'histoire antique seront par ailleurs déçus par certains raccourcis. On ne retrouve par exemple ni l'organisation administrative de l'époque, ni la simulation du Sénat ou celle des relations entre les patriciens et la plèbe. Cette dernière n'est représentée qu'au moyen d'une valeur de « popularité » qui augmente avec les victoires militaires.

VICTRIS CAUSA DIIS PLACUIT [3]

La gestion de la religion a subi un léger lifting. Le monde est toujours réparti en différents cultes (romains, grecs, égyptiens, druidiques) qui servent surtout à obtenir des bonus en consultant les oracles. Chaque année, vous pouvez procéder à un sacrifice et, si les augures sont avec vous, vous obtiendrez un bonus militaire, politique ou économique. Les chances de succès dépendent, entre autres, de l'extension de votre culte.

Le système de commerce est une autre amélioration depuis celui de EU3, qui était calamiteux. Cette fois-ci, plus de micro management assommant : vous signez des accords qui lient en permanence (sauf annulation ou invasion) deux provinces. La route commerciale apporte une somme mensuelle et les bonus des ressources importées. Le blé améliore la croissance démographique, le fer permet de recruter de l'infanterie lourde. On

Les tribus gauloises sont en principe jouables, mais concrètement on s'aperçoit qu'on ne peut quasiment rien faire avec elles. Il faut attendre que des mods viennent augmenter le trop faible nombre de factions vraiment jouables.

Même si les graphismes ont été améliorés, il est sans doute temps pour Paradox de se remettre en question : la série semble atteindre ses limites, tant au niveau visuel qu'au niveau du gameplay.

Le système de routes commerciales est sans doute le plus réussi de la série : elles ne nécessitent que peu de micro-management, elles fournissent de l'or et des ressources stratégiques.

comprend tout de suite l'intérêt de couper les ressources stratégiques d'un adversaire en l'isolant et en occupant ses provinces-clés.

BIS REPETITA PLACENT[4]

Malheureusement, Paradox est resté fidèle à sa réputation : gâcher ses excellentes idées par une réalisation maladroite. La plus grosse d'entre elles est sans doute le système de combat. Il est directement issu de celui d'EU3, dont il reprend plus grand défaut : l'absence de zones de contrôle militaire. En clair, une armée ennemie vaincue pourra se replier n'importe où, y compris vers une de vos provinces. Pire encore, elles reprennent des forces même lorsqu'elles sont derrière vos lignes. Non seulement on ne peut pas les encercler pour les détruire, mais on est obligé de leur courir après sans cesse. La guerre perd tout intérêt et se transforme généralement en une multitude de courses-poursuites dignes de Tex Avery.

La recherche scientifique souffre de défauts moins graves, mais qui illustrent le problème fondamental du jeu. Elle dépend du nombre de citoyens dans vos provinces et du responsable que vous avez nommé. Mais comme on ne peut influer que très marginalement sur le premier levier, la vitesse dépend à 90% des capacités du « scientifique en chef ». Donc une fois que vous avez nommé votre meilleur homme, vous n'avez rien d'autre à faire qu'attendre... Et c'est très long.

C'est un défaut qu'on retrouve dans tout le jeu : il y a tellement d'éléments simplifiés qu'il ne reste plus grand chose à faire dans les périodes de paix. Rapidement, on les passe en vitesse accélérée et on joue à PacMan en gobant les provinces une à une en temps de guerre. Les guerres civiles viennent vraiment mettre du sel dans les parties, mais le joueur attentif saura facilement détecter et désamorcer les séditieux. Ce n'est pas la moindre des ironies : à vouloir fluidifier des jeux souvent décrits comme trop complexes, Paradox prend le risque d'ennuyer les fans les plus exigeants. Pour les autres, *Rome* reste un jeu relativement facile d'accès, peu réaliste, mais amusant pour ceux qui aiment enchaîner les conquêtes. ◆

Le système de colonisation est lui aussi assez minimaliste : on colonise les provinces voisines une fois que la population barbare a baissé.

Liens :

Le site officiel : www.paradoxplaza.com/rome/

Le forum de Paradox où l'on peut trouver les premiers projets de mods : http://forum.paradoxplaza.com/forum/forumdisplay.php?f=392

Fiche technique

Type : jeu d'histoire

Public : pour les amateurs de conquêtes et d'histoire.

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

Editeur/développeur : Paradox Interactive

Prix : 40 € sur GamersGate (en VO). Sortie en magasins et en VF en juin.

- Une gestion simple et intéressante des personnages
- Le plus accessible des jeux Paradox
- La meilleure simulation antique à l'échelle stratégique

- Un système de combat raté
- Peu de choses à faire en temps de paix
- Pas très réaliste
- Peu de factions jouables

Avis : *Rome* n'obtiendra pas le César du meilleur jeu de stratégie. S'il propose un ensemble cohérent, les joueurs exigeants seront déçus par le manque de profondeur et un système de combats raté. Passé ces défauts, ce jeu reste malgré tout le meilleur titre à l'échelle stratégique sur l'antiquité.

NOTE : Retrouvez plus de détails sur ce jeu dans notre partie commentée page 46.

SPECIAL JEU

L'ARMÉE ROMAINE AU SERVICE DE L'EMPIRE

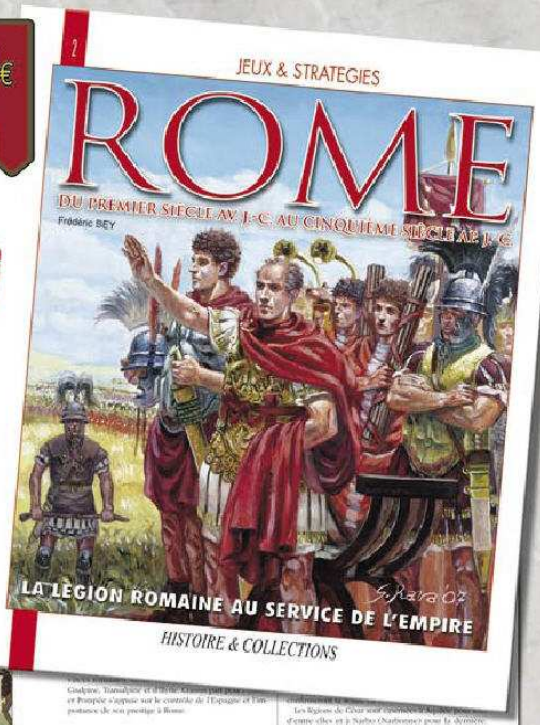
- L'HISTOIRE ET LES JEUX -

Texte de Frédéric Bey
illustrations originales de Giuseppe Rava

Fait exceptionnel par sa durée, l'armée romaine est parvenue à porter à bout de bras l'Empire pendant six siècles. La légion, pierre angulaire de cette armée, demeure pour cette raison l'objet d'une fascination jamais démentie. Au travers de six chapitres, un par siècle de Jules César à Aetius, ce livre se propose d'expliquer, étapes par étapes, les évolutions de la légion et de l'armée romaine, puis de relater les campagnes les plus marquantes de la Guerre des Gaules aux Invasions barbares.
Le jeu d'histoire ouvre de nombreuses portes pour illustrer une histoire militaire aussi riche que celle de l'Empire romain.
Cet ouvrage offre un panorama complet de tous les jeux de guerre publiés à propos de la période allant de 100 avant J.-C. à 476 après J.-C.
En prolongeant le récit historique par des démonstrations ludiques, « L'armée romaine au service de l'Empire » apporte ainsi un regard inédit sur les réalités de la Légion romaine.

- 84 pages
- format 200 x 240 mm

15,50€ + port

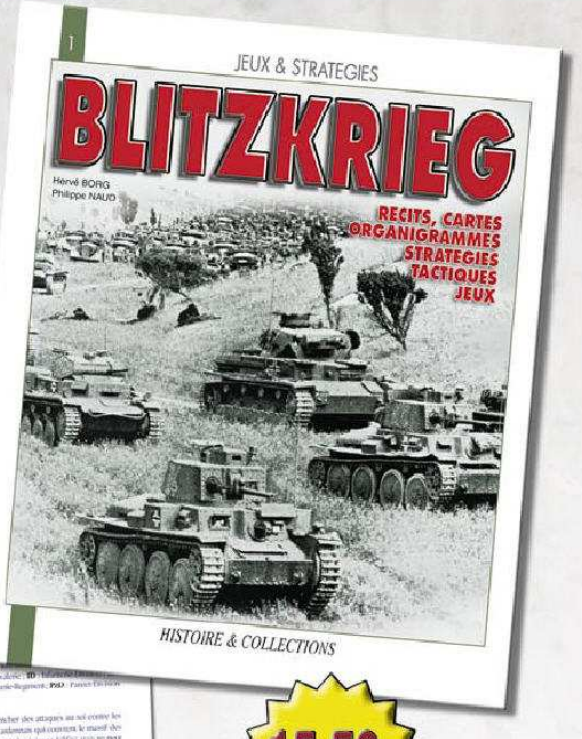


Disponibles en librairie et sur www.histoireetcollections.com

BLITZKRIEG

de Hervé Borg et Philippe Naud

Dans les esprits, la « Blitzkrieg » reste associée aux succès spectaculaires de la « machine de guerre » nazie au début de la Seconde Guerre mondiale. La remise sur pied de l'armée allemande autour de troupes et de tactiques innovantes, l'invasion rapide de la Pologne et, surtout, la spectaculaire victoire sur la France en 1940, semblent confirmer cet état de fait.
De l'Entre-Deux-Guerres à décembre 1941, l'étude de ce sujet, apparemment bien connu, vise à remettre en cause les idées reçues, des plaines de Pologne au désert de Libye. Du féru d'histoire, à travers une analyse sans concessions, à l'amateur de jeux, grâce à la présentation des principales simulations sur ce thème, cet ouvrage permettra à tous de mieux comprendre ce que l'on a pu appeler la « Blitzkrieg ».



15,50€ + port

EUROPA UNIVERSALIS III

IN NOMINE

AU NOM DE L'HISTOIRE

LE DERNIER ÉPISODE DE LA SÉRIE *EUROPA UNIVERSALIS* AVAIT BOULEVERSÉ PLUS D'UN FAN EN SACRIFIANT L'HISTORICITÉ ET EN ENLEVANT PLUSIEURS ÉLÉMENTS CLEFS DU JEU. LA PREMIÈRE EXTENSION AVAIT COMMENCÉ À COMBLER LES MANQUES. LA DEUXIÈME RAJOUTE 53 ANNÉES DE JEU, AMÉLIORE LE GAMEPLAY ET LE RÉALISME. LE RÉSULTAT EST-IL ENFIN À LA HAUTEUR DE NOS ESPÉRANCES ?

Patrick Receveur

Nous voici désormais en 1399. Cette date marque le couronnement d'Henry IV d'Angleterre, l'échec des Ottomans assiégeant Byzance et l'invasion de l'Inde par Tamerlan. La série *Europa* ne nous avait jamais fait remonter aussi loin dans le Moyen Âge. Mais au-delà de l'allongement de la période de jeu, c'est surtout l'évolution du gameplay qui est ici à l'honneur, avec un retour à l'histoire et à la simulation.

Commençons par ce qui plait le plus aux joueurs, c'est-à-dire les leviers qui permettent de plier l'histoire à leur mégalomanie. Désormais, celui qui contrôle le Pape peut excommunier un dirigeant catholique ou lancer une croisade contre un infidèle. En revanche, le joueur ne peut plus moduler à loisir ses rapports avec les autres religions, ce qui est plus réaliste. Il ne pourra le faire qu'avec les évènements et les idées nationales.

Les missionnaires sont donc encore plus importants qu'avant, et c'est pourquoi leur fonctionnement a été révisé. Lorsque l'un d'entre eux est envoyé dans une province, il y reste jusqu'à ce qu'il réussisse à convertir la population locale. Pour le maintenir en place, il faut lui verser un salaire mensuel. Ce n'est pas sans risque car la population est souvent irritée par son prosélytisme, ce qui augmente son taux de révolte.

Ces dernières sont toujours aussi nombreuses, mais il existe désormais différents types de rebelles. Les paysans, les nationalistes, les nobles, les hérétiques, les prétendants peuvent former des mouvements contestataires armés et n'ont pas les mêmes caractéristiques ni les mêmes ambitions. Le joueur débordé peut négocier avec eux pour les calmer en leur cédant des terres, de l'or... ou même son trône !

L'OUTREMER OU LA MÈRE PATRIE ?

Même les colons peuvent se révolter pour former un nouvel État indépendant. Toutefois, le joueur a la possibilité d'assimiler les populations en les forçant à adapter sa culture dominante. Les colonies évoluent plus vite, il suffit de payer tous les mois pour qu'elles se développent. Dix à vingt ans sont nécessaires pour fonder une cité. Pour contrebalancer cela, les colons ne peuvent plus être envoyés partout : la distance entre un port et une terre à coloniser dépend du niveau technologique du joueur. Il faut vraiment coloniser par étape pour aller toujours plus loin.

Un point intéressant est que le joueur ne connaît pas la ressource de la province colonisée avant un certains niveau, ce qui renforce le côté exploration. De même, les marchands

Le système permet réellement d'écraser une armée vaincue. Une troupe en terrain ennemi ne peut presque plus avoir de renforts. Le jeu est donc plus rapide car il n'y a plus de troupes immortelles.

ne peuvent plus conquérir des marchés exotiques où leur culture est inconnue ou si leurs États n'ont pas d'accords avec les indigènes.

Les revenus des territoires d'outremer sont maintenant bridés par la taille de la flotte. Pour rapporter les richesses à la métropole, il faut avoir une armada de plus en plus importante. En outre, les pirates forment désormais de véritables escadres. Le choix stratégique entre le développement terrestre ou naval est donc plus important que jamais. À terre, les combats sont meurtriers et le joueur peut même pratiquer la terre brûlée pour réduire le ravitaillement ennemi.

Ici des révoltés bretons tentent de reconquérir leur patrie. Si le joueur le désire, il peut proclamer l'indépendance de la Bretagne plutôt que de combattre les rebelles nationalistes.

ECRIRE L'HISTOIRE

Les choix stratégiques sont fortement influencés par le retour des missions historiques. Il faut les remplir au mieux pour augmenter son prestige, ce dernier influant désormais sur tout, du moral des armées à l'implantation des marchands ou des espions. Pour éviter d'être enfermé dans le carcan de l'histoire, certains évènements ont été transformés en décisions. Lorsque le pays du joueur remplit certains critères, il peut déclencher une décision historique ou générique comme s'occidentaliser (pour un pays oriental), soutenir un courant religieux, créer une nation...

Autre modification fondamentale du gameplay : les idées nationales ne sont plus accessibles avant un certains niveau technologique. Le système bancaire n'arrivera donc plus dès le XVe siècle. Enfin, pour aider certains royaumes, le facteur de chance historique peut être activé ou non. Il représente un bonus pour les pays qui ont été favorisés par le destin, comme la France.

PATCH OU EXTENSION ?

In Nomine pousse donc EU3 plus loin dans le réalisme et le respect de l'histoire (ce dont les amateurs ne se plaindront pas), tout en donnant de grandes libertés au joueur. Le jeu offre désormais tellement d'options et de choses à faire qu'il est quasiment impossible d'achever la grande campagne (1399-1820). Celle-ci prend, au bas mot, plus de cent heures de jeu. Certains trouveront plus intéressant de jouer des scénarios, même s'ils ne sont pas très nombreux.

Au final, *Europa Universalis III* est indéniablement enrichi par ce produit. Il s'impose plus que jamais comme une référence de la catégorie *grande stratégie* historique. Mais, comme souvent chez Paradox, la frontière est ténue entre une véritable extension et un simple correctif. Surtout, la qualité a un coût : les joueurs qui auront déboursé en un an 40 € pour le jeu de base (20 € aujourd'hui), 20 € pour *Napoleon's Ambition* (indispensable pour jouer à *In Nomine*) et encore 20 € pour ce dernier opus pourraient légitimement trouver l'addition difficile à avaler... ◆

Il y a un encore plus de conseillers. Casanova et le Marquis de Sade sont désormais présents. *In Nomine* s'adresserait-il donc aux femmes ?

Fiche technique

Type : jeu d'histoire

Public : Mégalomane voulant dominer le monde ou refaire l'histoire

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

Editeur/développeur : Paradox Interactive.

Prix : 19,99 € uniquement sur www.gamersgate.com et uniquement disponible en anglais.

- Le système de choix historiques
- Une meilleure simulation de l'outremer
- Des contraintes religieuses plus réalistes
- Les troupes en terrain ennemi ne reçoivent presque plus de renforts

- Uniquement en anglais
- On est obligé de posséder la première extension pour y jouer
- Est-ce une extension ou un gros patch ?

Avis : Plus qu'un allongement chronologique, *In Nomine* apporte d'avantage d'historicité et améliore les mécanismes d'un jeu qui devient meilleur que jamais. Le problème est qu'il aura fallu acheter le jeu de base, l'extension napoléonienne et enfin celle-ci pour arriver finalement à ce résultat.

Pour les inconditionnels d'EU3.

Pour ceux qui trouveront la note trop salée :

PANZER COMMAND KHARKOV

LE RIVAL DE COMBAT MISSION

PRESQUE DEUX ANS APRÈS LE PREMIER *PANZER COMMAND*, NOUS RETOURNONS SUR LE FRONT DE L'EST POUR DISPUTER LES PREMIÈRES BATAILLES AUTOUR DE KHARKOV EN 1941 ET 42. CE NOUVEL OPUS RÉUSSIRA-T-IL À SORTIR DE L'OMBRE DE *COMBAT MISSION* ?

Pascal Di Folco

Nous voici donc de retour sur ce bon vieux front russe. Cette nouvelle escapade est représentée par deux campagnes principales : une campagne courte autour de Mcensk (octobre 41) et une plus longue autour de Kharkov (mai 42). En bonus, nous disposons d'une petite campagne allemande sur Koursk, d'un « camp d'entraînement » de six petits scénarios et de quelques scénarios individuels en 43-44. Au total, il s'agit donc un contenu assez conséquent. Les campagnes sont linéaires mais elles permettent de suivre un ensemble d'unités et de les voir progresser.

Début de la campagne de Kharkov. On voit ici l'écran de jeu principal : lignes de tir (en rouge) et de mouvement (bleu). En bas à gauche se trouve le détail de l'unité sélectionnée. Au milieu se trouvent les icônes permettant de sélectionner les unités, mais aussi de voir si elles tirent ou si elles sont prises pour cible.

LE CHOIX DE LA SIMPLICITÉ

Au niveau du gameplay, *Panzer Command* est un jeu tactique qui évoque immanquablement *Combat Mission*. Il se présente en 3D avec un système d'ordres par clic-droit et des tours en résolution simultanée. L'échelle est la même : le groupe de combat, l'arme lourde ou le véhicule. Il y a cependant trois grandes différences avec CM. Tout d'abord, au lieu d'une simulation « pointue » évaluant chaque millimètre de pénétration des obus, le système de jeu se base sur des règles de type « jeu de figurines ». Par exemple, les chances de toucher et de détruire se font sur un dé à 10 faces.

Les ordres sont donnés par sections (de 3-5 chars ou groupes) et non à l'unité, ce qui rend le jeu plus simple. Ils sont aussi plus « généraux » que ceux de CM : on peut avancer plus ou moins vite, mettre des unités en couverture, choisir ses cibles, mais il n'y a pas de points de passage, de distance d'engagement ni de possibilité de se cacher. En revanche, c'est paradoxalement au joueur de spécifier exactement quelle arme est utilisée si l'unité en a plusieurs, et même quel type de munitions !

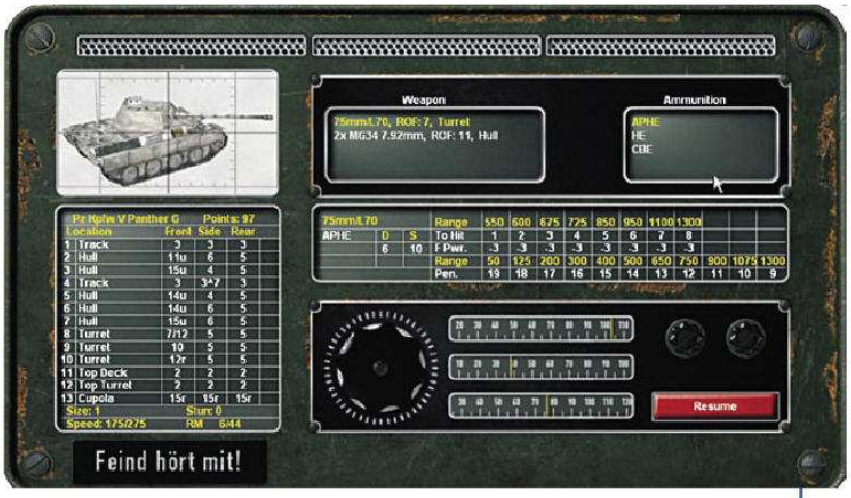
Enfin, les tours font 80 secondes et sont composés de deux phases de 40 : une première phase « normale » où l'on donne des ordres et où on les voit s'exécuter puis, au bout de 40 secondes, une phase « de réaction » où l'on peut seulement intervenir de façon limitée, sans changer complètement d'ordre.

INTERFACE PERFECTIBLE

PzCK se joue à l'échelle de la section. Les ordres sont donc donnés à l'unité « chef de section », mais il est possible d'ajuster les consignes aux subordonnés. On peut modifier leur destination pour qu'ils ne restent pas à deux mètres d'un bois sans s'y abriter. Ce qui finalement rend l'ensemble parfois déroutant, entre les ordres « section » et les ordres « unités », on ne sait plus très bien où on en est. D'autant que l'interface est loin d'être excellente : il y a peu d'informations visuelles sur les unités et les icônes rondes les représentant ne permettent pas de

les sélectionner. Qu'il est fastidieux de sélectionner une infanterie stationnée dans un bois ! Il y a par ailleurs trop de sous-menus et il faut souvent ouvrir trois niveaux pour finir un ordre...Tout cela laisse l'impression d'un CM mal terminé !

En termes d'échelle et de taille, les cartes sont limitées à 1 km², et l'on joue en général une ou deux compagnies plus des armes de soutien, soit 20 à 50 unités. Cela fait une bonne densité d'unités, mais on aurait aimé des cartes un peu plus grandes pour représenter les manoeuvres de 1941-42.



Les caractéristiques des Panther dans le jeu, une fiche très « jeu de plateau » mais bien détaillée.

PANZER VORWARTS !

La représentation des blindés est réaliste. Les blindages sont évalués pour chaque partie du char, chaque arme est évaluée selon ses différentes munitions, les tirs reçus peuvent non seulement détruire, mais aussi immobiliser le char ou détruire une arme. Par contre, l'infanterie est plus sommairement représentée, toutes ses armes étant simulées par une valeur globale de tir (selon la portée). Les combats urbains quant à eux ne sont pas convaincants. Les bâtiments sont utilisables comme protection, mais il n'y pas de combat à l'intérieur.

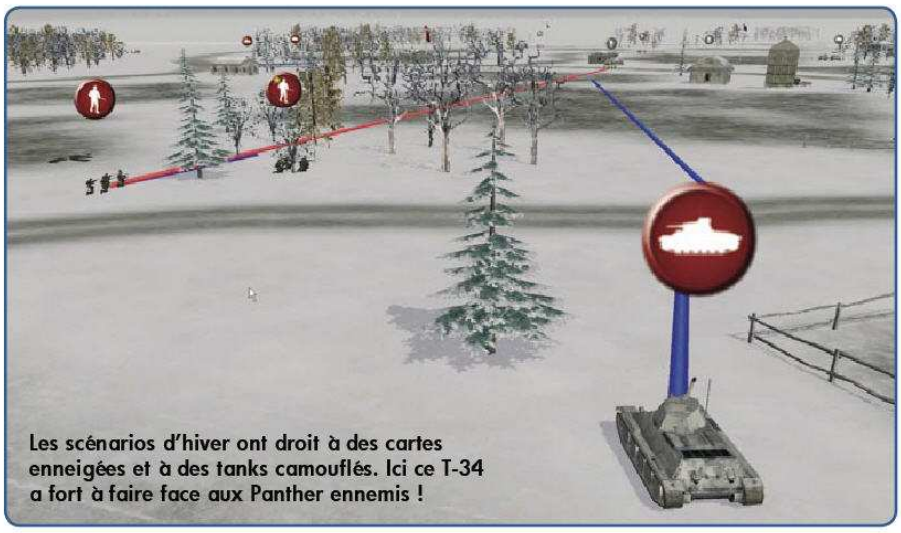
Les unités sont historiques et variées. On retrouve les différents types de Panzer, les StuG, les voitures blindées. Côté russe, on croise les vieux tanks T-26 et BT-7, mais aussi les fameux T-34 et KV, les chasseurs de chars et canons automoteurs. L'infanterie est toujours le parent pauvre. Avec cinq figurines par unité adoptant les mêmes animations, les types de sections se ressemblent toutes. Les barrages d'artillerie sont présents, mais là encore de façon simplifiée : l'artillerie a 50% d'être joignable, si c'est le cas n'importe quel « chef de section » peut la demander, pointer un endroit, et les obus tombent un ou deux tours plus tard ! On était habitué à mieux, même si l'essentiel est là.

L'ÉLÈVE ET LE MAÎTRE

L'environnement du jeu est inégal : la carte 3D est en zoom libre, les graphismes sont agréables mais évidemment très loin des jeux « grand public » ou de *Theater of War*. Le terrain quant à lui n'est pas destructible. Enfin l'ambiance sonore est ratée : tous les tirs d'armes légères font le même « tziiiing » de ricochet, les obus d'artillerie un pauvre « pooof ». Seuls les tirs de chars ont un peu de tenue ! À titre de comparaison, dans *Combat Mission*, chaque arme possédait un son distinctif.

Le jeu a cependant d'autres atouts. On y trouve notamment un éditeur de scénario et générateur de batailles et de campagnes qui lui donnent une durée de vie excellente. Seule limitation, l'absence d'éditeur de cartes. Plus généralement, toute l'architecture du jeu est *moddable* et de nouveaux véhicules sont déjà en cours de création.

Ce deuxième opus représente donc une série qui se bonifie... à raison d'un jeu tous les deux ans ! *Kharkov* est un bon jeu tactique, surtout dans le combat de blindés, mais en retard techniquement. Il souffre encore d'imperfections notables d'interface et de système d'ordres. Il cherche à être différent de *Combat Mission*, mais n'arrive toujours pas l'égaler... Rendez-vous en 2010 pour le suivant ? ◆



Les scénarios d'hiver ont droit à des cartes enneigées et à des tanks camouflés. Ici ce T-34 a fort à faire face aux Panther ennemis !

Liens

La page du jeu sur le site de Matrix :
www.matrixgames.com/games/game.asp?gid=355

Fiche technique

Type : wargame tactique, tour par tour à résolution simultanée

Config : Windows 98/2000/ME/XP/Vista, Pentium 2 GHz, 512 Mb RAM, carte graphique 64Mo compatible DX9.0c

Editeur/développeur : MatrixGames/Koiosworks

Prix : 33€ en téléchargement, 41€ en version CD, 50€ pour le pack Kharkov + Winter Storm (commande directe chez Matrix)

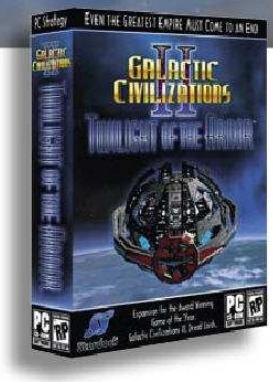
- Un modèle de combat tactique sympathique
- Une caméra libre pratique
- Des graphismes corrects
- De nombreux scénarios et un générateur de batailles

- Des sons catastrophiques
- Un système d'ordres parfois trop rigide
- Une modélisation de l'infanterie simplifiée
- Une interface à améliorer

Avis : Ce *Panzer Command* deuxième mouture dispose d'un contenu copieux, mais les deux ans d'attente depuis la première version paraissent bien longs au regard des évolutions mineures qu'il propose. Ce jeu avait besoin de plus de sang neuf !

Galactic Civilizations II Twilight of the Arnor

LE CRÉPUSCULE D'UNE IDOLE



LA DEUXIÈME ET DERNIÈRE EXTENSION DE LA TRÈS POPULAIRE SAGA GALACTIQUE PROPOSE SON LOT DE NOUVEAUTÉS. MAIS ELLE NE RÉVOLUTIONNE PAS UN JEU JUGÉ TROP SIMPLISTE PAR LES CONQUÉRANTS LES PLUS EXIGEANTS.

Philippe Malacher

La saga galactique touche à sa fin. Des êtres anciens, les Précurseurs, se sont livrés une sanglante guerre civile il y a fort longtemps. Les Arnors luttaient pour laisser la vie sauve à de nouvelles espèces intelligentes, comme les Humains, tandis que les Dreadlords souhaitaient leur annihilation complète. L'emprisonnement in extremis des Dreadlords et leur réapparition étant l'un des thèmes centraux de la première extension, il fallait s'attendre à ce que ce deuxième (et dernier) épisode voie le retour... des Arnors, bien sûr !

MÉCANO SPATIAL

Ce scénario est bien entendu un prétexte pour introduire des nouveautés assez intéressantes. Pour ceux qui ne connaissent pas ou peu la série, brossons un portrait rapide des fonctionnalités de base de *GalCiv2*. Il s'agit tout d'abord d'une série qui a des moyens... Cela se traduit par un moteur 3D très performant et impressionnant. Bien sûr, la plate carte du jeu reste une grille de cases carrées (il ne faut pas dépayser les joueurs), mais toutes les planètes, et surtout tous les vaisseaux sont des modèles 3D de très haute qualité (et ToA apporte une amélioration majeure sur ce point, mettant encore plus de distance avec d'autres jeux du même genre, comme *Space Empires V*). Ces modèles sont construits dynamiquement, composant par composant, via un éditeur accessible dans le jeu. Ce dernier constitue un véritable jeu dans le jeu et on peut passer des journées entières à ajouter des composants esthétiques, pour transformer une banale coque en cuirassé majestueux.

ARITHMÉTIQUE DE BASE

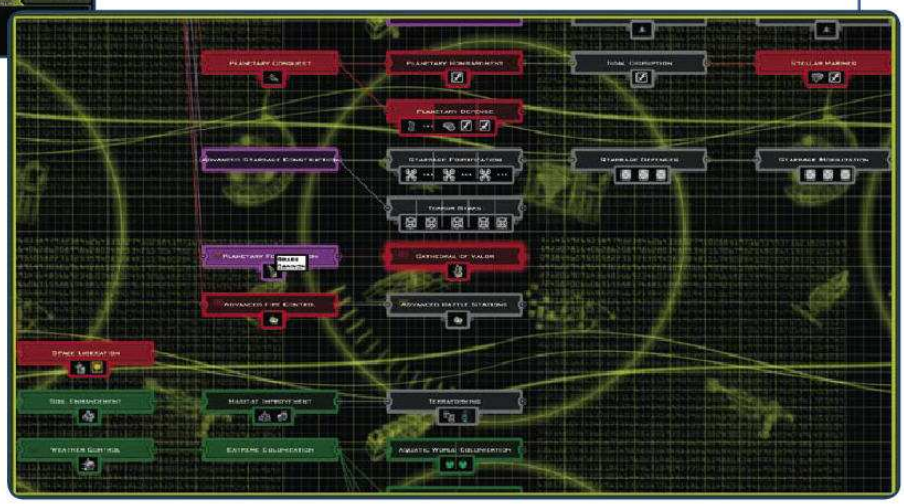
Dans « *Galactic Civilization* », il y a « *Civilization* », et ce n'est pas un hasard. Le jeu est très proche du concept de Sid Meier : les planètes se gèrent comme les villes de *Civ*, avec des bâtiments et des points de production (militaires, sociaux ou de recherche). Les unités combattantes sont vos navires, mais vous les empilez et les faites combattre avec fort peu de subtilités. C'est en effet l'un des partis pris de la licence, que beaucoup regrettent : c'est très simple, trop même.

Avez-vous déjà joué à un jeu de science-fiction tel que *Master of Orion II* ou *Space Empires V* ? Si oui, vous vous souvenez que pratiquement chaque composant a un pouvoir spécial. Ainsi une arme peut passer les boucliers, une autre grille les moteurs ennemis et un module permet à des détachements de marines de passer

La carte de *Twilight of the Arnor* est nettement plus claire quand on passe en vue symbolique. La 3D est en fait utilisée en combat, pour voir ses navires, ou quand on désire regarder en détail la beauté des coques de ses croiseurs...

Le combat est à l'image du reste du jeu : très beau mais assez simple. Il n'y a aucune possibilité de commandement tactique et les vaisseaux ne se déplacent pas avec l'inertie qui conviendrait. *Space Empires V* est bien plus crédible ici, même si les modèles de GC sont nettement plus jolis (et paramétrables).

Chaque race dispose maintenant d'un arbre technologique partiellement propriétaire. Ainsi les Arceans, puissants combattants honorables, ont des technologies comme le canon spatial (+50% en défense au sol, +10% au moral) ou la « Cathédrale de la Valeur ». Au final, cela se traduit par un bonus de +20% en défense. Ce système est classique mais sympathique..



à l'abordage. Dans GC2, il n'y a pas ce genre de subtilités. Une arme est définie par un type de dégât papier-ciseau-caillou (contré par une des trois types d'armures possibles), par son coût et par sa place. Et c'est tout ! Rien de plus, on les empile dans les navires et, à la technologie suivante, on en rajoute une ou deux de plus, etc. Même chose pour les planètes : vous aurez des descriptions sympathiques (et parfois amusantes), mais ce n'est que de l'enrobage. Au final vous aurez une ferme hydroponique donnant 2 points de nourriture, puis le modèle en donnant 4, puis 6, etc.

TECHNOLOGIES SPÉCIFIQUES

ToA a pourtant le mérite d'offrir une seconde amélioration majeure (la première étant la refonte de tous les graphismes 3D) avec un arbre technologique partiellement différencié pour chaque race. Ainsi les Drengins (les grands méchants) ont des centres d'esclaves, qui ont une fonction économique mais avec une pénalité en culture planétaire. Au final, plutôt que d'avoir un centre économique donnant +9% en économie, vous aurez peut-être +10% en économie mais -2% en culture...

On note également quelques nouveaux modules que l'on appréciera à leur juste valeur, car ce sont les premiers de la série ! Ils fonctionnent par synergie, à savoir que ce sont des bonus mis sur un vaisseau et qui améliorent la vitesse, le tir ou la défense de tous les vaisseaux de la flotte. Hourrah ! C'est d'ailleurs une des nouveautés mises en avant dans le descriptif de l'extension...

BATTRE LA CAMPAGNE

ToA propose bien entendu une nouvelle campagne, où une jeune demoiselle rentre d'une longue expédition pour le compte de l'Empire terrien mais ne retrouve que vide et désolation. Saura-t-elle libérer la galaxie du joug des Dreadlords, avec peut-être l'aide des Arnors ? C'est ce que la campagne vous racontera... Les scénarios se suivent, proposant un démarrage initial très proche d'une carte générique (vous devez redécouvrir l'arbre technologique à chaque fois et coloniser au plus vite) et alternant entre le très difficile et le plutôt facile. Autant vous l'avouer, c'est assez répétitif. On a l'impression de faire des parties sur des cartes de plus en plus grandes sans être vraiment dans une campagne...

Tout cela semble peut-être un peu maigre, mais ne finissons pas sur une note trop pessimiste. *GalCiv* plait, c'est certain, et la simplicité a son charme parfois. Le jeu propose un système solide, qui, si l'on accepte ses limitations, a quantité de mérites. Ainsi, il y a relativement peu de bugs (encore que certains tardent à êtres corrigés, comme l'arbre technologique dont les coûts partent en spirale exponentielle !). Le jeu est d'une grande qualité graphique, avec une interface propre et ergonomique. Son IA est tout à fait correcte et les dix races, plus la possibilité de customiser la sienne, lui donnent une grande durée de vie.

Quelle suite pour l'équipe de Stardock ? Il est prévu un patch spécial qui améliorera la gestion de l'espionnage (ennuyeux comme la pluie pour l'instant), puis un basculement complet sur leur gros projet en cours, qui serait un jeu de stratégie médiéval-fantastique... ◆

Liens

Site officiel : **www.galciv2.com/twilight/**

Fiche technique

Type : 4X en tour par tour

Public : les amateurs de conquêtes spatiales faciles d'accès.

Config : Pentium 1 Ghz+ – 1024 RAM – carte vidéo 64 RAM

Editeur/développeur : Stardock

Prix : 30 $, soit 20 € en téléchargement

- Un arbre technologique sympathique
- Une nouvelle campagne
- Une série de bonne qualité

- Concepts peu originaux
- Des parties stéréotypées
- Une campagne répétitive

Avis : une extension qui ne révolutionne pas une série dont nous avons évoqué les limites. Mais ceux qui apprécient *GalCiv2* ne devraient pas se priver de cet épisode, vu son prix modique.

WARHAMMER MARK OF CHAOS BATTLE MARCH

EN ORDRE DE BATAILLE !

PLUS D'UN AN APRÈS LA SORTIE DU JEU DE BASE, VOICI L'EXTENSION DE *WARHAMMER : MARK OF CHAOS*. DEUX NOUVELLES RACES, UNE CAMPAGNE ET LE DÉSORMAIS TRADITIONNEL MODE « CONQUÊTE GLOBALE ». TOUT CELA PARVIENDRA-T-IL À NOUS FAIRE OUBLIER LES DÉFAUTS DU JEU ORIGINAL ?

Michel Taccola

Lors de sa sortie, *Mark of Chaos* n'avait pas fait l'unanimité. Sévèrement buggé, doté d'une IA poussive et d'une jouabilité approximative, il avait fallu trois gros patchs de 300 Mo pour limiter les dégâts et le rendre acceptable. Pour couronner le tout, un mode campagne trop scripté et trop facile achevait de le rendre très moyen.

Il demeurait malgré tout un jeu attachant (l'univers de *Warhammer* y étant pour beaucoup), grâce notamment aux héros que l'on prenait plaisir à faire évoluer. Se voulant une adaptation fidèle du jeu de plateau avec figurines, il avait souffert d'avoir été abusivement comparé à *Medieval II Total War*, sorti à la même époque. Cette suite reprend donc logiquement les mêmes mécanismes et tente de raviver l'intérêt des fans.

C'EST LA WAAAGH QUE JE PRÉFÈRE !*

Après les guerres meurtrières qui opposèrent l'Empire au Chaos, les deux camps très affaiblis voient poindre une nouvelle menace. Plus précisément, une double menace : celle des orcs et des elfes noirs, alliés pour profiter du déclin de leurs adversaires. Au cours de cette campagne en trois chapitres, vous allez donc aider le chef orc Gorbash à rallier sous sa bannière les tribus peaux vertes et utiliser les capacités d'infiltration des elfes noirs pour ouvrir la voie aux orcs.

Cette campagne offre un challenge beaucoup plus intéressant que celles de MoC, l'IA se révèle un adversaire nettement plus coriace, et c'est tant mieux ! On suit avec délectation la progression des orcs et de leurs alliés, agrémentée de cinématiques sympathiques qui nous plongent dans l'ambiance. Au fil des victoires, vous allez garnir votre armée de nouvelles unités, leur offrir diverses améliorations, équiper vos héros qui pourront évoluer dans trois domaines différents (combat, commandement, duel) à mesure de leur gain d'expérience.

C'est là l'un des aspects les plus plaisants du jeu et le seul qui fera appel à vos talents de gestionnaire. Car ici point de bâtiments à construire ou de ressources à collecter. Seul compte le fracas des armes et votre capacité à être économe avec la vie de vos troupes. En effet, s'il est possible entre deux batailles de renflouer vos unités décimées, cela coûte cher et peut vous priver de l'achat de nouveaux régiments ou d'améliorations.

Deux campagnes se fondent en une, celle des orcs et celle des elfes noirs. On alterne entre les deux camps au fil des missions. Les missions sont plus variées, du siège à l'infiltration en

Gorbash à la tête d'un régiment d'Orcs noirs attend patiemment de charger les misérables humains qui approchent.

Sur les cadavres encore chauds, notre héros Elfe noir affronte son homologue de l'Empire.

passant par des objectifs défensifs. Néanmoins, le principe est toujours le même : on déplace son héros sur une carte où il n'y a guère d'autres choix que d'aller au point suivant... Nos mouvements ainsi encadrés, nous aurons la « liberté » de nettoyer les cartes les unes après les autres.

PEAUX VERTES ET ELFES NOIRS

Quel plaisir en revanche de retrouver nos amis orcs ! Brutaux et désopilants, leur férocité n'a d'égal que leur bêtise loufoque. L'humour est d'ailleurs très présent dans leur campagne. Les elfes noirs, a contrario, sont cruels et vicieux, mais tout en raffinement meurtrier. Les deux nouvelles factions sont radicalement différentes dans leur manière de jouer. Les peaux vertes sont la quintessence du bourrin, adeptes des charges frontales, ils comptent avant tout sur leur force, tandis que les elfes noirs privilégient l'infiltration.

Il y en a donc pour tous les goûts et le nombre de races jouables s'élève maintenant à six en comptant les quatre de MoC, ce qui est confortable. Fidèle à la version plateau, le jeu offre toutes les unités disponibles en figurines : chevaucheurs de sangliers, orques noirs, et gobelins croiseront le fer avec les assassins, lanciers et arbalétriers elfes noirs. Notons que de nouvelles unités viennent compléter les armées des autres factions.

Une fois sur le champ de bataille, il vous faut utiliser au mieux les capacités de vos troupes, tenter des attaques de flanc, des encerclements, sans négliger bien sûr la magie et le moral. Et lorsque deux héros se croisent, ils ont la possibilité de se battre en duel pendant que la bataille fait rage. Le système est rodé et fonctionne bien, les combats sont plaisants.

Les leçons de *Mark of Chaos* ont été profitables : point de bugs majeurs dans *Battle March*. L'IA réagit mieux et les graphismes servent bien l'univers de *Warhammer*. Seul petit bémol, la visibilité est un peu approximative en raison des reliefs, notamment dans les villes ou châteaux.

PARTEZ (ENCORE) À LA CONQUÊTE DU MONDE

Outre la campagne et le mode escarmouche, un nouveau mode multijoueur fait son apparition. Rien de bien original à vrai dire, puisque BM succombe à la grande mode « domination globale » qui n'épargne aucun STR actuellement. Malheureusement, il n'est disponible qu'en multi alors que cela aurait pu augmenter la durée de vie solo de manière significative. Quoi qu'il en soit, vous pourrez vous disputer une carte découpée en régions dans une partie qui impliquera jusqu'à six joueurs humains, soit autant que de factions.

Au final, le jeu se situe bien au dessus de son prédécesseur. Hélas, celui-ci est nécessaire pour jouer, car BM n'est pas un stand-alone. En attendant qu'une édition regroupant les deux jeux ne voie le jour, *Battle March* s'adresse surtout à ceux qui ont acheté le premier opus et qui ont eu la patience de le garder... Les fans, donc ! ◆

* cri de guerre des orcs.

Une fois la brèche faite dans le rempart, nos troupes se lancent à l'assaut de la garnison du château.

Liens

Site officiel :
http://warhammer.deepsilver.com

Fiche technique

Type : STR

Public : fans de *Warhammer* et amateurs des figurines.

Config : PC, Windows 2000/XP/Vista, Pentium IV 3,2 GHz, 1 Go de RAM, carte graphique 256 Mo.

Editeur/développeur : Namco Bandaï / Black Hole Entertainment. **Prix :** 19.99 €

- C'est un plaisir de jouer les Orcs
- Une campagne plus difficile
- La gestion des armées et des héros

- Une campagne trop scriptée
- Ce n'est pas un stand-alone

Avis : de meilleure facture que le titre dont il est issu, *Battle March* ne parvient cependant pas à le transcender. Il manque un petit quelque chose pour qu'on y adhère totalement. En attendant, les fans y trouveront sûrement leur compte, mais les autres ?

LA GUERRE FROIDE N'AURA PAS LIEU

APRÈS UNE PREMIÈRE ET INTÉRESSANTE EXTENSION (*WEAPONS & WARFARE*, CYBERSTRATÈGE N° 12), BATTLEFRONT LIVRE AVEC *PATTON DRIVES EAST* UN ADD-ON UN PEU LIMITÉ SUR LA FORME MAIS OFFRANT PLUS DE PROFONDEUR À *STRATEGIC COMMAND 2*. IL PERMET EN QUELQUE SORTE DE SORTIR DU CADRE HABITUEL DE 39-45 POUR EXPLORER DES SITUATIONS FICTIVES.

Bertrand Lhoyez

Le parti pris de la fiction historique offre une fraîcheur certaine à ce nouvel épisode. Le joueur y trouvera à la fois des éléments clairement identifiables (unités, technologies) et des contextes relativement différents (comme le D-Day en 1943). Par la même occasion, le jeu s'ouvre timidement à la Guerre froide en proposant une mini-campagne sur l'invasion de Chypre par les Turcs dans les années 70. En plus de traiter un thème encore d'actualité, on y verra surtout un exemple de ce qu'il est possible de réaliser avec l'éditeur de scénario à une petite échelle.

Toutefois, *Patton Drives East* reste avant tout centré sur la fin de la Seconde guerre. On en voudra pour exemple que le jeu n'intègre pas l'arme atomique. Ce choix de gameplay destiné à éviter une course à l'armement coïncide en fait assez bien avec certaines interprétations historiques voulant que les USA avaient juste de quoi construire deux ou trois bombes à la fin de la guerre. Quand bien même cela ne serait pas fondé, peu importe, au moins le jeu n'est pas déséquilibré.

WHAT IF, LA COMPIL

Cette extension consiste donc en une compilation dénombrant au total onze campagnes. *1944 Shattered Alliance* propose une reddition de l'Allemagne après la bataille des Ardennes, suivie d'une alliance forcée avec les Alliés pour attaquer l'Union Soviétique. La campagne *Patton Drives East* reprend le même scénario mais en 1945, après la chute de Berlin. À l'inverse, une campagne *Stalin Drives West* propose la même année la même situation, mais à l'initiative de l'URSS. Les deux campagnes suivantes voient les Russes se lancer à l'assaut de l'Europe en 1947 ou 1948, alors que l'essentiel des forces américaines sont rentrées au pays.

Pour ceux qui souhaitent rejouer la guerre dans son ensemble, la campagne *Storm of Steel* reprend le conflit depuis le début en 1939. Alternativement il est possible de jouer l'opération *Sealion*, invasion de l'Angleterre, soit en 1940 dans la foulée de la bataille de France, soit en 1941 après que Hitler soit parvenu à diminuer le potentiel de la *Royal Navy* et de la RAF. La campagne *Sledgehammer* propose pour sa part le D-Day en Normandie mais en 1943, suite à l'annulation de la reconquête de l'Afrique du Nord. *Case Neptune* se déroule pour sa part en 1946 et simule une invasion de l'Angleterre par les USA et le reste des forces anglaises libres, tandis que l'ours soviétique rompt un armistice avec l'Allemagne et part à la reconquête de l'Oural.

La carte s'agrandit particulièrement au niveau de l'Amérique du Nord avec l'ajout de la Floride, du Golfe du Mexique et des Montagnes rocheuses. Pour une carte à l'échelle mondiale, il faudra encore attendre.

« Le jour le plus long » aura bien lieu, mais un an plus tôt. Chaque campagne propose de revisiter tout ou partie de la guerre, mais sur la base d'événements radicalement différents. Ceux ayant connu *Third Reich* ou *World in Flames* apprécieront !

UN NOUVEAU SYSTÈME D'ÉVÈNEMENTS

Les mécanismes de *Strategic Command 2* ont fait leurs preuves et ils ne changent pas. On doit toujours prendre en compte les ressources, la production et une diplomatie simplifiée. La carte est divisée en cases sur lesquelles évoluent des unités terrestres, navales et aériennes en tour par tour. Les règles sont assez précises pour qu'on y regarde à deux fois avant d'effectuer une action et elles sont suffisamment simples pour qu'un tour de jeu ne prenne pas une heure. D'ailleurs, selon les cas, les tours sont globalement assez rapides à jouer.

Ce nouvel opus apporte essentiellement une optimisation de l'intelligence artificielle et surtout un système de décision donnant une forte importance aux évènements et à leurs conséquences. En fonction de vos choix, ces derniers influent plus ou moins dramatiquement sur le cours de la guerre. Ils offrent aussi un aspect aléatoire qui renouvelle les campagnes. Ils peuvent être historiques ou hypothétiques, comme la création de la France de Vichy, le pacte germano-soviétique ou encore l'assassinat de Churchill par Staline.

UN PAS DE PLUS EN ATTENDANT SC3

On regrettera que ces changements ne soient pas un peu plus visibles et nombreux. L'interface semble avoir été légèrement revue, du moins au niveau de la présentation des évènements et de l'habillage de certains tableaux. Mais le moteur graphique souffre toujours d'une sérieuse austérité. En outre, en haute résolution, les graphismes ne passent toujours pas bien et le défilement saccade, même avec un PC performant, ce qui force à préférer le 1280x1024.

La carte s'agrandit au niveau de l'Amérique du Nord avec l'ajout de la Floride, du Golfe du Mexique et des Montagnes rocheuses. Malheureusement la représentation de certaines régions, particulièrement la France, est toujours déformée. Quant à la carte mondiale, elle est toujours en travaux. On peut donc espérer la voir à la faveur d'un scénario officiel ou dans un potentiel *Strategic Command 3*.

Cette extension disponible en téléchargement et ne nécessitant pas *Weapons & Warfare* pour fonctionner satisfera les fans de la série grâce à son thème relativement inédit. Celui-ci pourrait d'ailleurs intéresser d'autres joueurs en quête de renouveau. Une IA plus agressive et des événements pesant réellement dans la balance contribuent à fournir une bonne dose d'adversité et de surprises. Le jeu en solo en ressort grandi et chacune des campagnes offre effectivement un défi à part entière. Donc en attendant une ouverture de SC2 du côté du Pacifique, les amateurs de la série en auront pour leur argent. ◆

Si les scénarios hypothétiques ne suffisent pas, la campagne *Fall Weiss* a été revisitée et propose de jouer le conflit depuis 1939 (contre 1940 précédemment).

Fiche technique

Type : jeu d'histoire en tour par tour sur la 2e Guerre mondiale.

Développeur/éditeur : Fury Software/Battlefront

Config : P3 800MHz, 64 Mo de RAM.

Prix : 25 $, soit 17€.
Jeu en anglais à télécharger sur **www.battlefront.com**

- Thème original et complet
- IA plus aboutie
- Le système d'évènements
- Une interface plus soignée

- Plus une compilation de scénarios améliorée qu'une « vraie » extension.
- Peu d'améliorations graphiques

Avis : Mis à part le remake de *Fall Weiss*, si l'on accroche pas à son thème, *Patton Drives East* n'apporte que peu à SC2. C'est une bonne compilation de campagnes, toujours sur le même théâtre occidental, et bénéficiant d'un bon système d'évènements. Le jeu reste simple et accessible, le tout pour un prix modique.

BATTALION WARS II

QUAND LA GUERRE CARTOONE

TROIS ANS APRÈS UN PREMIER ÉPISODE MITIGÉ SUR GAMECUBE, LES STUDIOS LONDONIENS DE KUJU ENTERTAINMENT ONT CONCOCTÉ UNE DEUXIÈME MOUTURE DE CE JEU ALLIANT TACTIQUE ET JEU DE TIR. UN MARIAGE QUI TOURNE PARFOIS À LA SCÈNE DE MÉNAGE.

Sébastien Lebourcq

La Wii n'est pas peuplée que de plombiers italiens qui font la course en gobant des champignons (un bel exemple de prévention routière). On y trouve quelques jeux où la tactique est dissimulée sous une bonne couche d'action et une ambiance cartoon propre à attirer les plus jeunes.

Le scénario de *BWii* parait tout droit tiré d'un dessin animé. L'Empire de l'Aube vient de triompher de la Légion de Fer, mais les Iles angloises le soupçonnent de posséder une arme secrète. Rien de tel qu'une bonne guerre préventive pour dissiper les doutes (on appréciera l'ironie). Et voilà tout ce petit monde embarqué dans un nouveau conflit qui s'étendra bientôt aux Territoires de la Toundra, à la Fédération occidentale et à la Xylvanie.

Les combats aériens sont plutôt réussis, mais il est déconcertant de devoir passer en une seconde d'un fantassin au sol au cockpit d'un chasseur.

Le second degré règne sur le champ de bataille. La Fédération occidentale, par exemple, représente des Américains sous les traits de rednecks sympathiques et caricaturaux. Les allusions à l'actualité sont présentes dès les premières missions de la campagne.

FAUT TOUT FAIRE SOI-MÊME !

Les premières missions de la campagne servent à apprivoiser le jeu, et il y a du boulot ! Non pas que celui-ci soit excessivement complexe, mais il y a beaucoup à faire en même temps. Heureusement, il tire bien parti des contrôleurs de la Wii : on manipule

Le design des navires rappelle les bateaux en plastique de la baignoire de bébé.

son personnage avec le Nunchuk, on vise et on tire avec la Wiimote. Ça se complique quand il faut sans cesse changer de rôle en pleine action. Bombardier ennemi à l'horizon ? Il faut sauter dans un véhicule de DCA. Des blindés ? Il faut prendre le contrôle d'une escouade de bazookas. Cerise sur le pudding : pendant que vous passez d'un poste à l'autre, il faut aussi donner des ordres au reste de vos troupes, le tout avec la même interface.

Ce système fait beaucoup pour la dimension tactique du jeu. Par exemple, il faut détruire les batteries côtières avec vos avions avant de pouvoir approcher vos navires. Mais il faut maîtriser le jeu et l'interface à la perfection pour pouvoir à la fois piloter votre engin tout en contrôlant le déroulement de la bataille. Concrètement, on se laisse rapidement submerger par la confusion d'un champ de bataille en perpétuel mouvement. On aurait aimé bénéficier d'un mode pause pour pouvoir donner des ordres avec un minimum de recul.

JE RACCROCHE ET JE DÉCROCHE

Le premier épisode manquait d'un mode multijoueur pourtant indispensable pour bien apprécier ce jeu. L'erreur est corrigée et l'on pourra affronter des adversaires en ligne selon les modes Assaut (un attaquant contre un défenseur), Escarmouche (confrontation directe) ou Coopération (accomplir une mission à 2). Le tout sur des petites cartes où il faut soit tuer l'ennemi, soit s'emparer de points de victoire. On regrettera seulement qu'il ne soit pas possible de jouer sur la même console avec un écran partagé.

En solo comme en multi, l'ambiance est explosive, les graphismes soignés... mais face à la horde d'adversaires, on est plus occupé à tirer dans le tas qu'à s'occuper de la disposition tactique de ses troupes. Vouloir combiner action et tactique est une bonne idée, à condition de laisser au joueur le temps de gérer les deux. ◆

Les combats sont nerveux et spectaculaires, mais un rien confus. Il est déjà difficile de suivre l'action, mais il faudrait en plus réfléchir à la tactique .

Fiche technique

Type : jeu de shoot avec des morceaux de tactique pour ceux qui peuvent.

Public : votre petit neveu

Config : console Wii

Editeur/développeur : Nintendo / Kuju Entertainment. **Prix :** 43 €.

- Un univers sympathique et réussi
- Une interface bien pensée
- Un bon jeu de tir pour se défouler

- Un rythme trop rapide pour la réflexion
- Pas de multijoueur sur une même console
- Assez répétitif
- Une campagne assez fade

Avis : pas sûr que combat et tactique fassent vraiment bon ménage sur Wii. *Battalion Wars* est un jeu d'action trépidant, bien que répétitif, mais son gameplay ne laisse que peu de place à la réflexion.

WINTER WAR
SQUAD BATTLES

LA GUERRE RUSSO-FINLANDAISE

HUITIÈME JEU DE LA SÉRIE *SQUAD BATTLES*, *WINTER WAR* SE PENCHE SUR L'INVASION SOVIÉTIQUE DE 1939 CONTRE LA FINLANDE. CLASSICISME DE RIGUEUR POUR CE JEU À L'ÉCHELLE TACTIQUE QUI S'ADRESSE À UNE POPULATION DE JOUEURS ENCORE ATTACHÉE AUX MÉCANISMES À L'ANCIENNE !

Théophile Monnier

Winter War (guerre d'hiver, nom donnée par les belligérants au conflit) traite de la guerre russo-finlandaise de 1939. Staline lance à l'assaut de la petite Finlande son armée rouge, le 30 novembre 1939. Totalement dominés numériquement, les Finlandais vont résister avec héroïsme et habilité. Ils n'acceptent un armistice qu'en mars 1940 et parviennent à limiter leurs pertes territoriales, le dictateur soviétique ayant compris qu'un conflit prolongé avec cette petite nation risquait de l'affaiblir.

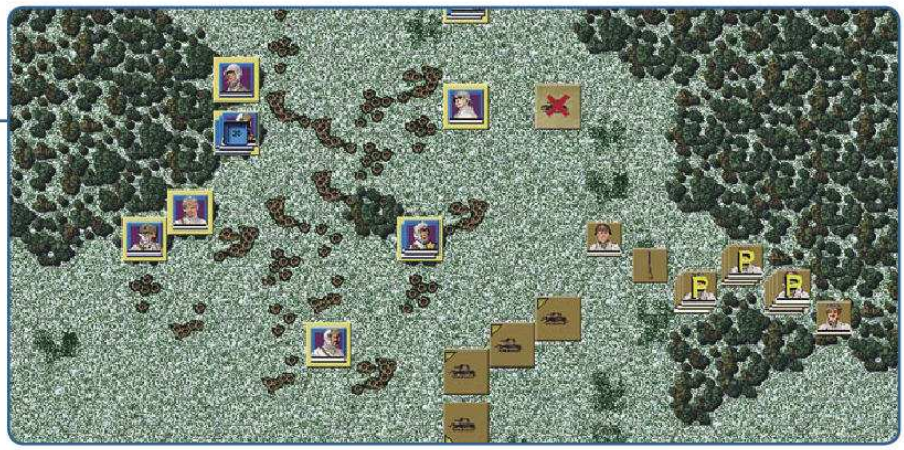
L'essentiel des 58 scénarios du jeu traite des combats de 39-40, qui se déroulent dans le terrible hiver nordique, avec de nombreux combats défensifs finlandais. Le jeu se prête d'ailleurs plutôt à des parties en solo avec le Soviétique, qui dispose d'appui lourd mais de troupes de qualité moyenne. Certains scénarios mettent toutefois en scène des contre-attaques finlandaises ou des raids de skieurs. Les combats autour du village de Suomussalmi, un désastre pour les Soviétiques, sont largement traités. Les plus gros scénarios couvrent les importantes offensives russes de la fin de l'hiver contre la ligne Mannerheim. On découvre alors que, mis à part les combats des premières semaines et les engagements dans le grand Nord, la guerre russo-finlandaise ressemble plus à une guerre de position, avec des tranchées et des bombardements massifs d'artillerie soviétique !

Un seul scénario fait intervenir des blindés finlandais, mais un combat hypothétique permet de jouer avec un train blindé. *Winter War* comprend également quelques scénarios qui se déroulent pendant l'année 1941, quand les Finlandais profitent de Barbarossa pour récupérer leurs territoires. Enfin, le jeu propose trois campagnes permettant au joueur d'incarner un officier. Chacune est très courte, avec seulement quatre scénarios où il faudra remporter la victoire, éviter de mourir et enchaîner les batailles avec succès.

UN SYSTÈME TACTIQUE OBSOLÈTE

La série *Squad Battles* est une adaptation des mécanismes classiques de jeu sur carte, mais malheureusement pas les plus innovants ! Les unités sont représentées par groupes de combat, auxquels s'ajoutent les officiers, les équipes d'armes lourdes et

Les graphismes de la série *Winter War* évoquent ceux des jeux sur carte du défunt éditeur The Gamers et sa *Tactical Combat Serie*... Évidemment, comparer un jeu PC en 2008 à un vieux jeu d'histoire en dit long !



Les campagnes permettent de jouer des suites de scénarios (ici une attaque soviétique contre la compagnie du joueur), mais sans progression d'expérience ou gain de capacité.

quelques unités spécifiques (observateur d'artillerie, sniper, etc.). Les chars et armes d'appui sont représentés à l'unité.

La spécificité du jeu est de représenter chaque arme précisément, et non de manière abstraite. Concrètement, si un soldat est tué, son arme principale et ses divers équipements (charge de démolition, radio, etc.) restent au sol et peuvent être ramassés par un camarade ou un ennemi par la suite. Le joueur peut également faire tirer chaque type d'arme séparément dans un groupe, par exemple les fusils sur une cible à 300 m et lancer un cocktail molotov sur un char adjacent. Le principal avantage de ce système est de permettre au joueur de manipuler lui-même tous les équipements spéciaux : mortiers, pièges, fumigènes, voire, selon les modules historiques, chiens de garde, missiles, détecteur de mine, etc. Toujours amusant ! Sur ce point, *Winter War* est d'ailleurs assez pauvre, car les troupes des deux camps manquent d'équipements sophistiqués.

LA GUERRE À L'ANCIENNE

Mis à part cela, il faut reconnaître que le système *Squad Battles* est franchement obsolète. Le jeu se déroule en tour par tour classique, avec toutefois des tirs défensifs adverses. Les unités dépensent des points d'action pour bouger et agir. Les tirs causent des pertes et affectent le moral et la capacité à combattre. Les chefs peuvent rallier leurs troupes, dans un rayon variable selon leur grade. Le gros défaut du jeu réside toutefois dans le système de calcul des pertes. Il faut de très longs échanges de tir pour en infliger et les tours manquent cruellement de rythme. Le système d'incertitude tactique étant très sommaire (vu ou pas vu), on est rarement pris par le jeu comme dans *Combat Mission*. Dans l'ensemble, tout cela rappelle *Steel Panthers*, mais en nettement moins bien !

Le combat blindé de son côté repose sur des calculs de pénétration assez simples et prend en compte l'orientation des chars (avant, arrière, côté). Enfin, j'ose à peine évoquer les graphismes qui nous ramènent une bonne dizaine d'années en arrière, mais les amateurs passeront outre. L'interface est également toujours un peu laborieuse, comme tous les jeux HPS, mais dans l'ensemble, les quelques raccourcis claviers sauvent la mise.

Bref, il faut l'admettre, qu'il s'agisse des mécanismes ou de la représentation graphique, *Squad Battles* est complètement éclipsé par *Combat Mission*. De fait, à qui se destine ce jeu ? Probablement à ceux qui n'aiment pas *Combat Mission* ! *Squad Battles* propose du « pousse pion » classique, une gestion précise des armes et unités et du tour par tour à l'ancienne, on peut comprendre que certains joueurs apprécient encore ce genre de produits. Par ailleurs, le sujet est assez original, avec une soixantaine de scénarios, des ordres de batailles détaillés et des notes historiques complètes... Le prix des HPS a également énormément baissé avec la variation de l'euro, sous réserve de les commander aux USA évidemment.

Tout cela étant dit, il s'agit quand même d'un système complètement dépassé qui apporte par exemple beaucoup moins au genre que ce bon vieux ASL ! Reste le charme de l'échelle tactique et le plaisir de faire tirer ses pions... ◆

Quelques scénarios se déroulent en 1941 et font intervenir la division SS « Nord ».

Fiche technique

Type : jeu tactique hyper-classique

Public : les wargamers qui aiment la tradition

Config : fonctionne sur tous les PC, même les plus anciens

Prix : environ 32 € + port. Jeu en anglais disponible à la vente sur **www.hpsims.com.**

- Un sujet original
- Du pousse-pion de bon aloi pour les amoureux des hexagones
- Un large choix de scénarios.

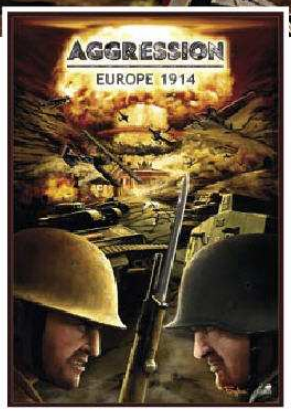
- Un système de jeu complètement dépassé
- Des graphismes et des animations préhistoriques.

Avis : Oserai-je rappeler que *Combat Mission* propose du relief 3D, un moteur en tours simultanés irréprochable et une grande richesse de simulation ? *Winter War* n'est pas désagréable à pratiquer mais la réalisation et les mécanismes nous ramènent loin en arrière ! Mieux vaut se remettre à *Steel Panther*, disponible en de nouvelles versions nettement plus intéressantes.

AGGRESSION

EUROPE 1914

DEUX GUERRES MONDIALES POUR LE PRIX D'UNE



APRÈS S'ÊTRE ESSAYÉ À LA GUERRE DU PACIFIQUE, LESTA STUDIO REVIENT SUR LES BATAILLES QUI ENSANGLANTÈRENT L'EUROPE DE 1910 À 1950. EN PLUS DE COUVRIR LES DEUX GUERRES MONDIALES, CE JEU PROPOSE UNE SIMULATION D'EMPIRE QUI PARVIENT PRESQUE À SUPPLANTER LA DIMENSION STR.

Bertrand Lhoyez

Tout comme leur précédent titre, *Pacific Storm*, *Agression** est un jeu hybride. Il se joue en temps réel et il permet de gérer un pays de A à Z. La carte principale représente l'Europe, la Méditerranée et une partie de L'URSS. Elle se découpe en nations, puis en provinces, et elle comporte deux possibilités d'interaction : les villes et les personnages illustres. Ces derniers occupent une part importante et représentent tant l'action politique que la science ou les armées.

PLACE DES GRANDS HOMMES

Le jeu propose ainsi plus de 200 personnages historiques à partir desquels sont composés les gouvernements. Ces hommes d'État se répartissent en six professions (général, humaniste, espion, savant, ministre et dirigeant), qui peuvent se cumuler (dans une limite de trois). Ils reçoivent de l'expérience et acquièrent des compétences variées pour influer sur le cours des événements. Vous avez aussi à votre disposition divers bâtiments classiques pour étoffer votre pays. Pour vaincre, l'essentiel est évidemment de trouver le bon équilibre.

Le sentiment qui se dégage est un peu celui que donnerait un mélange allégé de *Civilization 4* et *d'Hearts of Iron*. Dans l'ensemble, c'est assez amusant et original. Si l'anarchie se répand dans une de vos cités, envoyez-y votre haut dirigeant pour y rétablir l'ordre. Si vos recherches ne progressent pas, détachez un scientifique pour qu'il optimise un laboratoire. Vous pouvez encore ralentir vos rivaux en envoyant un espion faire du sabotage ou dérober une nouvelle technologie.

En guise de guerre des tranchées, c'est un peu « Verdun morne plaine ». Par contre, l'artillerie fait vraiment des ravages, même chez les arbres.

* Ce jeu devrait sortir en France sous le titre d'*Agression : Reign over Europe*.

La caméra est relativement bridée et on peine à trouver le bon angle. Les combats tournent vite à la mêlée générale, dans le mauvais sens du terme.

DE BIEN BONNES IDÉES, MAIS...

Quel dommage que l'interface soit soit si peu réussie ! Il est regrettable également que le didacticiel (comme le manuel d'ailleurs) ne présente que les grandes lignes du jeu. En plus des personnages, il faudra vous débrouiller d'une part pour trouver le juste équilibre entre vos ressources industrielles et scientifiques, et d'autre part pour veiller à la stabilité des différentes catégories de votre population. Comme le jeu se déroule en temps réel, on passe beaucoup de temps à alterner entre la pause et l'accélération, selon que l'on traverse un temps mort ou que les événements se précipitent.

Pour pimenter le tout, viennent enfin les combats en temps réel. Les graphismes sont assez soignés. Ils abusent des effets de lumière mais profitent par contre d'un système de destruction du décor. L'IA est relativement absente, ce qui donne lieu à des comportements idiots, voire suicidaires. En somme, si vous n'êtes pas préparé, vous n'avez plus qu'à prier. Heureusement, le *pathfinding* ne semble pas poser trop de soucis. Au pire, une option permet de résoudre les batailles automatiquement.

Le jeu se déroule d'un seul tenant sur toute la première moitié du XXe siècle, mais l'ambiance 14-18 n'est pas au rendez-vous. En résumé, seuls l'uniforme des fantassins et l'apparence des blindés font la distinction avec la Seconde Guerre mondiale. Certes, le jeu n'a pas la prétention d'être une simulation de la Grande Guerre, mais tout de même...

Agression : Reign over Europe est au final un jeu audacieux, mais qui n'a pas les moyens de ses ambitions. L'ensemble s'avère original mais laborieux à prendre en main. Ses bonnes idées sont étouffées par une réalisation bancale. Que les passionnés de STR ne s'y trompent pas, l'échelle stratégique reste la plus importante et la plus intéressante. Quant à l'aspect hybride, il plaira si l'on cherche un jeu qui sorte des terrains battus. ◆

La carte stratégique est assez belle. Par contre, les animations répétitives des personnages ou les différents icônes gâchent le plaisir visuel.

Liens

Le site de l'éditeur : **www.buka.com**
Le site du distributeur : **www.playlogicinternational.com**

Fiche technique

Type : Jeu hybride en temps réel
Public : Les amateurs de jeu simples et originaux
Support : Win 2000/XP, carte graphique 128Mo, Pentium IV à 1,7 Ghz, 768 Mo de RAM
Editeur : Buka / Lesta Studio ; **Prix :** NC.
Ce jeu n'est pas encore distribué en France.

- Un simulateur d'empire au thème original (1910-1950)
- Un mélange des genres pas trop compliqué

- Une IA idiote dans la phase STR
- Une interface peu réussie
- Des graphismes sympas mais vieillissants
- Pas de mode multijoueur

Avis : Un jeu sympathique et original, malheureusement desservi par une réalisation pas vraiment à la hauteur. Le problème des jeux hybrides est qu'il leur est difficile d'être convaincants sur tous les tableaux.

LES NOUVEAUTÉS JOWOOD

TROIS FOIS HELLAS !

JOWOOD NOUS CRÉDITE EN MÊME TEMPS DE TROIS STR QUI SEMBLENT ISSUS DU MÊME MOULE... ET CE N'EST PAS TOUJOURS DANS LES VIEUX POTS QU'ON FAIT LES MEILLEURS CARNAGES. S'ILS RECÈLENT QUELQUES BONNES IDÉES, CES PRODUITS PARAISSENT SURTOUT AVOIR PLUSIEURS GÉNÉRATIONS DE RETARD. LA PREUVE PAR TROIS.

Bertrand Lhoyez

FATE OF HELLAS

Ce jeu est une extension inavouée de *Sparta Ancient Wars*. Il reprend la Perse, l'Egypte et Sparte, et y ajoute la Macédoine. Chaque camp dispose de quelques spécificités permettant d'esquisser une tactique, mais on peine vraiment à voir la différence. Comme trop souvent, l'habillage et le contexte historique servent de prétexte pour mener de pseudo batailles. Même si les campagnes vous proposent d'atteindre divers objectifs calqués sur l'histoire de Sparte ou celle d'Alexandre le Grand, ni le scénario, ni le gameplay n'offrent de réelles surprises ou satisfactions.

Fate of Hellas s'inspire beaucoup de *Warcraft 3* dans ses mécanismes. Vous débutez une partie avec une cité et quelques esclaves, et vous n'avez plus qu'à les envoyer collecter les ressources pour construire vos premiers bâtiments. Ô surprise, vous aurez besoin de fermes et de mines d'or pour produire et entretenir vos armées avant de les envoyer écraser l'ennemi. Viennent s'ajouter des héros qui peuvent développer des compétences hors du commun. Côté unités combattantes, en plus de la piétaille, vous disposerez d'engins de sièges, de navires, et de diverses troupes montées dont bien sûr des éléphants de guerre.

Une fois ce constat établi, certains pourraient se dire qu'il suffit de construire dans son coin une force suffisante. En théorie, oui. Mais pas en pratique. Pour construire, il vous faut des ressources. Pour en obtenir, il vous faut sortir de votre coin, et donc rencontrer devinez qui... Peu importe qu'il s'agisse de ses premières lignes ou d'un éclaireur, dès lors que vous serez repéré, ce sont des vagues d'adversaires qui déferleront chez vous. En conséquence, il devient vite difficile de faire quoi que ce soit. Ce qui peut passer pour un défi ressemble aussi très bien à un gameplay raté.

Pourtant, on voit bien que les développeurs ont fait quelques efforts pour donner de la consistance à leur jeu. Une des fonctionnalités originale consiste à vous permettre de récupérer les armes des morts. Vos esclaves se chargeront de les récolter et vous pourrez alors produire de nouvelles unités. Voilà qui est amusant mais qui ne compense pas les faiblesses du jeu.

Côté graphismes et effets sonores, *Fate of Hellas* offre un résultat là encore très moyen. La bande-son manque d'un souffle épique et les bruitages sont peu crédibles. Grâce à un certain souci du détail, les graphismes font parfois belle impression. Dommage que celle-ci ne dure pas. Le moteur graphique ne tient pas un instant la comparaison face à des jeux récents. Cela dit, à la décharge du studio russe *World Forge*, on ne peut pas leur reprocher de ne pas avoir les mêmes moyens que ceux des grosses productions anglo-saxonnes. Et si *Fate of Hellas* n'est pas superbe, il n'est pas laid non plus. Par contre, il reste vraiment peu convaincant. ◆

Seules Sparte et la Macédoine bénéficient d'une campagne. La Perse et l'Egypte sont toutefois jouables en multijoueur.

Théme : Antiquité
Editeur/développeur : Jowood/World Forge
Prix : 30 €

Trois factions sont disponibles dans *The Golden Horde* : les Mongols, les Russes et les Croisés. Chacune offre un style relativement distinct, côté combat et construction. Les Mongols s'appuient sur leur mobilité et peuvent par exemple déplacer leur campement. Les Russes sont une faction plus traditionnelle et les Croisés peuvent eux s'installer où bon leur semble et fortifier leurs positions. Le but consiste schématiquement à recruter des paysans et à en faire soit des ouvriers, soit des soldats. Dans ce cas, il faudra les équiper et les envoyer s'aguerrir et se spécialiser. L'expérience joue ici un rôle capital. Sous divers aspects, le jeu tend vers l'action-RPG. Les campagnes offrent plusieurs missions où l'on dirigera quelques individus, voire un seul. D'une manière générale, un petit groupe d'unités bien équipé et expérimenté suffit à accomplir la majeure partie des actions.

En plus du minerai et du bois, il vous faudra compter sur la capture de hameaux pour augmenter votre population. Autre distingo, le jeu prend en compte les intempéries. Une sorte de girouette est présente à l'écran pour vous indiquer la force du vent, qui affectera les attaques à distance. Vous aurez aussi à jongler avec l'armement de vos unités et à récupérer le matériel jonchant le sol après les batailles.

Comme pour son petit cousin venu de l'Antiquité, le *pathfinding* ou l'IA déraillent régulièrement. Que ce soit en solo ou en multi, les cartes se ressemblent toutes. Heureusement, le niveau de zoom de la caméra ne permet pas de s'en rendre compte. On retiendra aussi que les scénarios s'appuient en théorie sur une trame historique moyenâgeuse, attention louable mais qui s'avère au final plus un prétexte pour introduire des missions banales. Les défauts d'animation des personnages sautent assez vite aux yeux et ne seront gommés que grâce à une belle végétation et à des effets de lumière donnant à l'ensemble une allure très propre et artificielle. ◆

Sans être exceptionnels, les graphismes sont soignés. Les animations et les modèles de personnages sont par contre assez répétitifs.

Théme : Moyen Âge
Editeur/développeur : Jowood/World Forge
Prix : 30 €

Co-signé par *Enlight Software*, à l'origine de la série *Seven Kingdoms*, cet épisode ressemble à s'y méprendre aux deux jeux de *Worldforge*. Selon toute vraisemblance il partage la même base technique et quoi qu'il en soit, il n'est guère plus intéressant à jouer. Comme pour les deux jeux précédents, même comparé à d'anciens standards, il est tout simplement dépassé. On y retrouve bien certaines bonnes idées comme la diplomatie et l'espionnage, doublés de quelques sortilèges et trésors pour agrémenter. Sauf que pour écraser son ennemi, on a aussi vite fait d'accumuler troupes et ressources.

Sur le papier, *Seven Kingdoms Conquests* propose une lutte impitoyable entre hommes et démons, tout au long de l'histoire. Concrètement, le jeu débute dans l'Egypte antique pour aboutir, de millénaire en millénaire, au Moyen Âge. Chaque époque se caractérise par de nouveaux noms et graphismes pour les unités. Celles-ci sont assez variées dans la forme, mais sur le fond ce sont toujours les mêmes qui reviennent. Quant aux cartes, à nouveau, elles n'ont que peu d'intérêt tactique, et encore moins pour ce qui est des décors. On retiendra par ailleurs un didacticiel buggé, des campagnes qui ne sont que des suites de combats s'enchaînant l'un après l'autre, des graphismes assez insipides et, à nouveau, un *pathfinding* et une IA déplorables. ◆

Les démons sont assez originaux, faute que leurs unités soient fondamentalement différentes de celles des humains.

Thème : Pseudo historique
Editeur/développeur : Jowood/Enlight Software
Prix : 30 €

EUROPA UNIVERSALIS ROME SPQR

SUR LES TRACES D'ALEXANDRE

POUR DONNER UN MEILLEUR APERÇU DU NOUVEAU PARADOX, NOUS VOUS PROPOSONS DE SUIVRE LES PREMIERS PAS D'UN APPRENTI CONQUÉRANT QUI VOULAIT FAIRE RENAÎTRE L'EMPIRE MACÉDONIEN. C'EST L'OCCASION DE CONSTATER QUE CE JEU, ICI TESTÉ EN VERSION 1.2, A ENCORE BESOIN D'AMÉLIORATIONS.

Sébastien Lebourcq

Aborder un nouvel épisode de la saga *Europa Universalis* n'est jamais une mince affaire. On sait que l'on sera d'abord dérouté, voire agacé. Mais c'est aussi la promesse de passer des nuits entières à voir défiler les siècles en amassant gloire et conquêtes.

La première décision consiste toujours à choisir l'instrument de sa puissance. Et d'emblée, un premier problème se pose : il n'y a pas énormément de factions à jouer ! La première campagne, celle qui débute en l'an 474 du calendrier romain, propose des mastodontes comme Carthage, l'Empire séleucide ou, bien sûr, Rome. Mais ce sont des entités qui possèdent dès le départ un grand nombre de provinces à gérer. Trop pour un joueur débutant. D'un autre côté, une fois l'expérience acquise, ces empires regorgeant de troupes et de ressources risquent de s'avérer trop faciles à jouer. D'autant plus qu'ils sont souvent entourés de petits États faciles à soumettre, pour ne pas parler des tribus celtiques mono-provinciales qui sont pratiquement injouables (et c'est dommage). Nous évitons donc également ces poids plumes, histoire de ne pas passer les premières décennies du jeu à attendre en vitesse rapide.

Entre les deux, il reste vraiment peu de choix. L'Arménie ou le Pont-Euxin sont deux exemples d'États moyens, avec 4 ou 5 provinces, qui offrent un challenge tout en disposant d'une taille minimale. Mais ces noms ne me font pas rêver. J'opte donc pour le choix le plus intéressant à mes yeux, en attendant l'apparition des Parthes à partir de la Seconde guerre punique : la Macédoine de Ptolémée Keraunos.

Jouer un État grec présente de multiples avantages au début de la période. Puisqu'il s'agit de la culture et de la religion les plus répandues, les sacrifices ont plus de chances de réussir, la diplomatie est plus facile et les possibilités commerciales sont plus nombreuses.

Le régime de la dictature n'est jamais disponible au commencement d'une partie. Il est acquis par évènement si un personnage est suffisamment puissant pour l'imposer. C'est le seul régime qui permette de choisir quatre idées nationales à la fois.

Contrôler la répartition de tous vos personnages pour optimiser leur efficacité est une tâche qui s'avère rapidement harassante pour les grands empires.

Une situation idéale

Cette nation est la plus faible des grandes puissances. Elle est facile à gérer, avec seulement quatre provinces, et elle jouit d'une situation idéale : au sud, les petits États grecs seront des proies faciles, tandis qu'au nord les terres barbares ne demandent qu'à être colonisées. Mon objectif : édifier un empire qui pourra rivaliser avec les Romains à l'ouest et les Séleucides à l'est.

La Macédoine est une monarchie aristocratique. C'est un régime que j'apprécie puisqu'il permet de choisir deux idées nationales militaires (*Professional soldiers* et *Horse lords* dopent la discipline de mes armées) et une idée civique (je prend *Citizenship*, qui transforme 1% de mes hommes libres en citoyens... soit le seul moyen direct d'augmenter le nombre de ces derniers !). Le défaut de ce système politique est qu'il m'oblige à garder le roi Ptolémée Keraunos comme dirigeant jusqu'à sa mort, et ce malgré ses faibles aptitudes. Je ne choisis aucune idée nationale économique ou religieuse, car en respectant les pré-requis de la monarchie, je bénéfice de son bonus spécifique : les revenus de mes routes commerciales sont augmentés de 25%.

Définir ces dernières avant de lever la pause initiale du jeu est une nécessité, car je ne veux pas que l'IA me chipe les routes les plus juteuses. En tant que fidèle de la religion grecque, et cela compte beaucoup dans la réussite de la transaction, mon partenaire privilégié est Massalia. Ce sont mes coreligionnaires les plus éloignés qui offrent les routes commerciales les plus juteuses. Pour les routes commerciales intérieures, peu rentables, je privilégie toujours la répartition des ressources. J'envoie de la pierre dans mes provinces frontalières stratégiques (elle donne un bonus défensif), du fer, des chevaux ou du bois dans mes provinces de « second rideau » (pour y recruter des troupes), et des grains dans les provinces dont je veux augmenter la population. Plus tard, j'enverrai du vin dans les régions récemment conquises pour réduire le risque de révolte.

Notez que j'utilise mes émissaires pour négocier des routes commerciales extérieures, mais pas pour tenter de sceller des alliances. Un émissaire envoyé est absent pour un mois et les routes commerciales sont prioritaires au tout début. Au pire, je laisserai les IA venir me solliciter pour des alliances. Ce sera le cas de Sparte et de Pergame dans cette partie.

Le dernier passage obligé avant de se lancer est la gestion des ressources humaines. Ma priorité est de nommer les meilleurs généraux (trait *martial*). Ensuite je nomme les meilleurs administrateurs (trait *finesse*) à la recherche militaire terrestre et navale. Les gouverneurs de province (toujours *finesse*) ne viennent qu'ensuite. Je prends garde de laisser libre un personnage doué

Les dieux sont du côté des vainqueurs

Les chances de succès des augures sont toujours négatives en début de partie, il n'est donc pas conseillé d'y recourir d'entrée. Leur réussite dépend de la puissance de votre religion, elle-même conséquence du prestige religieux accumulé dans chaque province. Pour améliorer la probabilité de succès d'un sacrifice, il faut donc conquérir et convertir un maximum de régions et sélectionner une idée nationale religieuse comme *Divine right*. Pour accroître le prestige religieux d'une province en particulier, il faut y importer des épices, y construire un temple ou nommer un gouverneur doté du trait *High priest*. Pour convertir une nouvelle province à votre religion (et à votre culture), il faut accroître son niveau de civilisation (par exemple en la reliant par une route commerciale à une province très civilisée) et lui attribuer un gouverneur efficace (charismatique pour la conversion culturelle, avec une importante valeur *finesse* et des traits religieux pour la conversion religieuse).

en *charisme* et qui servira d'émissaire diplomatique et d'espion.

Si tous les aristocrates talentueux ont été affectés, les incapables peuvent au pire gouverner une province (mieux vaut nommer un nourrisson épileptique que de laisser une région sans gouverneur, même si les corrompus ou les mal-aimés accroissent le risque de révolte) ou servir de porteur de mauvaises nouvelles. En effet, pour adresser une déclaration de guerre, il n'y a besoin d'aucune compétence. En revanche, si le destinataire est susceptible, la tête de l'émissaire risque de revenir dans un panier. Autant nommer l'idiot de la famille pour ce genre de tâches ingrates.

475 : Vae Victis

Mon objectif premier était d'annexer les petites États grecs du sud. Mais la Ligue achéenne et l'Aetolie se sont alliées et disposent de 15 000 hommes chacune. Par ailleurs, elles sont encore bien disposées à mon égard. Au nord, les Illyriens sont plus vulnérables et ils ne sont pas grecs, je les attaque donc sans remord en janvier 475 (-2 stabilité). La victoire est rapide grâce au général Midas Sosiclid (9 de valeur martiale). J'annexe Taulanti et je réclame un tribut au vaincu. Cette dernière exigence peut être utile face à un adversaire pauvre car je gagnerai un Casus Belli s'il s'avère

Attention, *Paradox inside* : pour commercer entre deux provinces non adjacentes, il suffit qu'une route soit construite uniquement sur la (les) province(s) qui les séparent, mais pas sur les régions émettrice et destinataire.

L'option d'espionnage *Seduce governor* est la plus puissante puisqu'elle permet d'acquérir une province sans verser le sang. Visez les provinces de votre culture/religion et dirigées par un gouverneur peu loyal.

LES GOUVERNEMENTS

	Idées				
Gouvernements	**Militaires**	**Economiques**	**Civiques**	**Religieuses**	**Avantage**
Monarchie aristocratique	2		1		Revenus commerciaux +25%
République aristocratique	1		2		Gain de loyauté des personnages +1%
République démocratique			2		Gain de popularité des personnages +1%
Monarchie despotique	1	1	1		Coût des bâtiments -33%
Dictature	1	1	1	1	Discipline +10%
Monarchie fédérale		1	1	1	Revenu des tributs +25%
République militaire	2		1		Discipline +10%
République oligarchique	1	1	1		Richesse des personnages +5%
République confédérée		1	1		Points de recherche +20%
Théocratie				2	Chance de succès des sacrifices +10%
Tribu civique			1		Points de recherche +10%
Tribu militaire	1				Discipline +5%
Tribu religieuse				1	Risque de révolte -1
Tribu commerçante		1			1 route commerciale supplémentaire

EFFICACITÉ DES UNITÉS*

	Milice	Infanterie lourde	Cavalerie	Archers à cheval	Eléphants	Archers
Milice	100%	50%	50%	50%	25%	100%
Infanterie lourde	110%	100%	120%	150%	100%	200%
Cavalerie	150%	70%	100%	100%	50%	150%
Archers à cheval	200%	100%	100%	100%	50%	100%
Eléphants	200%	100%	50%	50%	100%	200%
Archers	150%	150%	100%	100%	50%	100%

***Sens de la lecture :** Une milice contre de la cavalerie attaque à 50% d'efficacité. De la cavalerie contre une milice attaque à 150% d'efficacité.

qu'il ne peut pas payer. Ce jeu a conservé le système de stabilité de la série *Europa*, mais cette fois les points sont rachetés en versant directement de l'or. Pour atteindre le +3 avec un empire moyen, on peut débourser jusqu'à 200 pièces, d'où l'importance d'un Casus Belli qui permet d'économiser les deux points d'une déclaration de guerre. En attendant de récupérer ma stabilité, je me lance dans la colonisation de ma frontière nord.

Le 30 mai 479, Keraunos décède et son fils Xanthos monte sur le trône. Il n'a que trois ans et donc aucune aptitude, mais cela ne semble pas avoir grande conséquence sur mon domaine. Les qualités administratives du souverain ne jouent que pour la province capitale et aucun général n'est encore assez populaire pour tenter d'en profiter pour prendre le pouvoir.

485-492 : La guerre civile

En juillet 482, Carthage annexe l'Épire, ce qui lui offre un pied-à-terre en Grèce, juste à côté de ma capitale ! La situation est grave et j'anticipe un futur conflit en renforçant ma flotte. En 485, l'Illyrie n'est plus en mesure de me verser son tribut. Je profite de l'occasion pour entraîner mes troupes et j'envoie Midas Sosiclid châtier l'impudent. La victoire est facile et de nouvelles annexions sont réalisées, dont celle de Tylis, alliée à mon ennemi. Revers de la médaille : les faciles victoires de Midas lui sont montées à la tête. Il déclenche en Thrace une révolte qui sera rapidement écrasée.

C'est le schéma classique des guerres civiles : un général victorieux voit son niveau de loyauté s'effondrer à mesure que sa popularité augmente. Il déclenchera une guerre civile d'autant plus facilement si la popularité du souverain est basse, si la stabilité est en berne et si une guerre dure depuis trop longtemps (le vrai scénario catastrophe). Le jeu prévoit un système de rivalités personnelles, de solidarités familiales mais, au bout du compte, les guerres civiles sont presque toujours déclenchées par un commandant devenu trop orgueilleux. Cela les rend d'ailleurs très prévisibles. Dès que sa loyauté approche des 60%, pensez à lui retirer son commandement. Quand elle tombe sous 30%, le risque est trop élevé : vous pouvez tenter de l'assassiner ou mieux, l'envoyer faire une longue marche dans les terres barbares avec ses troupes.

Ces guerres civiles mettent du piment, mais elles sont encore très mal gérées. Pour nous « aider » à les surmonter, le jeu nous inonde d'évènements de « donations » : des nobles loyaux vous font cadeau de troupes gratuites. Ces dernières sont tellement nombreuses qu'elles en deviennent plus gênantes que la rébellion elle-même ! Car une

Demetrius assiège Carthage. Lors des sièges, seule l'infanterie monte à l'assaut. Les archers soutiennent et la cavalerie ne sert à rien.

La suprématie navale est importante : c'est un moyen de transport plus rapide et sans attrition pour vos troupes.

PRODUITS COMMERCIAUX

Produit	Bénéfice
Ambre	Taxes +10%
Eléphants	Eléphants de guerre
Poisson	Manpower +10%
Grain	Croissance de la population +10%
Chevaux	Cavalerie et archers à cheval
Fer	Infanterie lourde
Sel	Vitesse de recrutement +25%
Epices	Prestige religieux +50%
Pierre	Bonus défensif +100%
Vin	Risque de révolte -1
Bois	Trirèmes, archers (c'est 2 lignes séparées)

507 : la campagne de Bithynie. Si vous avez le temps, observez les batailles. Vous y verrez quelles unités encaissent les coups et vous pourrez en tirer des leçons sur la composition de vos armées. Par exemple, ne laissez pas les archers sans infanterie pour les protéger.

fois qu'elles auront écrasé les séditieux, elles feront exploser vos coûts de maintenance militaire... et vous ne pourrez pas les démobiliser sans payer ! En somme, le problème n'est pas tant la rébellion elle-même, mais la banqueroute parfois inévitable provoquée par ces renforts indésirables. Une grossière erreur d'équilibrage qui sera corrigée dans un futur patch (NDR : espérons pas dans six mois !).

494-496 : l'expédition de Carthage

Ma trésorerie renflouée, je profite des difficultés de Carthage dans sa guerre contre Rome pour tenter de chasser les puniques d'Épire. Je m'en empare rapidement puis j'envoie une expédition prendre Carthage elle-même pour l'obliger à négocier. Demetrius débarque 7 000 hommes et s'empare de la capitale sans susciter davantage de réaction de la part des troupes carthaginoises présentes en Afrique.

Premier problème : Épire vaut 26% en points de victoire, or je n'en détiens que 18% en occupant cette province et Carthage. En clair, pour annexer une seule province, il faut que je me lance dans une conquête de plusieurs régions (combien ?) d'un empire qui s'étend des sables de Libye aux colonnes d'Hercule. Sans certitude d'y parvenir puisque, sur les forums, les joueurs se plaignent de l'IA qui refuse de céder.

Second problème : ma réputation s'est dégradée et mes rivaux envoient des cohortes d'assassins décimer mon petit personnel à un rythme génocidaire. Une autre incohérence dénoncée par les joueurs (NDR : et les beta-testeurs ?).

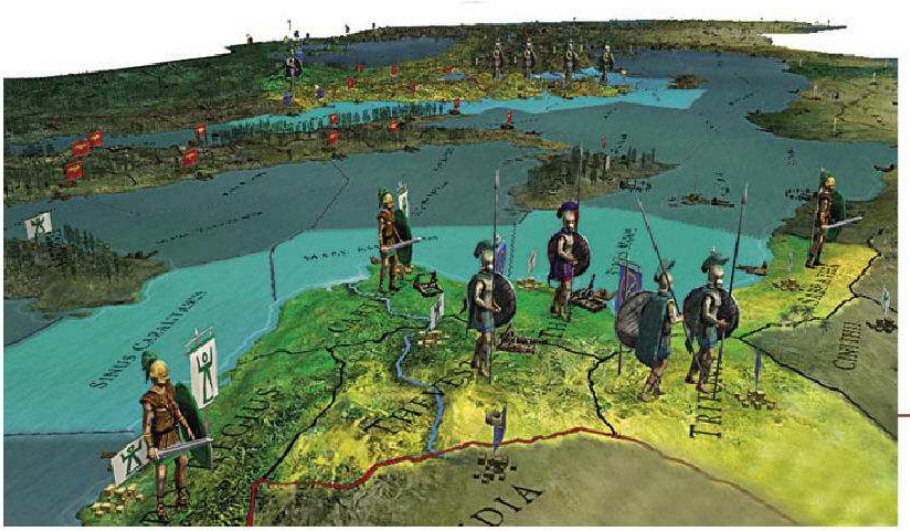
En novembre 496, l'expédition de Demetrius est décimée par les alliés numides et je dois me résoudre à signer la paix contre un simple tribut.

530-545 : la chute

Qu'à cela ne tienne ! Je me tourne désormais vers le Bosphore. Je contrôle déjà la Thrace et en prenant pied sur l'autre rive, c'est-à-dire en annexant Pergame ou la Bithynie, je pourrai collecter les droits de passage du détroit (bonus de 5% sur mes taxes). En mars 504, je déclare donc la guerre à l'alliance composée de la Bithynie, de Pergame et du Pont. J'annexe rapidement les deux premiers et je contrains le troisième à une paix blanche en 508.

Ma réputation a été entachée par ces incartades, je décide donc de consacrer les années suivantes à la rétablir, en même temps que ma stabilité, tout en entreprenant un programme de travaux publics.

En juin 530, croyant m'être fait oublier, je tente une innocente attaque contre l'Aetolie. C'est l'agression de trop qui déclenche la colère de l'ogre séleucide. Celui-ci s'empare d'abord de la Bithynie et de Pergame sans coup férir, puisque ayant placé une flotte sur le Bosphore, il m'empêche de traverser le détroit pour les secourir. Ensuite, c'est la curée : des armées séleucides de taille réduite commencent à débarquer en Grèce même. Les premiers assaillants sont laminés mais, le temps de les poursuivre sur



Pour anéantir une cohorte (et donc éviter le syndrome course-poursuite), il faut parvenir à l'attaquer avec un ratio de troupes de 10 contre 1. Bonjour la sinécure !

À peine le jeu est-il sorti que les mods ont fleuri sur le forum de Paradox. Est-ce un signe de vitalité de la communauté ou un symptôme des défaillances du jeu ?

Rome : Enhanced **entend corriger des bugs, améliorer le système de combats et le réalisme historique. Il modifie également le système de colonisation, rend les petites tribus jouables et en ajoute de nouvelles.**

SPQR **est développé dans le même esprit : un recadrage profond des mécanismes du jeu pour le rendre plus fidèle et plus agréable.**

Rome Improved Map Project **ne modifie que la carte en y apportant de nouvelles provinces, cultures et nations.**

Rome Unlimited Time Patch **: tout est dans le titre !**

Lien général : http://forum.paradoxplaza.com/forum/forumdisplay.php?f=392

tout mon territoire en vertu de ce catastrophique système de combats (voir le test page 24), ce sont d'autres vagues qui viennent progressivement submerger mes défenseurs. Ma résistance est acharnée, mais mon *manpower* s'épuise, un problème que les Séleucides ne connaissent pas. Je dois finalement céder quatre provinces en 545.

Le seul avantage de cette déroute aura été d'avoir paradoxalement dopé ma recherche scientifique. Celle-ci dépend du nombre de points de recherche générés par les citoyens, mais il est ralenti par le nombre de provinces contrôlées, dans le but de freiner les annexions trop rapides. Résultat : plus vous perdez le contrôle de vos provinces, plus votre recherche s'accélère.

Le règne du pathétique Xanthos s'achève en 559. Il est remplacé par sa fille unique Hypathia. Encore une fois, les successions difficiles ne semblent pas provoquer de troubles particuliers. Lors de la guerre contre les Séleucides, je suis parvenu à assassiner plusieurs fois des souverains sans héritier, mais des successeurs sont malgré tout apparus et aucun trouble n'a éclaté.

Comme tous les jeux Paradox, *Rome* aura donc besoin à la fois de patchs pour corriger ses déséquilibres les plus criants, et de mods pour donner sa pleine mesure. Rendez-vous dans quelques mois. ◆

Les Séleucides nous submergent et nous n'avons plus de réserves ! Avec ce système de remplacement permanent des troupes, où qu'elles se trouvent, les guerres longues se jouent à l'usure du *manpower*. À l'est de mon empire en déroute, on voit que les Carthaginois occupent toujours l'Epire (en vert).

Le système de colonisation n'est pas tout à fait au point : au bout de quelques siècles, les Romains sont en Allemagne et les Grecs atteignent la Pologne. La présence barbare est largement sous-représentée. Attention cependant : une colonisation intensive ralentit la recherche (trop de provinces) et augmente le coût de la stabilité. (Note : cette image n'est pas tirée de cette partie, mais d'un forum où son auteur jouait avec la Grande Grèce.)

Sins of a SOLAR EMPIRE

La nouvelle odyssée de l'espace

ALORS QUE LE JEU D'IRONCLAD GAMES VIENT SEULEMENT D'ÊTRE COMMERCIALISÉ EN BOÎTE EN FRANCE, LA GUERRE FAIT DÉJÀ RAGE AUX QUATRE COINS DE LA GALAXIE. NOUS VOUS PROPOSONS DONC UNE PREMIÈRE ANALYSE DE CE « RT4X », BASÉE SUR SA VERSION 1.05. GRÂCE À CYBERSTRATÈGE, VOTRE VOISIN AURA À PEINE ACHETÉ LA VF QUE VOS FLOTTES SERONT DÉJÀ PRÊTES À L'ANÉANTIR !

Sébastien Lebourcq

Nous partirons du principe que vous devez assurer seul votre survie dans cet impitoyable univers : laissant de côté pour l'instant les spécificités du jeu par équipes, considérons que vous jouez en 1 contre 1 ou en mode « chacun pour soi » (*free for all*).

Il n'y a pas de *build order* incontournable pour aucune des races, tant l'éventail des possibilités est grand, mais les toutes premières secondes de chaque partie respectent le plus souvent les mêmes règles fondamentales. Sur le plan économique, vous pouvez commencer par acheter 200 cristaux au marché noir (l'absence de cristaux au départ ne doit pas vous ralentir), envoyer vos navires de construction établir des mines et augmenter immédiatement la population de vos planètes.

Votre première infrastructure sera généralement une usine de *capital ships*, pour profiter au plus vite du premier vaisseau amiral disponible gratuitement. Beaucoup de joueurs préconisent de détruire ensuite cette usine : vous n'aurez pas besoin d'autre *capital ship* avant longtemps et il vaut mieux libérer un emplacement d'infrastructures autour de votre planète mère. Lorsque l'occasion se présentera, vous reconstruirez cette usine à un endroit beaucoup plus proche du front.

Dans le même temps, les premiers vaisseaux fabriqués par votre usine de frégates seront les deux ou trois indispensables navires de reconnaissance. Envoyez ces *scouts* explorer les mondes voisins. Leur première tâche sera de repérer vos prochaines conquêtes. Quels types de planètes se trouvent dans les environs ? Sont-elles

Dans ce jeu, l'essentiel du micro management doit être porté sur les vaisseaux amiraux et leurs capacités spéciales. Il faut désactiver le mode automatique de ces dernières et faire attention à les déclencher manuellement au bon moment (voir nos tableaux).

Les *phase jump inhibitors* sont toujours utiles pour piéger un assaillant trop présomptueux et l'empêcher de sortir trop vite d'un de vos champs gravitationnels.

fortement défendues par des flottes neutres ? S'il s'agit de planètes de glace ou volcaniques, votre priorité sur une carte moyenne ou grande sera de construire les laboratoires civils qui découvriront les technologies nécessaires à leur colonisation (bien sûr, si vous êtes sur une petite carte, mieux vaut opter pour un laboratoire militaire pour rechercher immédiatement de meilleurs vaisseaux de combat). Envoyez ensuite votre premier vaisseau amiral, accompagné de frégates de soutien, nettoyer la zone. La frégate de colonisation se rendra sur place une fois le secteur pacifié.

Vous remarquerez rapidement que certaines planètes se trouvent à des carrefours de points de sauts, tandis que d'autres sont isolées et accessibles uniquement via votre monde d'origine. Ces dernières sont des endroits sécurisés où vous pouvez établir vos laboratoires, et les premières seront forcément empruntées par l'ennemi lorsqu'il vous attaquera. Elles constitueront vos nœuds défensifs.

Défense fixe ou mobile ?

Vous avez deux systèmes de défense principaux : les hangars à vaisseaux et les canons fixes. Concernant les premiers, les chasseurs sont préférables aux bombardiers dans une tâche défensive. Mais leur efficacité laisse à désirer face à des hordes de frégates et de vaisseaux lourds. Par ailleurs, ces hangars sont chers et il n'est pas recommandé d'en construire plusieurs pour multiplier les escadrilles.

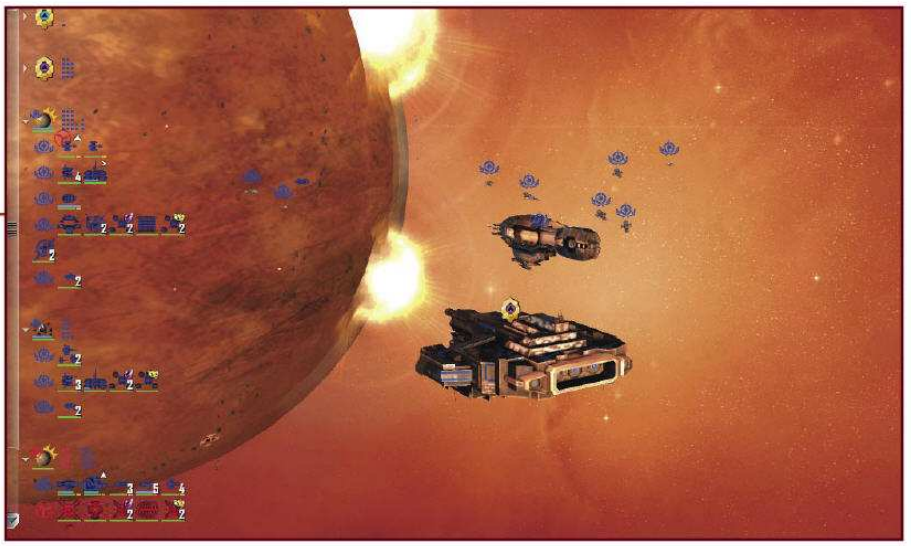
Les canons sont meilleur marché et raisonnablement puissants, mais leur problème vient de leur portée de tir relativement faible. Ils peuvent être utiles pour défendre vos infrastructures orbitales (que vous aurez évidemment regroupées), mais il est hors de question de doter vos planètes d'une ceinture de batteries aussi onéreuse qu'inefficace. Dans la plupart des cas, soit l'ennemi saura les contourner, soit il les détruira sans difficulté s'il est en force. La principale utilité des défenses statiques est que, sur les grandes cartes, elles peuvent retarder une attaque surprise le temps que la flotte arrive à la rescousse.

Car c'est bien entendu vers une défense mobile qu'il faut s'orienter : votre flotte sera toujours votre meilleur rempart. D'autant plus que, comme dans la plupart des STR, la meilleure défense reste de loin l'attaque. Les meilleures infrastructures défensives sont donc les plates-formes de réparation et les usines de frégates. Si une

Sins n'est pas un jeu gourmand, mais son gameplay implique des parties longues qui sont parfois difficiles à mener à bien en multijoueur... Surtout quand certains internautes s'entêtent à créer des parties à 12 joueurs et à 60 planètes.

Maintenir vos *capital ships* en vie est une priorité. L'expérience qu'ils accumulent au fil des batailles leur permet de débloquer des capacités spéciales souvent décisives.

Les vaisseaux tueurs de planète comme le *Marza*, au premier plan, sont plus fragiles que les vaisseaux de bataille, comme le *Kol*, au second plan. Cependant, leur puissance de feu est concentrée vers l'avant, ce qui fait qu'ils sont capables de détruire ces derniers en un contre un et à distance.



de vos attaques est repoussée et que vous vous retrouvez sur la défensive, celles-ci vous aideront à réparer et à reconstituer vos forces le plus rapidement possible (donc n'hésitez pas à en construire en abondance à proximité du front).

Intelligence Service

Une autre arme défensive trop souvent sous-estimée est le vaisseau de reconnaissance. D'une manière générale, comme dans tout bon jeu de stratégie, le renseignement est le nerf de la guerre. Cet adage devrait être imprimé dans l'esprit de tout cyberstratège : l'amiral victorieux est celui qui connaît la flotte ennemie avant même d'avoir construit la sienne, l'amiral vaincu est celui qui découvre cette flotte au moment où elle lance son attaque.

Ne surestimez pas les technologies de « radar » ou de prescience : elles vous préviennent généralement trop tard (par exemple lorsque l'ennemi a entamé son saut vers une de vos planètes) et multiplient les fausses alertes. Même dans la guerre galactique, rien ne remplace le renseignement à l'ancienne. Envoyez des *scouts* patrouiller sans relâche, jusque sous le nez de l'ennemi, quitte à les sacrifier et à les remplacer. Repérez quels sont ses infrastructures et surtout la composition et les mouvements de ses flottes.

De votre côté, limitez autant que possible les mouvements des *scouts* adverses. Leur rapidité les rend difficiles à intercepter (voire impossibles s'ils sont bien micro managés), mais les *phase jump inhibitors* peuvent vous aider dans cette tâche. Sachez les construire aux endroits stratégiques pour les fixer le temps de les détruire.

Une fois que vous maîtrisez ces bases, vous devez opter pour une stratégie. Il est toujours préférable d'avoir une idée directrice en tête plutôt que

SAVOIR CHOISIR SA CIBLE

Type de vaisseau	Type de coque	Contre coque très légère	Contre coque légère	Contre coque moyenne	Contre coque lourde	Contre coque très lourde	Contre coque de vaisseau amiral	Contre chasseur	Contre bombardier
Chasseur	Très légère	100%	200%	25%	25%	25%	25%	65%	75%
Bombardier	Légère	50%	50%	50%	50%	100%	75%	10%	20%
Frégate de reconnaissance (Arcova)	Légère	100%	200%	25%	25%	25%	25%	65%	75%
Frégate légère (Cobalt)	Moyenne	100%	75%	100%	125%	50%	50%	10%	10%
Frégate à longue portée (Javelis)	Légère	100%	100%	150%	75%	75%	75%	10%	10%
Frégate de siège (Krosov)	Légère	100%	75%	100%	125%	50%	50%	10%	10%
Frégate de DCA (Garda)	Lourde	150%	75%	25%	25%	25%	25%	70%	75%
Frégate de colonisation (Protev)	Légère	100%	200%	25%	25%	25%	25%	65%	75%
Croiseur de soutien (Hoshiko)	Lourde	100%	75%	100%	125%	50%	50%	10%	10%
Croiseur lourd (Kodiak)	Très lourde	100%	150%	100%	125%	125%	75%	10%	10%
Vaisseau amiral (Kol)	Amirale	25%	75%	100%	100%	100%	100%	10%	10%

Sens de lecture : Un chasseur connaît 200% d'efficacité contre les vaisseaux à coque légère (bombardiers et la majorité des frégates), tandis qu'un bombardier sera plus efficace contre un vaisseau à coque très lourde (croiseur lourd – 100%) voire contre un vaisseau amiral (75%).

La question se pose à tout joueur débutant : vaut-il mieux se lancer dans la surenchère ou économiser son argent, quitte à subir les attaques des pirates ? Nous serions plutôt partisan de la seconde option, d'autant plus qu'il s'écoule parfois jusqu'à cinq minutes entre l'annonce du raid et leur arrivée sur la cible. Cela vous laisse le temps de regrouper votre flotte et de préparer des défenses. Par exemple, les boucaniers de l'espace sont irrésistiblement attirés par les ports de commerce. Construisez-en un entouré de tourelles défensives, il fera un excellent piège !

Il faut reconnaître que les pirates peuvent être gênants lors de leurs premiers raids. Le joueur astucieux et agressif pourra tenter d'en profiter en les envoyant en diversion sur l'ennemi et en attaquant lui-même dans un autre secteur. Une double attaque difficile à encaisser en début de partie. Mais une fois les joueurs bien lancés, leurs raids servent juste à fournir de l'expérience aux *capital ships*. Notez enfin que la prime placée sur la tête d'un joueur peut être remportée par n'importe quel autre participant qui détruira ses vaisseaux. Ne surenchérissez donc pas avant que le compte à rebours ne soit terminé, car vous risquez juste de subventionner un rival.

d'improviser sa partie en fonction des circonstances. Un stratège qui ne fait aucun choix est généralement vaincu par les choix de l'adversaire. Pour vous y aider, voici un bref aperçu des stratégies les plus populaires du moment :

● Le rush de frégates à longue portée (LRF) :

C'est la stratégie que l'on rencontre le plus fréquemment sur le net, ces frégates étant rapidement accessibles, peu onéreuses et dotées d'une grosse puissance de feu à distance. Elle consiste à construire une flotte minimale jusqu'à leur découverte puis à les construire en masse, appuyées par un vaisseau amiral. Mention spéciale aux *Illuminators* des Advents, les plus dévastatrices, accompagnées d'un *Progenitor Mothership* en soutien, soit l'un des plus efficaces combos de début de partie. Pour le contrer, vous pouvez opter pour des chasseurs en masse... Jusqu'à ce que l'adversaire construise des « frégates de DCA » en réponse. Ensuite, vous pouvez opter pour des croiseurs *Kodiaks* accompagnés d'un *Marza* et de ses bombes à radiations si vous êtes TEC (et si l'ennemi vous laisse le temps de construire tout ça !). Si vous êtes Vasari, comptez sur les *Subverters* (compétence *stun*) et les *Overseers* (compétence *heal*).

● Le rush de scouts :

Une stratégie très efficace sur les toutes petites cartes : elle consiste à envoyer 4 à 6 vaisseaux de reconnaissance immédiatement chez l'ennemi pour détruire ses drones de construction avant qu'ils aient édifié des laboratoires militaires. Cela bloque sa recherche et vous permettra de l'achever ensuite avec des LRF. La meilleure façon de les contrer est de construire les laboratoires dès les premières secondes de jeu. Mais ce rush est de toute façon extrêmement gênant à partir du moment où les *scouts* réussissent à détruire les constructeurs. En effet, ces derniers mettent longtemps à réapparaître lorsqu'il reste des vaisseaux ennemis dans le champ de gravité... Et l'assaillant se fera un plaisir de maintenir au maximum ses insaisissables *scouts* dans le secteur. Heureusement, cette

Les chasseurs et les bombardiers ne sont pas aussi efficaces qu'ils pourraient l'être, surtout en début de partie. Les premiers sont à utiliser contre les frégates, les seconds contre les croiseurs lourds, les vaisseaux amiraux et les structures orbitales.

Construire plusieurs raffineries autour d'une même planète n'augmente pas la vitesse d'extraction.

Business is business

Vous obtenez un bonus de crédits en fonction de la longueur de vos routes commerciales. Pour créer ces « routes », vous devez édifier une « chaîne » de champs de gravités reliés les uns aux autres et disposant chacun d'une station commerciale. S'il manque une de ces stations ou si un champ est constitué de débris d'astéroïdes (donc non constructible), la chaîne est rompue. Chaque champ ainsi relié accorde 0,1 crédit supplémentaire par seconde pour TOUS vos comptoirs sur la carte, même ceux qui sont isolés. Par exemple : si vous disposez de 8 comptoirs commerciaux mais que seulement 3 d'entre eux sont dans des champs voisins, vous touchez +0,3 crédit pour chaque, soit +2,4 crédits par seconde au total.
Notez que la TEC dispose d'une technologie qui permet de construire des structures dans les débris d'astéroïdes. C'est la faction commerciale par excellence.

stratégie ne s'applique qu'aux cartes où vous pouvez deviner la localisation de la planète-mère ennemie et où celle-ci n'est qu'à 3 ou 4 sauts de distance.

● Le rush de Sova :

Très populaire dans les premières semaines du jeu, il l'est un peu moins depuis que la version 1.04 a atténué les effets de l'embargo. Il consiste, pour un joueur TEC, à construire un porte-avions *Sova* comme premier *capital ship*, de choisir la compétence *embargo* et de l'envoyer vers la planète-mère de l'adversaire. Il va alors ralentir la construction ennemie dans tout le champ de gravité et subtiliser une partie de ses revenus. Le problème est que, une fois le *Sova* délogé, vous vous retrouvez avec l'un des plus faibles navires amiraux en combat conventionnel. Si vous n'avez pas pris l'avantage le temps de votre embargo initial, vous risquez d'être ensuite en difficulté.

● Le rush de colonie :

Il ressemble à la stratégie précédente, mais cette fois en utilisant comme *capital ship* initial un *Jarrasul Evacuator* des Vasari ou un vaisseau amiral tueur de planètes. Il s'agit de détruire d'entrée une colonie ennemie (la planète mère est trop résistante). Et une fois l'opération effectuée, vous disposez d'un vaisseau amiral autrement plus robuste que le *Sova* pour poursuivre les hostilités. Avec les Vasari, le *Jarrasul* vous permettra même de vous emparer de la colonie cible pour en faire une tête de pont. La meilleure façon de contrer ce rush est de déjouer l'effet de surprise en repérant l'ennemi en approche grâce à vos *scouts*. Rassemblez ensuite une flotte suffisante pour le faire fuir.

● Le règne du croiseur lourd :

Vous constaterez que, sur le net, beaucoup de joueurs créent des parties longues où vous aurez tout le temps de bâtir votre économie et votre flotte. Sur ces grandes cartes, il peut être utile de viser d'emblée la production massive de croiseurs lourds après avoir découvert leur technologie au plus vite. Ce sont les plus puissants des navires conventionnels (hors *capital ships*), mais vous devez disposer d'assez de temps et d'une économie très solide, car leur coût est bien supérieur à celui des frégates. Mieux vaut ne pas se faire surprendre trop tôt par une flotte de LRF. ◆

Les pirates sont attirés comme des mouches par les stations commerciales. Elles deviennent un appât idéal à côté duquel construire des défenses fixes.

Le système de *mitigation* augmente la résistance d'un vaisseau en fonction du nombre d'ennemis qui lui tirent dessus. En théorie, il n'est donc pas utile de concentrer tous vos tirs sur une même cible… Sauf si votre flotte est suffisamment importante pour le détruire en quelques secondes, *mitigation* ou pas.

Liens :

Le site officiel et son forum riche d'enseignements :
www.sinsofasolarempire.com/

Les tableaux élaborés par Zyrxil et qui ont été utilisés pour écrire cet article :
http://forums.sinsofasolarempire.com/177682

Le Wiki du jeu :
www.soasewiki.com

Un guide en français réalisé pour Joubarbe :
www.joubarbe.net/index.php?showtopic=80

Pour obtenir une traduction française de la VO :
http://transgalactique.free.fr/telesins.html

NOTE : Notre prochain numéro mettra **les vaisseaux amiraux** au banc d'essai. Lesquels sont les meilleurs et pour quelle utilisation ? Nous vous proposerons également des tableaux récapitulant les caractéristiques détaillées de tous les vaisseaux mineurs du jeu.

TEC

La *Trade Emergency Coalition* des Terriens est la faction la plus solide économiquement. Elle dispose d'un bon armement pour les débuts de partie et une bonne utilisation de ses améliorations économiques et des routes commerciales doit lui permettre de tenir la distance dans les parties longues. Elle peut ainsi attaquer fort d'entrée (par exemple avec ses frégates *Javelis*), mais aussi jouer le *booming* économique sur les grandes cartes. Elle développe alors ses technologies civiles en priorité et laisse sa flotte au minimum jusqu'à ce qu'elle dispose des croiseurs lourds *Kodiak* et d'une économie suffisante pour les construire en série.

Note : les valeurs des vaisseaux amiraux qui suivent datent de la version 1.04.

KOL BATTLESHIP — Vaisseau de bataille

Caractéristiques	
Coque	3000
Armure	5
Bouclier	1250
Antimatière	225
Dégâts	9 (Rayon)/34 (Canon) /8,25 (Laser)
Dégâts planétaires	43
Escadrons	0 à 2

Améliorations	
Gauss Rail Gun	Efficace contre les navires amiraux, les frégates et les infrastructures.
Adaptive Forcefield	Améliore la résistance du vaisseau et de son bouclier. Seule compétence capable de contrer les missiles spéciaux des Vasaris.
Flak Burst	Frappe de DCA dans un rayon autour du vaisseau.
Finest Hour	Augmente l'efficacité offensive et défensive. Lancez-la plutôt en fin de combat pour bénéficier de ses effets de régénération.

SOVA CARRIER — Porte-avions

Caractéristiques	
Coque	2850
Armure	4
Bouclier	1075
Antimatière	270
Dégâts	3 (Laser)/26 (Laser) /4 (Laser)
Dégâts planétaires	36,5
Escadrons	2 à 7

Améliorations	
Missile Batteries	Crée une frégate stationnaire efficace contre les coques moyennes.
Embargo	Subtilise une partie de la production de la planète et ralentit la construction de structures et de vaisseaux. À utiliser de préférence sur les plus importantes planètes ennemies.
Heavy Fighter	Améliore les chasseurs et les bombardiers du vaisseau.
Rapid Manufacturing	Le *Sova* ou le hangar du secteur crée instantanément des escadrons. Les vaisseaux et les structures du secteur sont construits plus rapidement.

AKKAN BATTLECRUISER — Vaisseau de colonisation

Caractéristiques	
Coque	3150
Armure	3
Bouclier	1000
Antimatière	260
Dégâts	14 (Laser)/11 (Canon)/24.75 (Laser)
Dégâts planétaires	40
Escadrons	1 à 3

Améliorations	
Ion Bolt	Efficace contre les navires amiraux, les frégates et les infrastructures dont il désactive les moteurs, les boucliers, les armes et le saut.
Colonize	Colonise une planète et lui fournit des extracteurs de ressources gratuits.
Targeting Uplink	Augmente la portée des armes et les chances de toucher.
Armistice	Rend les vaisseaux et les structures des environs invulnérables, mais désactive leurs armes. Sert surtout à gagner du temps.

DUNOV BATTLECRUISER — Vaisseau de soutien

Caractéristiques	
Coque	2800
Armure	4
Bouclier	1125
Antimatière	280
Dégâts	6 (Canon)/34,3 (Laser)/ 6 (Laser)
Dégâts planétaires	43
Escadrons	1 à 3

Améliorations	
Shield Restore	Restaure les boucliers d'une cible alliée.
EMP Charge	Endommage coques et boucliers de toutes les cibles prises dans le rayon.
Magnetize	Désactive les capacités ennemies et endommage chasseurs et bombardiers.
Flux Field	Le coût en antimatière des capacités des vaisseaux alliés est réduit de 300%.

MARZA DREADNOUGHT — Vaisseau tueur de planètes

Caractéristiques	
Coque	2875
Armure	4
Bouclier	1150
Antimatière	235
Dégâts	28,5 (Missile)/14 (Laser)/12 (Canon)
Dégâts planétaires	56,5
Escadrons	0 à 1

Améliorations	
Radiation Bomb	Inflige des dommages radioactifs qui contaminent les ennemis autour de la cible.
Raze Planet	Une des attaques les plus efficaces pour éradiquer une planète.
Incendiary Shells	Munitions incendiaires qui produisent des dégâts dans le temps.
Missile Barrage	Le tir des missiles nécessite 25 secondes pendant lesquelles le vaisseau est inactif et immobile.

ADVENT

Les Advents sont les mystiques du jeu et la race la plus difficile à gérer, mais probablement la plus efficace pour ceux qui parviennent à les maîtriser. Leurs vaisseaux amiraux sont à bien des égards les plus puissants (leurs capacités surtout), leur recherche est accélérée et leurs boucliers sont les plus résistants du jeu. Accessoirement, leurs hangars et leurs porte-avions disposent de plus d'appareils que les autres races. Leur principale faiblesse est une relative vulnérabilité en tout début de partie (jusqu'à ce qu'ils disposent des *Illuminators*).
En revanche, leurs avantages en matière de conversion culturelle des planètes ne seront que peu utiles en multijoueur : le processus prend trop de temps et un adversaire humain saura monter une attaque contre vos émetteurs. Ils restent un atout en solo si vous n'êtes pas un joueur pressé.

RADIANCE BATTLESHIP

Caractéristiques	
Coque	2200
Armure	4,5
Bouclier	1750
Antimatière	240
Dégâts	15 (Rayon)/10 (Plasma)/26,5 (Laser)
Dégâts planétaires	43
Escadrons	0 à 2

Vaisseau de bataille

Améliorations	
Detonate Antimatter	Désactive les capacités de l'ennemi et provoque des dégâts sur la durée. Idéal contre les capital ships adverses.
Animosity	Oblige les ennemis à concentrer leurs tirs sur le vaisseau. À utiliser avec prudence !
Energy Absorptive Armor	Absorbe les dégâts et les transforme en antimatière.
Cleansing Brilliance	Cause des dégâts à tous les vaisseaux entre le lanceur et la cible. À combiner avec la capacité *Malice* du *Progenitor Mothership*.

HALCYON CARRIER

Caractéristiques	
Coque	2075
Armure	3,5
Bouclier	1600
Antimatière	270
Dégâts	20 (Rayon)/14 (Laser)
Dégâts planétaires	36,5
Escadrons	2 à 7

Porte-avions

Améliorations	
Telekinetic Push	Repousse, ralentit et endommage chasseurs et bombardiers.
Adept Drone Anima	Donne des escadrons supplémentaires.
Amplify Energy Aura	Réduit le temps d'attente des armes énergétiques (la plupart des armes Advent).
Anima Tempest	Créé des aéronefs supplémentaires pour une durée limitée.

PROGENITOR MOTHERSHIP

Caractéristiques	
Coque	2350
Armure	3
Bouclier	1450
Antimatière	265
Dégâts	30 (Plasma)/18 (Laser)
Dégâts planétaires	40
Escadrons	1 à 3

Vaisseau de colonisation

Améliorations	
Colonize	Colonise la planète et réduit le coût des améliorations planétaires.
Malice	Inflige des dégâts aux ennemis situés dans le rayon d'action. La combinaison *Malice/Cleansing Brilliance* est l'une des armes favorites de la faction Advent.
Shield Regeneration	Recharge les boucliers des alliés. Le vaisseau doit économiser son énergie avant de lancer cette compétence.
Resurrection	Ressuscite un *capital ship* détruit.

RAPTURE BATTLECRUISER

Caractéristiques	
Coque	2100
Armure	4
Bouclier	1625
Antimatière	280
Dégâts	11 (Laser)/9 (Rayon)/20,5 (Plasma)
Dégâts planétaires	43
Escadrons	1 à 3

Vaisseau de soutien

Améliorations	
Vertigo	Réduit la vitesse de rechargement et la précision des armes ennemies. N'affecte pas les *capital ships*.
Vengeance	Une partie des dommages reçus sont renvoyés à l'agresseur. À utiliser lorsqu'un *capital ship* vous prend pour cible.
Concentration Aura	Augmente les dommages infligés par les chasseurs et les bombardiers.
Domination	Le vaisseau visé vous appartient pendant 10 secondes. À lancer sur un vaisseau ennemi suffisamment puissant

REVELATION BATTLECRUISER

Caractéristiques	
Coque	2075
Armure	4
Bouclier	1500
Antimatière	235
Dégâts	29 (Plasma)/18 (Laser)
Dégâts planétaires	50
Escadrons	1 à 2

Vaisseau tueur de planètes

Améliorations	
Reverie	Désactive les capacités, les moteurs, les armes et le saut de la cible. Contrairement à l'*Ion Bolt* de l'Akkan Battlecruiser, il ne s'applique pas aux infrastructures, mais il est plus efficace contre les vaisseaux et notamment les *capital ships*.
Clairvoyance	Permet d'observer l'activité d'un secteur. L'arme d'espionnage idéale.
Provoke Hysteria	Frappe les planètes ennemies proportionnellement à leur population.
Guidance	Réduit le temps de rechargement d'une unité amie de 40%.

VASARI

Les Vasari sont des guerriers belliqueux. Ils sont aussi la race capable de construire des frégates avancées le plus rapidement (un seul laboratoire militaire est nécessaire pour produire des *Kanrak Assaillants*). Ils peuvent donc en profiter pour frapper vite et fort. Ils disposent par ailleurs des *Phase Missiles*, capables de transpercer la plupart des boucliers. En milieu de partie, leurs navires plus chers et moins nombreux peuvent constituer un handicap. Mais à long terme, ils détiennent ce qui ressemble pour l'instant à l'arme absolue : la *Returning Armada*. En découvrant cette technologie et en construisant des « portes », les Vasaris peuvent invoquer des vaisseaux d'élite qui ne leur coûtent aucune ressource ! Son inconvénient est que le joueur doit se concentrer sur cet objectif pendant toute la partie, au détriment du reste, et qu'il court toujours le risque de voir ses portes ou ses infrastructures détruites par un raid préventif.

KORTUL DEVASTATOR — Vaisseau de bataille

Caractéristiques	
Coque	2650
Armure	5
Bouclier	1425
Antimatière	225
Dégâts	12 (Wave)/29,5 (Pulse Canon)/5,8 (Phase Missile)
Dégâts planétaires	45
Escadrons	1 à 2

Améliorations	
Power Surge	Réduit le temps de rechargement des armes et accroît la régénération des boucliers.
Jam Weapons	Désactive les armes des chasseurs et bombardiers ennemis à proximité.
Disruptive Strikes	Réduit l'antimatière et augmente le temps de rechargement de l'adversaire.
Volatile Nanites	Augmente les dommages. Lorsque l'ennemi explose, il cause des points de dommages à ses vaisseaux proches. A utiliser pour porter le coup de grâce à un capital ship ou pour balayer un groupe de vaisseaux légers.

SKIRANTRA CARRIER — Porte-avions

Caractéristiques	
Coque	2425
Armure	4
Bouclier	1275
Antimatière	250
Dégâts	9 (Wave)/12 (Phase Missile)
Dégâts planétaires	35
Escadrons	2 à 6

Améliorations	
Repair Cloud	Répare la coque des alliés aux alentours.
Scramble Bombers	Créer un escadron de bombardiers supplémentaires pendant 120 secondes.
Microphasing Aura	Téléporte chasseurs et bombardiers directement sur leur cible. Ils sont invulnérables pendant cette phase d'approche.
Replicate Forces	Créé trois copies du vaisseau visé pendant 150 secondes.

JARRASUL EVACUATOR — Vaisseau de colonisation

Caractéristiques	
Coque	2800
Armure	3,5
Bouclier	1150
Antimatière	250
Dégâts	13 (Wave)/18,7 (Phase Missile)/5 (Wave)
Dégâts planétaires	40
Escadrons	1 à 3

Améliorations	
Drain Planet	Colonise une planète et réduit le temps de construction des bâtiments de 20%. Utile pour établir des têtes de pont en secteur hostile.
Gravity Warhead	Réduit la vitesse en empêche les sauts des ennemis.
Nano-Disassembler	Augmente les dommages et réduit l'armure des ennemis.
Drain Planet	Tue la population et vole les ressources.

ANTORAK MARAUDER — Vaisseau de soutien

Caractéristiques	
Coque	2350
Armure	4
Bouclier	1225
Antimatière	280
Dégâts	12 (Pulse Beam)/10 (Phase Missile)/12 (Wave)
Dégâts planétaires	40
Escadrons	1 à 3

Améliorations	
Phase Out Hull	Désactive les capacités, les moteurs, les boucliers, les armes et le saut de la cible.
Distort Gravity	Augmente la vitesse, l'accélération et réduit le temps de saut d'un navire allié.
Subversion	Les temps de construction des planètes ennemies sont augmentés. Ces malus durent longtemps et, tant qu'ils sont activés, vous pouvez observer la planète visée.
Stabilize Phase Space	Le vaisseau devient un phase stabilizer. Il faut être prêt à l'utiliser et disposer d'une flotte susceptible d'être envoyée.

VULKORAS DESOLATOR — Vaisseau tueur de planètes

Caractéristiques	
Coque	2525
Armure	4,25
Bouclier	1350
Antimatière	235
Dégâts	24 (Phase Missile)/10 (Pulse Beam)/7 (Wave)
Dégâts planétaires	53
Escadrons	0 à 1

Améliorations	
Phase Missile Swarm	Une rafale de missiles dévastatrice.
Deploy Siege Platform	Créé pour 180 secondes une frégate spécialisée dans le bombardement planétaire.
Assault Specialization	Diminue le temps de recharge des bombes et augmente les dommages aux structures.
Disintegration	Augmente les dommages à la cible et répare le vaisseau.

PANZER TACTICS DS

Le guide du stratège de poche

LA NINTENDO DS EST UNE CONSOLE TRÈS PRATIQUE POUR JOUER DÈS QUE VOUS AVEZ CINQ MINUTES DEVANT VOUS. DÉSORMAIS, VOUS POUVEZ MÊME VOUS ADONNER À DE VÉRITABLES WARGAMES TACTIQUES ! *PANZER TACTICS* EN EST LA PARFAITE ILLUSTRATION. POUR MENER VOS T-34 À BERLIN OU VOS PANZER DE PARIS À MOSCOU, NOUS VOUS CONSEILLONS DE LIRE CETTE ANALYSE QUI ÉVITERA DE SUBIR LE BLITZKRIEG D'UNE IA QUI AIME ÉCRASER LE JOUEUR SOUS SES OBUS ET SES CHENILLES.

Nicopollon

Les trois campagnes proposent dix longs scénarios qui tiennent le joueur en haleine. Pour en mener une à bien, il faut commencer par bien choisir ses troupes et surtout savoir ce qui les caractérise. Chaque unité a quatre caractéristiques représentant sa puissance de feu contre une cible spécifique (infanterie, véhicules blindés, aviation et navires) et deux caractéristiques défensives : l'une face aux tirs aériens et l'autre face aux tirs venant d'unités au sol ou de la mer. En outre, une unité a une portée (1 à 5 hexagones), un potentiel de mouvement (0 à 11), une vue (1 à 5 hexagones), du moral, des munitions et du carburant. Plus ses valeurs sont grandes et plus l'unité est puissante, résistante, rapide, clairvoyante, autonome. Néanmoins, chaque type possède aussi des spécificités liées à ses moyens de transport, le terrain et leur nature.

Un déploiement esthétique mais qui fait perdre du temps : les chars et les véhicules sont trop éloignés et les éclaireurs ne sont pas devant.

Ce commando allemand tente d'assassiner un officier américain caché dans son Sherman.

La reconquête de la mère patrie est achevée. Maintenant, direction Berlin !

Commençons par exemple par l'unité emblématique du jeu : le Panzer. Le char est l'unité la plus utile. Rapide, blindé et doté d'une grande puissance de feu, il écrase tout ce qui bataille en plaine. Son principal défaut est d'être amoindri lorsqu'il combat en ville, en montagne ou en forêt. Sa grande autonomie en carburant, ses chenilles et sa vitesse lui permettent d'agir rapidement sur tous les fronts. L'unité qui pourrait lui faire peur est l'anti-char. C'est en fait rarement le cas, car ses canons sont très fragiles, lents et dotés d'une puissance de feu ridicule. C'est la seule unité du jeu dont tout joueur peut se passer.

À l'inverse, l'artillerie (dont la DCA), bien que peu efficace contre les blindés, est une unité primordiale pour éliminer l'infanterie et l'aviation. Placée en recul, elle permet de déclencher un tir de soutien lorsqu'une unité amie se fait attaquer. L'IA est spécialiste de cette utilisation et, comme elle ne triche pas, il lui arrive souvent d'attaquer une unité soutenue sans l'avoir vue à cause du brouillard de guerre. Bien que très lente, l'artillerie, à l'instar de l'infanterie, peut se transformer en camion pour se déplacer plus vite sur route ou prendre un avion pour aller d'aéroport en aéroport.

Chaque campagne propose un scénario bonus. Chez les Russes, il faudra détruire des V2 Allemands.

L'infanterie est efficace pour prendre les sites urbains. Les parachutistes peuvent assurer des coups de mains et les ingénieurs traversent les cours d'eau sans pénalité. Les armées possèdent aussi des unités d'infanterie d'élite comme la Garde rouge ou les *Sturmtruppen,* mais les unités d'ingénieurs et de parachutistes, bien que plus faibles, sont plus intéressantes grâce à leurs pouvoirs de déplacements spéciaux.

La guerre sur mer et dans les airs

Toutes les unités terrestres peuvent aussi naviguer grâce aux barges de débarquement. Elles embarquent et débarquent sur les plages, ce qui permet de nombreux scénarios de débarquement de la Norvège à la Crête, en passant par l'Italie et la France. Les barges sont rapides et fragiles. Pour les escorter et les couler, il y a des *battleships* et des destroyers. Les navires de guerre sont très puissants, néanmoins ils ne peuvent être réparés comme les autres unités. Ils sont pratiques pour pilonner la côte et les bunkers ennemis. Comme ils ne voient qu'à deux cases, il suffit pour les détruire de les repérer de loin puis d'utiliser de l'artillerie au sol ou marine. Il est également possible de les attaquer avec des bombardiers.

Les conditions météorologiques sont primordiales pour les unités aériennes. Un bon stratège sait mettre à profit le mauvais temps.

L'aviation est une arme très efficace. Elle permet de voir loin, de se déplacer très vite et d'entamer tous les adversaires. Cependant, elle ne peut prendre les objectifs et elle peut uniquement s'approvisionner et se réparer sur un aéroport ami. En outre, chaque type d'avion n'est utile que contre un type d'ennemi. Le chasseur détruit les avions, le bombardier en palier, l'infanterie, et le bombardier tactique comme le *Stuka,* les chars et les bateaux. Pour protéger une unité au sol ou en mer contre l'aviation ennemie, il suffit de placer au-dessus un avion de son armée ou de l'accoler à une DCA qui fera un tir de soutien. C'est très utile pour les unités faibles comme les camions.

Il est nécessaire de bien étudier les routes et surtout les passages à gué avant de se lancer dans un scénario.

Ce char russe utilise sa compétence « attaque surprise ».

Pour protéger son aviation, il vaut mieux la coupler avec une DCA. D'ailleurs, lors des trois premiers tours de chaque scénario, l'IA a tendance à lancer toute son aviation contre le joueur. Pour savoir le nombre de tours exact avant son arrivée, il suffit de compter le nombre d'hexagones entre les aéroports ennemis et la zone de déploiement du joueur. Un avion se déplace d'environ dix hexagones. Au début d'un scénario, il vaut mieux donc laisser ses avions groupés et à côté de leur DCA pour optimiser son potentiel antiaérien.

Il y a une autre manière d'éliminer l'aviation adverse : le mauvais temps. Les conditions météo empêchent parfois d'utiliser l'aviation et la DCA. Il est possible de consulter la météo à l'avance. Le mauvais temps est un très gros avantage pour le joueur car il le subit en premier et l'IA en second. Lorsque cet événement arrive, le joueur peut alors avancer tous ses avions de manière à encercler l'aviation ennemie et surtout positionner sa DCA à portée. Lors du tour ennemi, ce dernier encerclé ne peut ni bouger car encerclé ni tirer à cause de la météo. Le tour suivant de beau temps permet alors d'abattre aisément l'aviation ennemie en utilisant d'abord sa DCA puis ses chasseurs.

Les Polonais n'ont aucune chance face à la Wehrmacht.

Les Gurkhas, venant de l'Himalaya, se sont battus en Italie.

Composer son armée

Tous ces unités sont alléchantes, mais il faut cumuler des points pour pouvoir les acheter. Pour en obtenir, il faut gagner le plus rapidement chaque scénario, prendre le plus d'objectifs possible, remplir son objectif secondaire et détruire des unités ennemies. C'est pourquoi le joueur doit toujours penser à gagner le plus de points possible avant de déclencher bêtement la fin du scénario. Par exemple, si la victoire rapide n'est pas atteignable, il doit détruire le plus d'ennemis possible en prenant son temps. S'il peut gagner en avançant juste une unité, il doit d'abord jouer toutes les autres avant. Attention, réparer des unités ou les ravitailler coûte des points, il faut donc le faire avec parcimonie. Les unités qui ne restent pas d'un scénario à l'autre

LE MOUVEMENT

	Fantassin	Char	Camion	Semi chenillé	Vue	Bonus Défense	Spécial
Aérodrome	1	1	1	1	0	+3	Malus pour les chars
Colline	2	2	2	1	0	+1	
Fleuve	4	imp	imp	imp	0	0	Stoppe le mouvement (sauf ingénieur)
Foret	2	2	3	2	-1	+2	Malus pour les chars
Montagne	2	3	3	3	+1	+3	Malus pour les chars
Plage	2	1	3	2	0	0	Embarquement maritime possible
Plaine	1	1	2	1	0	0	
Pont, guet	1	1	1	1	0	0	
Rue	1	1	1	1	0	0	Mouvement amélioré
Ville	1	1	1	1	0	+3	Malus pour les chars

Les chars ont beaucoup de malus là où les autres unités ont des bonus défensifs. C'est une bonne chose, car ils sont vraiment très puissants ! De ce fait, les objectifs sont souvent capturés par l'infanterie, des parachutistes ou un véhicule de reconnaissance.
La forêt réduit la vue, cependant elle permet de se cacher, surtout si elle est composée de nombreux hexagones. Un autre terrain qui permet de fuir est le fleuve. L'infanterie (surtout si c'est un ingénieur) qui le traverse peut vite se trouver à l'abri d'un ennemi trop puissant.

Les officiers sont la pierre angulaire d'une armée. Ce sont eux qui permettent le *Blitzkrieg*. Un officier donne des bonus à l'unité à laquelle il est affecté et à toutes celles qui le jouxtent. Les meilleurs officiers ont une aura allant jusqu'à deux hexagones, ce qui leur permet d'influencer treize unités au sol et autant dans les airs, soit toute une armée. Comme le joueur ne peut en avoir que trois sur neuf existants, il doit faire le bon choix. Avant de les recruter, le joueur doit respecter son budget, réfléchir à la tactique qu'il affectionne et surtout ne pas oublier la Nemesis de l'officier, c'est à dire le commando. Ce dernier est invisible et tente toujours d'assassiner les officiers adverses. D'ailleurs l'IA prend un malin plaisir à les exterminer. C'est pourquoi il vaut mieux privilégier les gradés qui sont placés en retrait, comme l'artilleur, ou ceux qui luttent dans les airs. Pour les joueurs plus téméraires, il est possible de prendre les autres officiers plus offensifs. Pour les préserver des meurtres, il est nécessaire de placer un commando à proximité. Il pourra détecter ceux contrôlés par l'ennemi. Il faut toujours penser à bien encercler son officier venant d'agir avec ses propres unités.

Il faut absolument préserver leur vie car ils sont très chers et leurs bonus sont décisifs. Bien sûr pour optimiser leur utilité, le joueur doit toujours penser à déplacer les troupes qui profiteront de ses bonus à son contact, c'est-à-dire qu'un officier de char se verra principalement entouré de chars. Néanmoins, les scénarios obligeant systématiquement le joueur à diviser son armée en deux, le joueur devra faire des choix importants.

La meilleure triplette est d'avoir un officier offensif, un autre défensif (ou artilleur) et un officier de l'air. Ceci respecte le principe de ce genre de jeu : pilonner, attaquer et achever. Pour cela, il faut des gradés d'exception.

Celui-ci est digne d'un Patton pronant l'offensive à outrance.

Un joueur prudent engagera cet officier qui rend indestructible toutes les unités amies dans les deux hexagones.

Le Major Kessel est très pratique pour détecter l'ennemi. Avec lui dans un véhicule de reconnaissance, le joueur est sûr de voir sans être vu.

sont bien sûr à compléter en dernier recours. Il ne faut pas oublier qu'au début de chaque scénario, les unités clefs sont entièrement remises à niveau gratuitement.

Un autre facteur important est leur prix : plus elles sont efficaces et plus elles sont chères. Avec le temps de nouvelles unités apparaissent. Parfois, celles déjà achetées (en général les chars et l'artillerie) sont améliorées gratuitement et parfois non. Les unités du début sont donc intéressantes car elles gagnent de l'expérience et une compétence qu'elles garderont toujours et elles peuvent être améliorées pour un prix plus modique. Bien sûr, selon les camps, les troupes sont très différentes. La difficulté des campagnes relève d'ailleurs de ce point. Les forces de l'Axe ont de bonnes troupes dans toutes les catégories, c'est pourquoi la campagne allemande est la plus simple. Ensuite, vient l'Armée rouge puis les Alliés. Avec tous ces critères, le joueur doit composer une armée.

Il peut avoir jusqu'à vingt unités en jeu. Une armée type est composée de cinq chars lourds, un véhicule de reconnaissance, un commando, un parachutiste, un ingénieur, trois artilleries, deux DCA, deux chasseurs, un bombardier tactique et deux bombardiers stratégiques. Selon les époques et les nationalités, les armées peuvent varier. Par exemple, la DCA, si elle n'est pas tractée (c'est le cas chez les Russes), peut être remplacée par des chasseurs plus mobiles et plus efficaces mais plus chers. À l'inverse, le Russe est le premier à commencer avec de l'artillerie anti fantassin mobile, les fameux *Katiouchas* (orgues de Staline), il peut donc en acheter plus. Le joueur ne doit pas oublier qu'il peut aussi acheter jusqu'à trois officiers très chers mais très utiles. L'armée idéale n'existe pas car chaque scénario est différent, néanmoins, une armée polyvalente et ayant de l'expérience arrivera au bout de tous les défis.

Prendre un objectif

Avant de commencer une bataille, le joueur doit déployer ses troupes puis affecter ses officiers. Il est vivement conseillé de mettre en avant ses « yeux », soit son véhicule de reconnaissance, son commando et sa DCA, ensuite de déposer les unités lentes comme l'artillerie et l'infanterie pour enfin placer les chars. Les emplacements sur les aéroports étant souvent limités, il vaut mieux positionner en priorité ses chasseurs et surtout ses parachutistes. Avec ce déploiement, le joueur voit loin, il peut donc appréhender les positions de l'ennemi, pilonner très loin et il évitera de distancer ses unités les plus lentes.

LES COMPÉTENCES ET L'EXPÉRIENCE

Les unités acquièrent de l'expérience en combattant et en détruisant l'ennemi. Le joueur doit toujours penser à favoriser les troupes qu'il préfère et surtout celles qu'il garde d'un scénario à l'autre. Les troupes qui servent uniquement à un scénario sont de la chair à canon et ne sont pas là pour voler l'expérience aux unités personnelles du joueur.

Une unité qui évolue gagne des médailles. Ces dernières influent sur l'aléatoire des batailles. Par exemple, un Panzer qui provoque normalement trois pertes à un ennemi aura plus de chance d'en faire quatre. L'autre avantage est qu'un soldat vétéran va gagner une compétence correspondant à son type. Ce tableau des compétences donne celles que nous avons constaté après avoir fini le jeu, il en existe peut être d'autres. Pour utiliser une compétence active, il faut toucher un bouton spécial symbolisé par deux épées.

Compétences	Descriptions	Infanterie	Char*	Artillerie	Chasseur	Bombardier
Attaque surprise	Puissance ennemie réduite de 50%	Oui	Oui			Oui
Balistique	Portée de tir +2			Oui		
Balistique améliorée	Portée de tir +3			Oui		
Boomerang	L'unité se déplace après l'assaut ou le tir			Oui		Oui
Bouclier	aucun dégât pour un jour	Oui	Oui	Oui		
Double détente	L'unité attaque deux fois		Oui			
Furie	Attaque +200% / défense -50%	Oui				
Grenade à fragmentation	Attaque cible légère +200%					Oui
Jumelles	Ligne de vue +3	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Jumelles améliorées	Ligne de vue +5	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Perforation	Attaque blindés +200%	Oui			Oui	
Réservoir	Mouvement +2		Oui	Oui		
Réservoir amélioré	Mouvement +4		Oui	Oui		
Rush	Puissance ennemie réduite de 100%			Oui	Oui	

*Char, anti-char, véhicule de reconnaissance

Le but de chaque scénario est de prendre un point précis le plus vite possible. Avant d'attaquer de manière téméraire ou d'avancer sans soutien, il faut toujours repérer l'ennemi et si possible le voir sans que lui ne nous voit. C'est pourquoi il faut toujours éliminer en premier les unités ennemies qui voient le plus loin. L'IA une fois aveugle va soit reculer prudemment en abandonnant ses objectifs, soit lancer des attaques suicides, car elle ne verra pas qu'elle attaque une unité soutenue. Il est aussi possible de l'appâter avec une unité prêtée pour le scénario afin de la faire sortir de ses positions. Parfois, une unité fuit ou vient en renfort en utilisant un camion, elle est alors très vulnérable et ne demande qu'à être abattue.

Après les « yeux », il faut détruire les artilleries et les DCA car elles tirent et voient loin et surtout peuvent apporter du soutien. Enfin, il faut s'occuper des autres troupes. Si l'ennemi résiste, il faut l'encercler. Attention, dans *Panzer Tactics*, les unités ne reculent pas lors du tour adverse lorsqu'elles subissent des dégâts, en revanche, elles perdent du moral. Une unité démoralisée est beaucoup moins efficace. En avançant dans chaque campagne, une autre solution existe. Les unités commandos, lorsqu'elles deviennent disponibles,

Rien ne peut arrêter ce Joseph Staline III piloté par le meilleur officier d'élite du jeu.

Le B1, le meilleur char français du début de la guerre.

Le Sherman, un char américain pas toujours efficace.

Les animations de combat sont bien réalisées, cependant elles ralentissent le jeu et le joueur les désactive rapidement dans les options.

L'infanterie allemande est la plus efficace du jeu.

Les Stukas font un carnage face à ces batteries d'artillerie non protégées.

peuvent réduire à zéro le moral d'une troupe ou son carburant et ses munitions. C'est très pratique pour affaiblir une unité puissante qu'il faudra achever de suite avant qu'elle ne se rétablisse.

Lorsqu'un joueur arrive enfin à prendre un point clef, il doit le faire avec une unité qui a besoin de carburant et de munitions car certains sites recèlent un dépôt de ravitaillement. C'est très important car une unité qui a besoin de cela doit perdre un tour à s'approvisionner, ce qui coûte des points.

L'IA a elle aussi un objectif. Elle peut gagner en occupant la base de départ du joueur. Elle est particulièrement fourbe car elle n'hésite pas à envoyer des vagues de parachutistes sur cet objectif. Elle peut aussi y diriger des ingénieurs qui traversent les cours d'eau alors que le joueur croit sa base protégée car il contrôle tous les ponts. L'IA est aussi capable de cacher des unités endommagées dans des forêts avant de les ressortir en pleine forme pour les expédier vers le QG du joueur. Ce dernier doit donc toujours achever les unités ennemies endommagées, et garder un œil sur sa base, voire y laisser une unité en défense.

Un jeu pour un vrai cyberstratège

Malgré les limites liées au genre et à la DS, qui font que l'IA ne peut que défendre, cette dernière ne se débrouille pas trop mal car elle tente des contournements sur le QG du joueur. Les scénarios la mettent aussi en valeur car ils sont bien pensés et il existe certains scripts pour l'épauler. Les cartes proposées sont vraiment immenses et le joueur débutant aura tendance à se disperser ou à mal répartir ses troupes. C'est pourquoi, il doit se concentrer dès le déploiement. Il doit même penser à long terme pour recruter l'armée la plus efficace et engager des cadres allant de paire avec sa tactique préférée.

La variété des unités, leur évolution à travers les époques et le système d'expérience permettent réellement de renouveler les parties et chaque campagne est unique. D'ailleurs, la difficulté des trois campagnes est réellement croissante, il est totalement déconseillé de commencer avec celle des Alliés qui se heurtent à des troupes aguerries et bien équipées. Les possibilités stratégiques et tactiques de ce jeu sont immenses. C'est une vraie mise à jour de l'ancienne version du jeu PC, *Panzer General*.

Les seuls défauts de *Panzer Tactics* sont des graphismes un peu austères et une ergonomie qui oblige le joueur à utiliser souvent les boutons aux dépends du stylet. Cependant, ce jeu est beaucoup plus dense et complexe que *Advance Wars,* la référence du wargame tactique sur DS. Il est d'ailleurs plus long à maîtriser. Ce moteur de jeu avec des améliorations graphiques et ergonomiques mériterait d'être utilisé pour d'autres campagnes sur le même thème ou pour d'autres périodes. ◆

WINGS OF VICTORY

Qui ose gagne ! *

LA BATAILLE D'ANGLETERRE OPPOSE DEUX FORCES TRÈS DIFFÉRENTES. LA *LUFTWAFFE* EST UN INSTRUMENT TRÈS PUISSANT MAIS PEU FLEXIBLE. LA *RAF* EST UN ENSEMBLE D'UNITÉS HÉTÉROCLITES MAIS MOTIVÉES. *WINGS OF VICTORY* VOUS PROPOSE D'INCARNER L'ÉTAT-MAJOR D'UN DE CES DEUX CAMPS AUX MÉCANISMES DE JEU FORT DISSEMBLABLES : L'ALLEMAND PLANIFIE, L'ANGLAIS RÉAGIT.

Alain Hespérine

La tâche du joueur allemand consiste à planifier avec un maximum d'efficacité des raids de bombardement sur le territoire britannique. En face, l'Anglais, en infériorité numérique, doit à la fois repousser les attaques allemandes, préserver ses maigres *squadrons*, défendre au mieux l'espace aérien britannique et les installations au sol. Notez que la campagne reproduit la faible capacité de renseignement allemand : pour que le jeu reste un challenge, quand vous jouez la *Luftwaffe*, il est conseillé de conserver ce handicap en laissant ce paramètre sur « Historic ». Par contre, si vous jouez la campagne en tant qu'Anglais, vous pouvez basculer cette option sur « Accurate » pour compenser la faiblesse de l'IA dès qu'elle se retrouve dans le rôle de l'attaquant.

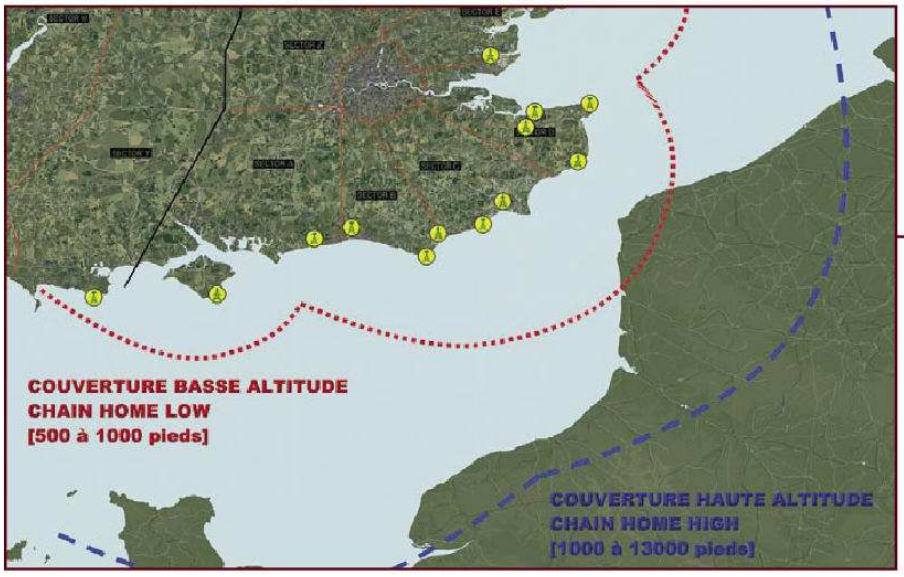
La fin de la campagne est liée au lancement de l'opération *Seelowe*, nom de code de l'invasion de l'Angleterre. Le déclenchement de ce débarquement n'est pas figé, mais dépend de la capacité de l'Allemand à acquérir la supériorité aérienne au-dessus du territoire britannique. Cependant, à compter de la mi-septembre, les chances de pouvoir lancer cette opération s'amenuisent alors que la *Luftwaffe* ne parvient toujours pas à neutraliser la RAF.

Forces en présence

La bataille d'Angleterre est une campagne asymétrique, tant par le rapport des forces aériennes engagées que par leur structure. Le joueur allemand commande la *Luftflotte 2* (couvrant le nord-est de la France, la Belgique et les Pays-Bas) et la *Luftflotte 3* (couvrant l'ouest de la France). Si 300

* « *Who dares wins* » est la devise du *Special Air Service* britannique. Elle a été adoptée par de nombreuses unités depuis, comme le 1er RPIMa français.

L'Allemand a lancé des raids simultanés sur deux aérodromes de la RAF. Alors que dans le secteur D le raid n°2 ne rencontre aucune résistance au-dessus de Manston, les 132 Do17 du raid n°1 sont engagés par des patrouilles anglaises à proximité de leur cible, l'aérodrome de Tangemere.



La visualisation de la portée de détection des radars anglais est intéressante à deux niveaux. Si vous jouez l'Anglais, cela vous permet de savoir à partir de quel moment vous êtes en mesure de détecter un raid en approche. Si vous jouez l'Allemand, vous pouvez savoir à partir de quel endroit la RAF est susceptible de repérer les premiers éléments d'un raid.

appareils sont engagés au début du mois de juillet 1940, ce nombre va être rapidement porté à 2000 au cours des semaines suivantes.

Du côté anglais, le poids de la bataille est supporté essentiellement par le *Fighter Command*, dont le QG se situe dans la banlieue de Londres. L'unité de base, le *squadron*, compte douze appareils. Deux *squadrons* forment à leur tour une *wing*. À cette structure organique s'applique un découpage géographique : le territoire est couvert par quatre groupes, composés de plusieurs secteurs dont les bases aériennes et aérodromes satellites abritent les *wings*. La débacle sur le continent ne laisse à la RAF qu'une cinquantaine de *squadrons* opérationnels (soit un peu plus de 500 appareils).

Selon le camp joué, les différences d'organisation ont un impact significatif sur la manière de mener ses forces dans la bataille : alors que l'Allemand manie à l'échelle la plus fine des *Gruppen* d'une quarantaine d'avions, l'Anglais doit lui opposer un nombre supérieur de *squadrons* pour pouvoir rétablir l'équilibre des forces au cours des engagements.

La stratégie de l'Aigle

La *Luftwaffe* doit élaborer une stratégie claire et précise afin de préparer efficacement les missions qui en découlent. Le plan que nous avons retenu, qui vise à briser le potentiel offensif ennemi avant le débarquement des troupes terrestres, prévoit la destruction des objectifs suivants :

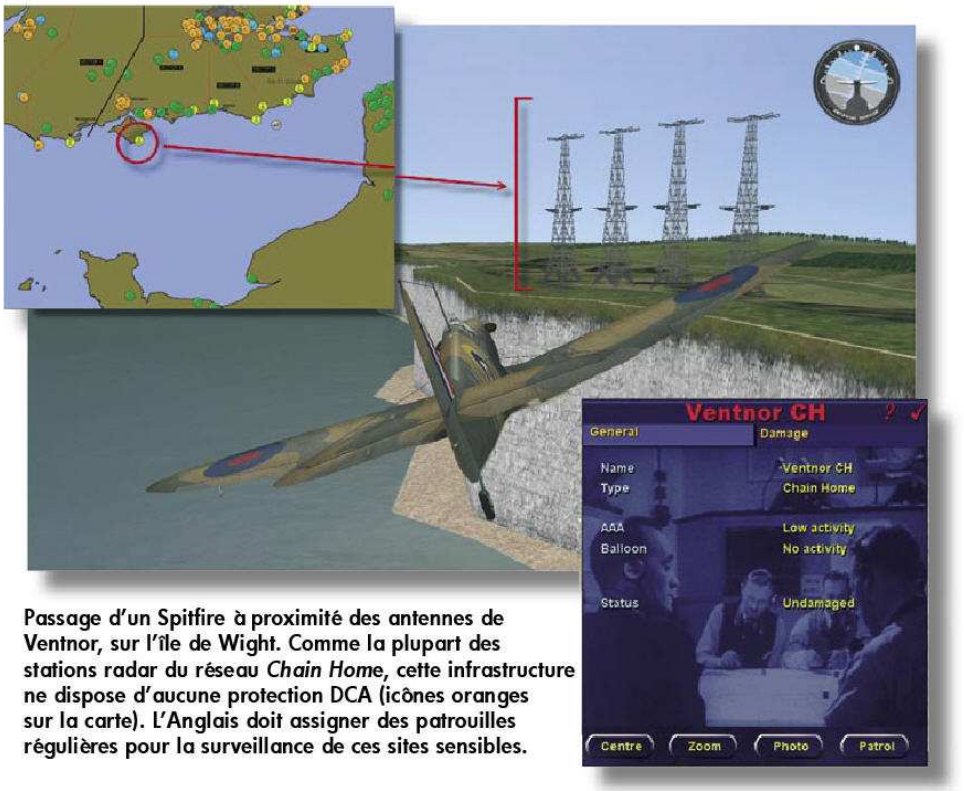
Les infrastructures industrielles anglaises représentent des objectifs de premier ordre. Localisées principalement dans la capitale et sa banlieue (icônes bleues), elles sont protégées par une forte concentration de DCA et de ballons (icônes oranges). Ici, trois raids participent à l'affaiblissement de la RAF en bombardant des usines aéronautiques et des centres de raffinerie (encadrées).

1. Les stations radars. Leur élimination a pour objectif d'ouvrir des brèches dans le dispositif défensif pour les futures attaques, et d'obliger l'Anglais à mobiliser des unités uniquement pour la surveillance de ces brèches.

2. Les infrastructures industrielles. Concentrez-vous sur les usines aéronautiques, car les dégâts qu'elles subissent influent directement sur la quantité hebdomadaire d'appareils livrés à l'Anglais.

3. Pour finir, le harcèlement des aérodromes de la RAF. Il s'agit de la phase finale dans laquelle la *Luftwaffe* doit jeter dans la bataille toutes ses forces pour obtenir la supériorité aérienne au dessus de l'Angleterre.

Ca y est ! L'Anglais est parvenu à résister aux raids de bombardement successifs lancés par la *Luftwaffe* pendant les mois de juillet et d'août. Au terme de la première quinzaine de septembre, les conditions météo défavorables empêchent le déclenchement de l'opération Seelowe. *Tally Ho* !



Passage d'un Spitfire à proximité des antennes de Ventnor, sur l'île de Wight. Comme la plupart des stations radar du réseau *Chain Home*, cette infrastructure ne dispose d'aucune protection DCA (icônes oranges sur la carte). L'Anglais doit assigner des patrouilles régulières pour la surveillance de ces sites sensibles.

Ce plan est élaboré avec la volonté de maximiser l'efficacité des raids dans un laps de temps défini. En effet, l'Allemand est contraint par une date butoir (mi-septembre) au-delà de laquelle la probabilité de victoire décroît au fil des jours. Par conséquent, ce plan diffère en deux points du plan historiquement conçu par Goering et Hitler :

1. L'affaiblissement de la *Royal Navy* par l'élimination systématique des convois de la Manche ne sera pas un objectif prioritaire : dans cette guerre d'attrition, nous ne voulons pas perdre de temps mais plutôt nous concentrer d'emblée sur des objectifs ayant un impact significatif sur le potentiel offensif anglais. Les cibles industrielles apparaissent plus importantes que les convois, car tant que les usines continueront à produire des *Spitfires* et *Hurricanes*, la RAF sera en mesure d'intercepter nos raids.

2. Le plan adopté ne prévoit pas le bombardement des villes (le Blitz). En effet, nous ne voulons pas reproduire l'erreur d'Hitler de s'être investi prématurément dans une stratégie de terreur à outrance, occultant de fait l'objectif initial qui est la destruction totale de la RAF et de ses infrastructures.

Préparer la force

La préparation des missions est une phase cruciale car vous ne pouvez plus apporter de modifications à partir du moment où elles sont lancées.

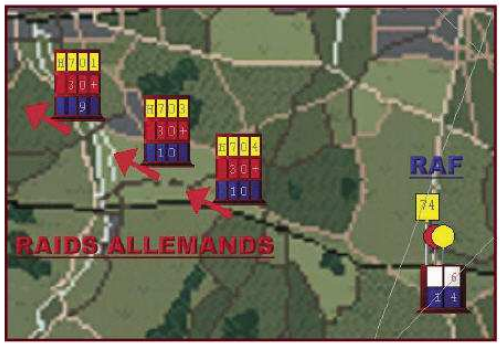
Au dessus de Londres, quatre *squadrons* totalisant 42 appareils doivent faire face à une force de 180 chasseurs Me109 qui ouvrent la voie à une formation de 120 bombardiers prêts à délivrer leur armement sur la population de la capitale : la stratégie de la terreur d'Hitler est en marche...

État d'alerte des escadrilles anglaises

Les *squadrons* peuvent être soumis à différents niveaux de préparation (au repos, à 30 minutes, 5 minutes ou 2 minutes) qui influent sur le délai nécessaire entre la mise en alerte et le décollage. Ils ont aussi un fort impact sur l'état de fatigue des équipages : il est donc essentiel d'adapter les niveaux d'alerte selon les circonstances. Ainsi, pour les *squadrons* situés au nord de Londres, dont la tâche principale est de protéger la capitale, vous pouvez définir leur état de préparation à 30 minutes si vous constatez que la stratégie actuelle de la *Luftwaffe* est tournée vers les installations côtières. Par contre, si Londres est soumis au Blitz, ces mêmes *squadrons* doivent voir leur niveau d'alerte descendre à 5 ou 2 minutes (ce dernier niveau accroît fortement la fatigue des pilotes, puisqu'ils sont dans leurs appareils, moteurs allumés, au bord de la piste et prêts à décoller). Attention, changer l'état d'alerte d'un *squadron* n'est pas immédiat et il faudra par exemple 25 minutes pour passer de 30 à 5 minutes. De même, si vous réintégrez des *squadrons* qui étaient au repos, ils ne seront opérationnels qu'au début de la période suivante.

Rien ne vous empêche de planifier tous les raids dans le moindre détail, mais il est conseillé de poser le cadre général de votre stratégie en ajustant les règles d'engagement (écran des directives). Cela permet de déléguer à votre état major la gestion des attaques dans leur ensemble, vous laissant le temps de vous concentrer uniquement sur la préparation des raids qui vous paraissent les plus importants.

Les radars anglais représentent la plus grande menace pour la *Luftwaffe*, d'où l'intérêt de les neutraliser avant tout autre action. Il existe deux systèmes :



Le jeu utilise la symbolique historiquement adoptée par la RAF. Les raids allemands sont caractérisés par un numéro d'identification (bande jaune), le nombre d'appareils (bande rouge) et leur altitude (bande bleue). Les patrouilles anglaises sont identifiées par le nombre d'appareils (bande blanche) et leur altitude (bande bleue). Le nombre à l'intérieur du carré donne le n° du *squadron*, alors que les disques indiquent qu'une seule partie du *squadron* est en l'air, les couleurs représentant les indicatifs des sections.

1. le *Chain Home System* utilise des antennes fixes avec une très grande portée de détection à haute altitude, mais qui diminue rapidement à mesure que l'altitude décroît (cf. tableau).

2. Le système *Chain Low* a été développé pour contourner ce problème et permettre de détecter les cibles à basse altitude, mais sa portée reste très courte (30 km), et il ne donne aucune information sur l'altitude.

Le moteur de campagne simulant les différentes portées des stations radar, l'Allemand a tout intérêt d'exploiter leurs faiblesses dans la préparation de ses attaques. Ainsi, une tactique payante est de planifier des missions simultanées sur des objectifs proches : en modifiant l'altitude de l'une des formations pour qu'elle arrive à basse altitude par rapport aux autres formations, vous augmentez la probabilité que les défenseurs la manquent.

Dans la continuité de ce plan, pour que le raid à basse altitude provoque le maximum de dégâts, une option consiste à augmenter le nombre de bombardiers engagés et à assigner des cibles secondaires. Par défaut, le système attribue automatiquement les objectifs supplémentaires, mais pensez à modifier vous-même la liste si nécessaire pour choisir les cibles qui correspondent à votre plan d'opération. Pour chaque objectif supplémentaire, un nouveau *Gruppe* est automatiquement alloué à la force d'attaque. Quand cette force atteindra le point final de son trajet (il s'agit en fait du dernier point de route avant la phase de bombardement), elle se scindera en plusieurs raids pour traiter les différentes cibles. Cette tactique oblige la RAF à saupoudrer

ORDRE DE BATAILLE DE LA RAF AU 1ER AOÛT 1940

Vous souhaitez lancer une mission d'interception composée de *Spitfire* mais vous n'en trouvez pas ? Ce tableau vous permet de localiser rapidement les différents types d'appareils (le groupe n°13 n'est pas jouable dans WoV).

Secteur	Squadron N°	Type d'appareils	Nombre disponible	Aérodrome
GROUPE N°10				
Middle Wallop	152	Spitfire	10	Warmwell
	238	Hurricane	12	Middle Wallop
	609	Spitfire	10	Middle Wallop
Filton	87	Hurricane	13	Exeter
	92	Spitfire	12	Pembrey
	213	Hurricane	12	Exeter
	234	Spitfire	10	St.Eval
GROUPE N°11				
Biggin Hill	32	Hurricane	11	Biggin Hill
	501	Hurricane	11	Gravesend
	610	Spitfire	12	Biggin Hill
North Weald	56	Hurricane	15	North Weald
	85	Hurricane	12	Martlesham Heath
	151	Hurricane	13	North Weald
Kenley	64	Spitfire	12	Kenley
	111	Hurricane	10	Croydon
	615	Hurricane	14	Kenley
Northolt	43	Hurricane	18	Northolt
	257	Hurricane	10	Northolt
Hornchurch	41	Spitfire	10	Hornchurch
	65	Spitfire	11	Hornchurch
	74	Spitfire	12	Hornchurch
Tangmere	1	Hurricane	13	Tangmere
	145	Hurricane	10	Westhampnett
	266	Spitfire	13	Tangmere
	601	Hurricane	14	Tangmere
Debden	17	Hurricane	14	Debden
GROUPE N°12				
Duxford	19	Spitfire	9	Fowlmere
Coltishall	66	Spitfire	12	Coltishall
	242	Hurricane	11	Coltishall
Kirton-in-Lindsey	222	Spitfire	14	Kirton-in-Lindsey
Digby	46	Hurricane	12	Digby
	611	Spitfire	6	Digby & Ternhill
Wittering	229	Hurricane	14	Wittering

Nous sommes le 7 septembre. Après plusieurs semaines de bombardement, les stations radar de la côte sud-est sont sévèrement endommagées (icônes jaunes cerclées de rouge). L'Allemand exploite cette brèche béante en envoyant ses raids détruire la capitale britannique. À noter que le jeu reproduit fidèlement le panneau électrique (*Tote Board*) qui permet à la RAF de suivre le statut de ses *squadrons*.

sa puissance de frappe en plusieurs endroits, évitant ainsi qu'un seul raid ne s'attire la quasi totalité de la chasse ennemie. De plus, l'assignation de cibles secondaires rend la phase d'interception plus difficile, car l'Anglais n'aura pour unique renseignement qu'un seul vecteur d'interception jusqu'à ce que la force d'attaque allemande se sépare.

Être ou ne pas être

Pour développer une stratégie défensive efficace, l'Anglais doit se poser plusieurs questions : les raids allemands doivent-ils tous être interceptés ? Certaines cibles sont-elles plus importantes à défendre que d'autres ? Combien d'appareils doivent être assignés à l'interception d'un raid ? La connaissance parfaite d'un raid en approche est un évènement rare : vous devez prendre des risques dans vos prises de décisions, car elles sont généralement basées sur des informations partielles.

Au début de la campagne, vous êtes confronté principalement aux bombardiers en piqué Stuka et aux chasseurs Me110 double hélice. Le manque de puissance de feu du premier et la faible manoeuvrabilité du second donnent l'avantage à la chasse anglaise. Ensuite, les formations sont composées de bombardiers mieux armés (Dornier 17, Heinkel 111 et Junker 88), escortés par les chasseurs Me109. Dans cette configuration, vous devez « traiter » les bombardiers avec les *Hurricane* robustes, et envoyer les *Spitfire*, plus agiles, intercepter l'escorte.

Par sa position géographique au sud-est de l'île, le groupe 11 va supporter l'essentiel des combats : sa zone de couverture coïncide avec la ligne de front. Le groupe 10 couvre le sud-ouest et de l'île : cette zone représente le talon d'Achille du dispositif défensif anglais : en effet, le nombre de stations radar y est très faible, et si l'allemand parvient à les neutraliser, la *Luftwaffe* dispose alors d'une porte d'entrée vers le centre de l'île (couverte par le groupe 12). Le joueur anglais a donc tout intérêt à porter une attention particulière à cette zone, en lançant régulièrement des patrouilles le long de la façade littorale sud-ouest. Enfin, le nord de l'Angleterre est couvert par le groupe 13. Dans le jeu, ce groupe ne participe pas à la bataille, son rôle se limitant à accueillir les *squadrons* placés en repos.

L'art de l'interception

Vous devez veiller à ce que la RAF ne soit pas entièrement disloquée suite à une utilisation intensive et permanente de ses forces et de ses réserves. Il est donc important de prioriser vos actions et de ne pas forcément répondre à tous les raids. Ainsi, s'il est vital de protéger les infrastructures garantissant l'intégrité de la RAF, comme les radars et les aérodromes, vous devez ajuster les forces allouées aux autres installations pour qu'elles aient uniquement le minimum de protection acceptable.

Lorsqu'une menace est détectée, vous ne connaissez pas tout de suite sa cible, puisque le raid en question est initialement en cours de formation (*forming*). Il vous faut donc partir de la position relative du raid pour vous faire une idée approximative de la zone d'objectif. Par exemple, un raid se formant au dessus de la Normandie n'a qu'une faible probabilité d'engager une cible se situant sur la côte est. Si aucune règle fiable ne peut être formalisée, le bon sens devrait vous donner une indication sur la direction prise.

En moyenne, un raid requiert de 15 à 30 minutes pour se former et atteindre des cibles typiques du sud-est de l'Angleterre. Selon son état d'alerte, une patrouille a besoin de 10 à 20 minutes pour se préparer, décoller et atteindre une altitude de 15 000 pieds à l'intérieur de son secteur.

Après avoir évalué la course probable du raid, placez vos patrouilles en fonction de la présence d'éventuelles cibles sur l'itinéraire estimé (stations radars, aérodromes, usines...). Le positionnement de vos *squadrons* est capital :

- trop en avant, et ils ne pourront pas réagir efficacement au changement de cap du raid.

PORTÉE DE DÉTECTION DU RÉSEAU CHAIN HOME HIGH EN FONCTION DE L'ALTITUDE

Un raid arrivant à une altitude de	Peut être détecté à une distance de
1 000 pieds (305 m)	40 km
2 000 pieds (610 m)	45 km
5 000 pieds (1 524 m)	80 km
13 000 pieds (3 962 m)	133 km

Pensez à effectuer des transferts de *squadrons* lorsque la situation l'exige :

- **L'aérodrome est trop endommagé pour rester opérationnel.**
- **La concentration de raids sur un secteur donné nécessite des renforts.**
- **La destruction des stations radar requiert des patrouilles supplémentaires pour surveiller les brèches.**
- **L'aérodrome actuellement utilisé est éloigné des structures à protéger, le temps de réponse entre l'alerte et l'interception étant trop long.**
- **Transfert des *squadrons* épuisés vers le nord de l'île (zone couverte par le groupe n°13).**

- trop en retrait, et ils ne pourront pas intercepter à temps le raid.

De même, si vos patrouilles sont trop loin les unes des autres, elles ne pourront pas se soutenir mutuellement ; et si elles sont trop rapprochées, elles risquent d'être des cibles faciles pour l'escorte libre ennemie.

Le rapport de force

Le nombre d'appareils à déployer dépend de la taille du raid, et des ressources prêtes à décoller. Sachez qu'une mission d'interception constituée de nombreux appareils n'a pas forcément une probabilité plus grande de succès, mais peut au contraire vous handicaper : en effet, une multitude d'avions concentrés dans un périmètre restreint offre d'autant plus de cibles potentielles à l'escorte allemande. En général, un ratio 1 contre 3 représente un bon compromis en termes d'efficacité, dans la mesure où la qualité de vos unités (fatigue/moral) et leur positionnement ont un impact plus significatif que le rapport de forces. Dans l'idéal, les missions d'interception doivent panacher *Spitfire* et *Hurricane*, mais cela dépendra là aussi des appareils disponibles sur le moment.

L'altitude : le nerf de la guerre

L'altitude est le facteur le plus important dans le succès d'une interception. Il vaut mieux l'ajuster soi-même et ne pas laisser les valeurs par défaut, la règle étant que l'altitude de la patrouille d'interception dépend de l'altitude du raid. Typiquement, les bombardiers arriveront à une altitude de 15 000 pieds (mais ce n'est pas systématique). À partir de là, il est possible que vos chasseurs soient trop haut ou trop bas, auquel s'ajoute le problème que représente l'escorte : si vous placez les *Hurricane* à 24 000 pieds pour intercepter des bombardiers He111 à 15 000 pieds, et que leur escorte est à 18 000 pieds, vos *Hurricane* seront accrochés par les chasseurs de l'escorte avant qu'ils puissent atteindre les bombardiers.

Les *Spitfire* doivent en règle générale se placer en hauteur, 18000 à 20000 pieds est un bon compromis. Mais attention, si l'Allemand a assigné des chasseurs libres en *high escort*, les deux formations risquent de s'entrechoquer. Fixer une altitude au-delà de 20000 pieds permettrait d'éviter cette confrontation, mais il y aurait dans ce cas un risque que les *Spitfire* manquent le raid. Pour réduire ce risque, essayez de positionner vos *Spitfire* à différentes altitudes, par exemple à 18000 et 21000 pieds.

On le voit, *Wings Of Victory* n'est pas un jeu comme les autres : que vous chaussiez les bottes de Goering ou enfiliez la casquette de Dowding, vous devez penser votre stratégie et élaborer vos tactiques dans les trois dimensions, même si le jeu n'en représente que deux ! WoV nous offre donc une campagne captivante sur l'une des batailles les plus décisives de la Seconde guerre, où la supériorité numérique est au final vaincue par le progrès technologique incarné par le radar. ◆

Dans la campagne, une journée est structurée en trois périodes aux cours desquelles vous pouvez automatiser vos règles d'engagement (écran des directives). Au fur et à mesure que la journée s'égraine, essayez d'anticiper les évènements. Si le temps est clair et qu'aucun raid majeur n'a encore eu lieu au cours des deux premières périodes, il est probable que l'ennemi va concentrer ses attaques durant la troisième période de la journée.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros !

6,50 € pièce ! + frais de port

RETROUVEZ LES NUMÉROS ÉPUISÉS !

Téléchargez et conservez sur votre disque dur une version numérique de Cyberstratège sur MONKIOSQUE.FR

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°2

Dispo UNIQUEMENT en format numérique

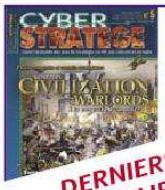
Civ IV, Panzer Campaigns, Birth of American, Star Chamber, Victoria - Galactic Civilization 2, City Life, Battle For Wesnoth, Empire At War, Doomsday, BFME2, Stalingrad'42, Fire Emblem, Strategic Command 2, Blietzkrieg Spellforce 2, Birth of America...

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°4

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



N°5

DERNIERS EXEMPLAIRES !

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.

N°6

Dispo UNIQUEMENT en format numérique

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.

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°8

DERNIERS EXEMPLAIRES !

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

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°10

STOCK RÉDUIT !

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.

N°11

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

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°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.

N°14

Dossiers : la guerre des 4X. Les nouveautés HPS. Sins of a Solar Empire, Imperium Romanum, Wings of Victory, Armageddon Empire : cults of the Wastelands, Command and Conquer 3 : la fureur de Kane, Dawn of War : Soulstorm, Democracy 2, Wicked Defense. Fantasy Wars. Partie commentée : les Campagnes de Napoléon.

ABONNEZ-VOUS !

et recevez en cadeau le TAPIS DE SOURIS CYBERSTRATÉGIQUE !

Économisez jusqu'à 20 % sur le prix de vente au numéro et recevrez en cadeau de bienvenue notre tapis de souris !

Abonnement d'1 an : 35 €
*Tarif pour la France métro et la Corse. Autres destinations : **42 €***

Abonnement de 2 ans : 62 €
*Tarif pour la France métro et la Corse. Autres destinations : **80 €***

Vous pouvez commander le tapis de souris Cyberstratège sans vous abonner, au prix de **7 € port compris** (offre réservée à la France métropolitaine et à la Corse)

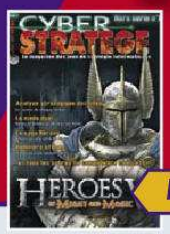
Le hit-parade de meilleurs leaders !

Victoire diplomatique, culturelle ou militaire ?

L'analyse détaillée des meilleurs mods !

Commandez notre HORS SÉRIE sur le plus grand des jeux de stratégie :

SID MEIER'S CIVILIZATION IV



Le HORS SÉRIE n°2 : 10,95 € + frais de port

Et toujours dispo : le HORS SÉRIE n°1 !

BON DE COMMANDE

Merci de cocher les cases correspondant à vos choix

MA COMMANDE

- ○ Je m'abonne à Cyberstratège pour **1 an** *
- ○ Je m'abonne à Cyberstratège pour **2 ans** *

* *mon abonnement débutera au numéro 16.*

- ○ Je commande les anciens numéros : **6,50 € pièce + frais de port**
  - ○ n°1 ○ n°3 ○ n°4 ○ n°5 ○ n°6 ○ n°7 ○ n°8 ○ n°9
  - ○ n°10 ○ n°11 ○ n°12 ○ n°13 ○ n°14
- ○ Je commande les **HORS SÉRIE : 10,95 € pièce + frais de port**
  - ○ HORS SÉRIE N°1 HEROES ○ HORS SÉRIE N°2 CIVILIZATION
- ○ Je commande le tapis de souris cyberstratégique ! **7 € port compris**
  offert avec l'abonnement ! (offre réservée à la France métropolitaine et la Corse)

Frais de port

France mét. et Corse
2 € pour 1 numéro
+1 € par numéro supplémentaire

Europe + DOM-TOM
4 € pour 1 numéro
+1 € par numéro supplémentaire

Reste du monde
6 € pour 1 numéro
+1 € par numéro supplémentaire

MES COORDONNÉES

Nom et prénom : .....

Né(e) le : ..... Adresse : .....

.....

.....

Code postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... E-mail : .....

Total de ma commande

..... € .....

Date et signature

des parents pour les mineurs

MON RÈGLEMENT

- ○ Je règle par chèque (merci d'établir votre chèque à l'ordre des "éditions du Paladin")
- ○ Je règle par carte bancaire. Titulaire de la CB : .....

N° de la carte : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| cryptogramme : |_|_|_| validité : |_|_|_|_|

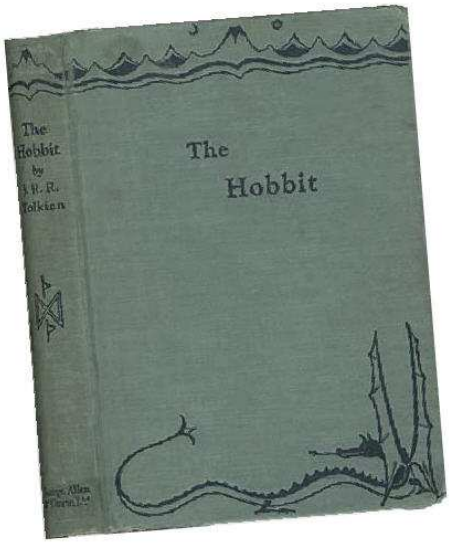
Bon de commande à découper, photocopier ou recopier et à renvoyer avec votre réglement à :
Cyberstratège, 625 route d'Aix, 13510 Eguilles - contact@cyberstratege.com

Vous pouvez aussi vous abonner directement ou commander tous les anciens numéros depuis notre SITE INTERNET : **WWW.CYBERSTRATEGE.COM**

Théophile Monnier et Sébastien Lebourcq

UN EXEMPLAIRE DE BILBO LE HOBBIT VENDU 60 000 £

Un exemplaire de 1937 de la première édition de ***Bilbo le Hobbit*** a été adjugé à Londres pour 60 000 livres sterling (soit 77 000 €) dans une vente aux enchères. Le livre était dédicacé par l'auteur à son amie Elaine Griffith et le montant de la vente établit un nouveau record mondial pour un ouvrage de ce type. À l'époque, les 1 500 exemplaires de cette première édition s'étaient envolés en quelques mois. Depuis, le roman a été vendu à plus de 100 millions d'unités (source : *Le Figaro Patrimoine* du 18 avril).



Rappelons par ailleurs que ***Les enfants de Húrin***, qui raconte l'histoire du héros humain du Premier âge et de sa descendance d'après des manuscrits de Tolkien adaptés par son fils, a connu un gros succès depuis sa sortie l'année dernière, se classant parmi les dix meilleurs ventes en librairie en France pendant quelques temps. Personnellement, je trouve cette saga trop triste, je n'aime pas les histoires qui se terminent mal…

Profitons-en enfin pour faire le point sur le projet d'adaptation en film de ce roman. ***Bilbo le Hobbit*** va donc faire l'objet de deux films, dont la réalisation a été confiée au réalisateur mexicain Guillermo Del Toro (*Le labyrinthe de Pan* et *Hellboy*), et non à Peter Jackson… Mais ce dernier supervisera le projet et se charge de l'écriture du scénario. Les équipes de réalisation et d'effet spéciaux seraient d'ailleurs pratiquement les mêmes que pour *Le Seigneur des Anneaux*. La plupart des acteurs de la trilogie dont le personnage est présent dans cette nouvelle histoire devraient reprendre leur rôle (de façon rétroactive !) comme Ian McKellen, qui incarne Gandalf. Pour ce qui est du rôle de Bilbo, de nombreuses rumeurs circulent, sans confirmation de l'acteur qui jouera ce personnage central… sans oublier les treize nains de la compagnie ! Le film va être tourné sur les deux années à venir, pour une sortie en décembre 2011 puis décembre 2012, en deux parties donc. À suivre ! ◆

ET SI LA FRANCE AVAIT CONTINUÉ LA LUTTE ?

Tout amateur d'histoire s'est un jour posé la question : que se serait-il passé si le gouvernement français avait décidé de continuer la guerre à partir de l'Afrique, au lieu de capituler en juin 1940 ? Un groupe de passionnés, de chercheurs et d'étudiants militaires a choisi de « simuler » cette alternative pour tenter de voir sur quelle situation elle aurait pu déboucher.

Pour réaliser cette uchronie, trois équipes de simulation ont été constituées (une française, une russe, une australienne —chacune prenant un front en charge) et elles « jouent » des scénarios tactiques au moyen de wargames utilisés en école militaire.

Après deux ans de travail, ces acharnés sont parvenus à réécrire l'histoire jour après jour jusqu'en octobre 1942. Sachez donc qu'après avoir chassé les Italiens d'Afrique, les troupes françaises, belges et britanniques (récemment renforcées d'unités américaines) ont débarqué en Sicile où elles progressent vers Messine. La situation en Méditerranée a conduit Hitler à repousser l'opération Barbarossa d'une année. Elle a été déclenchée au printemps 1942 et semble pour l'instant relativement enlisée dans la campagne ukrainienne.

Dans le Pacifique, l'attaque japonaise sur Pearl Harbor a bien eu lieu le 7 décembre 1941 et les évènements semblent suivre un court plus « historique ». Le gros des combats est donc concentré sur l'île de Guadalcanal, dans les îles Salomons. La guerre mondiale continue et nous vous tiendrons informés de ses derniers développements ! ◆

www.1940lafrancecontinue.org

DR

À moins de vivre pour de bon dans l'un des mondes parallèles de *Dominions 3*, vous n'avez pas pu échapper au tsunami commémoratif qui a accompagné le 40e anniversaire de mai 68 (NDR : s'en est d'ailleurs à se demander comment un évènement présenté comme révolutionnaire et subversif finit par être célébré sur le même mode par toute la presse du pays, de L'*Humanité Dimanche* à *Madame Figaro*). Absorbés par le souvenir de cette vraie-fausse révolution, les médias en ont oublié un autre anniversaire : celui de mai 58.

Il y a cinquante ans, en effet, éclatait une autre insurrection. Elle se produisit dans des conditions sensiblement plus dramatiques et eut des conséquences incalculables pour l'avenir du pays. Le 13 mai, un putsch éclate à Alger. Il est dirigé par les ultras de l'Algérie française et les militaires, au premier rang desquels les généraux Salan et Massu. Ils entendent empêcher la mise en place du gouvernement de Pierre Pfimlin, que l'on dit favorable à des négociations avec les indépendantistes algériens, et menacent de marcher sur Paris. Les insurgés réclament, à l'instigation des gaullistes présents dans leurs rangs, l'intervention du général de Gaulle. Le 19 mai, ce dernier se déclare prêt à assumer le pouvoir, alors qu'il ne dispose d'aucun mandat ni statut pour le faire. Le 1er juin, il est investi par René Coty en tant que dernier Président du Conseil de la IVe République. Il charge Michel Debré de préparer une nouvelle constitution, qui sera largement approuvée par référendum le 28 septembre. Le 4 juin, de Gaulle se rend à Alger pour y rencontrer les membres du Comité de Salut Public et obtenir un retour à la normale. Il termine sa visite par un retentissant « Je vous ai compris ! », lancé à la foule algéroise.

La nouvelle République est marquée par un régime exécutif fort, qui contraste avec l'instabilité du système précédent, qualifié de « régime des partis ». Le rôle, pour la première fois central, du Président de la République est renforcé par son élection au suffrage universel directe à partir de 1962 et par l'instauration du quinquennat en 2002.

Les conséquences directes des « évènements de mai » sont considérables. Le nouveau pouvoir commence par accélérer la décolonisation de l'Afrique noire, puis il reconnaît, dans la douleur, l'indépendance de l'Algérie. Dans les années qui suivent, la France devient une puissance nucléaire (civile et militaire), elle quitte officiellement l'OTAN et l'alignement sur les Etats-Unis, elle redéfinit ses relations avec Israël, les pays arabes, la Chine communiste et, dans une certain mesure, avec la Communauté européenne.

Que l'on approuve ou pas cet évènement et ses répercussions, ils méritaient bien un bref rappel entre une interview de Daniel Cohn-Bendit et un reportage sur « la révolution des mœurs ». ◆

MONDIAL DU GAMING

Paris Bercy, du 4 au 6 juillet

Gros événement autour des jeux vidéo à Paris Bercy les 4, 5 et 6 juillet prochain : **le Mondial du Gaming** propose de nombreuses animations sur PC et consoles et divers tournois. Ces trois jours seront d'abord l'occasion de la finale de la Coupe de France des jeux vidéo, avec 250 joueurs français issus de qualifications régionales organisées sur *Warcraft III, Quake, Trackmania* et *Counter Strike*. Les mêmes jeux verront s'affronter 350 participants internationaux de très haut niveau dans le cadre des Masters ESCW. Ces compétitions sont présentées de manière très impressionnante sur écran géant et avec commentaires en direct. Spectaculaire, sous réserve d'apprécier les jeux en question, qui commencent à dater et ne sont probablement pas les préférés de nos lecteurs…

Pour accueillir et occuper la foule des joueurs, on trouvera également les stands de divers éditeurs, des espaces de jeux, des démonstrations, etc. ◆

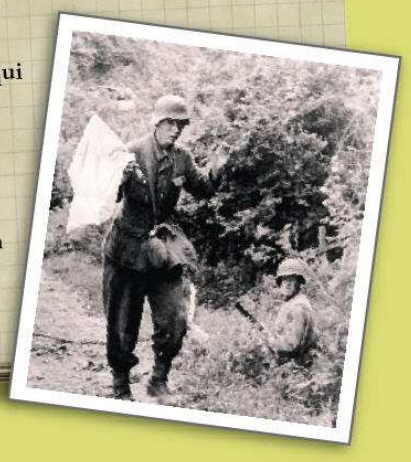
Renseignements : www.mondialdugaming.com

LE FRANÇAIS EN PREMIÈRE LIGNE

« Battre la chamade » : être sous le coup d'une vive émotion

Autrefois, lors d'une bataille, quand on souhaitait s'entretenir avec l'ennemi, les tambours (ou les trompettes) émettaient un signal de cessez-le-feu. On appelait cela « battre la chamade ». Mais bien souvent, dans le bruit et la confusion des combats, ce signal n'était pas entendu… d'où la multiplication d'erreurs regrettables. C'est pour perfectionner ce système qu'a ensuite été inventé le drapeau blanc, aujourd'hui connu dans le monde entier. L'expression « battre la chamade » est restée, peut-être en souvenir des parlementaires qui s'approchaient des lignes ennemies sans savoir si la demande de pourparler avait bien été entendue.

B.L.



Pascal Bernard

Depuis les premiers numéros de *Cyberstratège*, nous nous sommes intéressés aux jeux de plateau adaptés de jeux vidéo. Après *Age of mythology*, *Doom*, *Warcraft* et *World of Warcraft*, voici surgir celui qui incarne le mieux cet esprit de complémentarité : *Starcraft*, le jeu de plateau en français.

Starcraft est un jeu de stratégie dans lequel vous pourrez jouer jusqu'à six en incarnant les Terrans, les Zergs et les Protoss. À la différence du jeu vidéo où l'on se bat sur des cartes représentant un terrain à l'échelle tactique, on se battra ici pour le contrôle de planètes, à un échelon plus géostratégique, ce qui peut paraître déstabilisant au premier abord.

Chacune est découpée en plusieurs zones qui rapportent des minerais, du gaz ou des points de victoire. Les planètes sont reliées entre elles par des corridors spatiaux qui sont au nombre de 2 à 4. Les joueurs y poseront des transporteurs pour signifier les liaisons et les possibilités de débarquement. Il y a aussi des liaisons hyper-spatiales qui permettent de relier deux planètes qui ne sont pas adjacentes, et de provoquer ainsi des débarquements surprises à l'autre bout de la galaxie.

Comme toutes les boîtes de **Fantasy Flight Games**, celle-ci est riche en matériel, en figurines, en cartes et en marqueurs. Les Zerglings, les Marines et autres Disciples sont magnifiques et regroupent pas moins de 180 figurines en six couleurs. Rien que pour cela, on ne regrettera pas son achat. Le petit souci est qu'il faudra prévoir grand pour déployer le jeu et tous ses pions.

Bonne pioche !

Chaque joueur prend son tableau de bord et, en fonction de sa faction, bénéficie d'unités différentes, de conditions de victoire particulières et de capacités spéciales. On gagne en accumulant 15 points de victoire, même si une faction peut l'emporter auparavant grâce à ses conditions de victoire particulières. Par exemple, Jim Raynor gagne en contrôlant six territoires contenant des ressources minerais/gaz lors de l'époque 3.

Les époques sont déterminées par la pioche dans le paquet « événement » : on tire les cartes d'époque 1 puis on passe à l'époque 2 puis à l'époque 3. Les cartes événement sont tirées au cours du jeu, en fonction de certaines actions et apportent de gros bonus au joueur. Elles fonctionnent comme un *timer* et, plus la pioche s'épuise, plus on se rapproche de la fin du jeu. Les joueurs ne peuvent regarder les cartes événement qu'à la fin du tour de jeu et doivent choisir une seule carte. On prend vite l'habitude d'en piocher plusieurs pour trouver des pouvoirs puissants mais cela accélère la fin du jeu. Bien entendu, il peut être intéressant de pousser la partie à sa fin pour prendre de vitesse ses adversaires.

Un système rôdé

Le système d'évolution est similaire à celui de *Warcraft*, le jeu de plateau. Il est rôdé et fonctionne bien, mais il faudra chercher l'originalité ailleurs. Chaque joueur construit ses bâtiments sur son tableau de bord pour permettre la construction d'une nouvelle unité. Chacun des trois bâtiments possède trois niveaux et permet de créer trois unités de fantassins, de chars ou de volants.

SITES :

http://eu.starcraft2.com
www.editions-ubik.com

Les joueurs peuvent également acheter des modules d'approvisionnement qui augmentent le nombre maximum d'unités en construction. Les modules de recherche et développement permettent quant à eux de jouer des ordres de programmation spéciaux, qui sont en fait des ordres normaux survitaminés.

C'est à partir des ordres qu'apparaît l'originalité de la mécanique de *Starcraft 2*. Chaque joueur doit choisir quatre ordres, qui peuvent concerner la construction, la recherche ou la mobilisation, chacun étant représenté plusieurs fois. La construction permet d'édifier les bâtiments, de produire les péons ou les unités militaires. La recherche sert à piocher une carte d'événement et des cartes de combats pour se constituer une main. La mobilisation permet les déplacements et donc les attaques. Chaque joueur pose un ordre, face cachée, sur la planète de son choix en sachant que construction et recherche ne peuvent être posés que sur une planète contenant ses unités ou une de ses bases. L'ordre mobilisation ne se pose pas sur la planète d'où partiront les troupes, mais sur celle où elles arriveront, ce qui permet aux autres de prévoir un peu les invasions.

Lorsque tous les ordres sont posés, le premier joueur joue celui qui doit se trouver au dessus d'une pile. Ainsi les premiers ordres sont les derniers joués. C'est un peu ardu et cela oblige à se remuer les méninges, car si vous jouez un ordre de mobilisation avant la construction, vous risquez de ne pas avoir beaucoup d'unités à envoyer pour combattre. Aussi vous faudra-t-il jouer en premier un ordre de mobilisation puis de construction, pour qu'il soit dépilé avant et que vous puissiez construire. Mais le problème principal vient des autres joueurs qui peuvent poser des ordres sur les vôtres, ce qui aura pour conséquence de les bloquer, provoquant un grand chamboulement dans votre programme.

Lorsque vous aurez joué un ordre de mobilisation, vous pourrez vous lancer à l'attaque d'un territoire contenant soit une base, soit des unités ennemies, pour vous emparer du gisement de minerais, de gaz ou des points de victoire.

La guerre est un duel

Le combat se déroule sous forme de duels successifs.Vous devrez placer en face de chaque unité du défenseur une unité attaquante, toutes les unités supplémentaires seront placées en renfort sur un duel particulier. Ensuite, l'attaquant joue une carte de combat et peut y ajouter une carte de soutien. Les cartes sont jouées face cachée. Le défenseur peut faire de même. Les cartes de combats donnent la valeur de combat et de résistance de votre unité. Chaque carte comporte généralement deux types d'unités. Si vous jouez une carte et que votre unité n'est pas représentée, vous devrez prendre la valeur minimale indiquée sur la carte. Ensuite on révèle et chacun compare la valeur de combat à la valeur de résistance de son adversaire. Les cartes de soutien et les unités en renfort ajoutent généralement +1 en combat ou en résistance. Le combat étant simultané, la plupart du temps les deux unités sont détruites lorsqu'elles sont de niveau proche. Une carte d'aide de jeu est fournie pour rappeler les valeurs moyennes de chaque unité.

Starcraft est au final un très bon jeu qui se révèle au fur et à mesure des parties. En fait, il possède grosso modo les mêmes qualités ou défauts que les autres jeux de la gamme FFG. Tout dépend de la manière dont on le voit : une profusion de matériel, des règles longues (48 pages) et un peu complexes et un investissement en temps (3 ou 4 heures de jeu) le réservent à une population de *hardcore gamers*. Il se situe dans le peloton des meilleurs jeux de FFG avec *Horreur à Arkham, Descent, Twilight Imperium* et *L'Aube d'Acier*. Vous savez sur quelle planète vous mettez les pieds ! ◆

***Starcraft* est un jeu de stratégie pour 2 à 6 joueurs édité par Ubik, 80 €**

Wakfu

Le MMO mystique

Des œufs de dragon, les Dofus, ont assuré le succès de la société Ankama. Toujours audacieuse, elle arpente aujourd'hui la voie du *Wakfu*, un MMORPG-tactique très attendu aujourd'hui en phase beta fermée.

Patrick Receveur

Avant *Bienvenue chez les Chtis*, le nord de la France nous avait déjà fabriqué du rêve plein d'humour avec le jeu tactique *DOFUS*. Original, facile d'accès et particulièrement mignon, ce « petit jeu en flash », comme disaient les professionnels, vient de mettre une claque à tous les « grands jeux en C++ ». Il est devenu le MMORPG français le plus joué au monde, avec plus de 350 000 abonnés. Fort de son succès, les développeurs sont partis dans toutes les directions : il est aujourd'hui possible de lire des mangas et le magazine *Dofus*, voire de caresser des peluches représentant les monstres emblématiques du jeu. Bientôt, nous pourrons même contempler le dessin animé produit dans le même studio. Cependant, c'est surtout *Wakfu*, le nouveau MMORPG tactique, que les joueurs attendent !

LA VOIE DU GUERRIER

Ce nom étrange représente un état d'esprit, une manière de vivre, une sorte d'équilibre psychique guerrier. Les joueurs vont avoir besoin de maîtriser le Wakfu car le nouveau monde qui les attend vient d'être ravagé par un ogre titanesque. L'histoire se passe mille ans après celle de *DOFUS*. Lorsque le joueur est plongé dans la beta, il se rend compte qu'il n'y a plus de continent mais des îles luttant contre les tempêtes. Autre changement, le moteur utilise le langage Java et non le Flash. De ce fait le traitement graphique fait plus jeu vidéo que dessin animé, tout en restant dans un décor en 3D isométrique.

Cet espace a vu sa population décimée et il n'y a aucun PNJ de présent. Le monde est habité par les joueurs et surtout par des monstres ! Le bestiaire est inspiré des créa-

Un sac maison, très pratique et extensible !

INTERVIEW

CS : *Comment fait-on pour maîtriser le Wakfu ?*

RF : Il faut conduire le cheminement personnel de son personnage, une espèce d'accomplissement mystique, pour trouver sa place dans l'univers. Création, destruction, univers, Moi intérieur… Maîtriser le Wakfu, c'est découvrir la balance dans le cycle de la vie vidéo-ludique du MMO.

CS : *Le dessin animé de Wakfu aura-t-il des liens avec le jeu vidéo ?*

RF : L'idée est que les lieux, objets ou actions que feront les personnages principaux du dessin animé seront progressivement rendus accessibles aux joueurs dans le MMO. Un personnage effectue une recette dans un épisode ? Les joueurs pourront essayer de la reproduire en jeu. Une nouvelle île

Reynald vu par les graphistes de Wakfu.

tures de *DOFUS* qui ont évolué durant un millénaire.

Comme il n'y a pas de PNJ, le but des développeurs est que le joueur puisse tout faire. Pour le moment, il peut exercer plusieurs métiers d'artisanat et de récolte et surtout lutter. Dans *Wakfu*, lors d'un combat, une arène se crée autour du joueur et les créatures des environs. Chaque entité a des points d'action et de mouvement qu'elle utilise à son tour. La grande nouveauté est que chaque personnage a vingt sorts dépendant de sa classe. Ces derniers évoluent selon leur utilisation et non en récoltant de l'expérience sur le cadavre d'un ennemi. En outre, les objets abandonnés par les vaincus (sous forme de bourse) sont posés directement dans l'arène et non redistribués aléatoirement, ce qui pousse les joueurs à « s'entredéchirer les bourses ».

UN AVENIR PROMETTEUR

Après avoir pillé, un avatar peut rentrer dans son sac qui lui sert aussi de maison. C'est une trouvaille bien pratique ! Il peut s'y changer et s'affubler de panoplies très efficaces. Le travail d'ergonomie est impressionnant pour une beta, tout en respectant une charte graphique à la mode (blanc Wii), l'interface offre beaucoup d'informations au joueur sans le noyer. Elle permet d'appréhender rapidement un gameplay qui peut avoir l'air complexe au premier abord, mais qui paraît en tout cas très prometteur à l'heure actuelle. La beta publique est prévue pour cet été. ◆

Voilà comment jouer à la poupée.

REYNALD FRANÇOIS, LEAD GAME DESIGNER

LA QUÊTE DU MOI INTÉRIEUR

est découverte ? Les personnages du MMO auront tout loisir d'essayer de découvrir le lieu à leur tour… Le MMO donnera aussi beaucoup de clefs pour comprendre plus en profondeur le background du dessin animé.

CS : *Combien de joueurs en simultané sont prévus sur chaque serveur ?*

RF : 25 000 environ. L'idée est que chaque « monde » de jeu comporte une myriade de serveurs, nous essayerons d'adapter tout cela à la population en jeu. Ça va faire du monde !

CS : *Il n'y a pas de PNJs, mais y aura-t-il des monstres semi intelligents comme des Bworks ou des Trools ?*

RF : Oui, nous aurons des humanoïdes qui suivront leur propre agenda, qui auront des buts et des besoins et qui feront partie de l'écosystème de *Wakfu*. L'idée est de rendre ces créatures aussi vivantes que possible, et de rendre leurs personnalités au mieux via le moteur d'écosystème et l'IA.

CS : *Les joueurs pourront-ils tuer Ogrest ?*

RF : Il est hors de question qu'Ogrest les attende sur un siège à la sortie de la ville de départ, mais le MMO suivra un scénario que les actions de tous les joueurs d'un monde feront évoluer. En fonction de cela, Ogrest pourra éventuellement faire son apparition dans le monde.

CS : *Peux-tu nous en dire plus sur le système de challenges ?*

RF : C'est un morceau de bravoure. L'idée est de proposer des quêtes aux joueurs en fonction de leurs actions et de la façon dont ils vont faire évoluer le monde. Nous aurons ainsi de grands challenges collectifs où une kyrielle de joueurs entrera dans un tourbillon d'évènements collectifs pour atteindre un but commun, ou encore des petits challenges individuels que tout à chacun aura loisir d'effectuer à tête reposée. Enfin, l'une des pierres angulaires de ce système sera la possibilité pour certains joueurs de fabriquer leurs propres quêtes et de les proposer aux autres. Personnellement, j'en trépigne d'avance.

Une usine de textiles devenue une usine de pixels.

Philippe Malacher

Fall from Heaven version 0.32

Le mod heroic-fantasy le plus complet jamais réalisé pour *Civilization IV*, vient de passer en version 0.32. Et ne vous y trompez pas : il est parfaitement jouable et très complet malgré ce niveau de version très bas. Qu'apporte donc cette nouvelle mouture ?

Après la refonte et la simplification du système des sorts dans la version 0.31 et l'apparition des premiers évènements, Kael et son équipe poursuivent leur route en continuant d'ajouter quantité d'évènements divers et variés. Par « événement », il faut entendre des petits scripts qui se déclenchent et vous proposent un choix de type QCM. Les décisions sont souvent épineuses et parfois certains choix sont interdits suivant votre race, alignement ou richesse. Cela ajoute de l'ambiance dans les parties en cassant la monotonie des débuts parfois un peu répétitifs. Vous aurez ainsi droit à un feu dans votre bibliothèque, à une procession angélique, à des pillards gobelins, etc.

La version 0.32 modifie également les races, avec de nouvelles textures d'unités, en particulier pour les Svartalfar (Elfes de la Nuit), un nouveau dirigeant pour Bannor (qui choisit son alignement quand il arrive), de nouveaux sorts et monstres. Voilà qui ressemble à un petit *expansion pack*.

IA AMÉLIORÉE

On notera également l'arrivée d'améliorations demandées depuis longtemps par les joueurs : celles qui concernent l'IA. En effet Kael se refusait à tout travail dessus depuis près d'un an, arguant du fait que les versions successives auraient remis en cause cette IA. Apparemment, l'équipe a atteint un niveau de stabilité suffisant pour changer son fusil d'épaule. On ne peut que s'en réjouir, car l'IA avait bien du mal avec tout concept un peu ésotérique. N'attendez pas une révolution, mais il y a quand même une dizaine d'améliorations rapportées.

En route donc pour la version suivante… Ce mod ne sera peut être jamais fini, car on sent le travail du fan qui veut toujours en ajouter plus, mais il est déjà suffisamment avancé pour permettre des parties complètes et plaisantes. Une digne alternative à la débauche de concepts de *Dominions*, les graphismes et évènements en plus. Enfin, FFH apporte peut-être plus important : une vraie histoire à vivre en solo, avec des adversaires paraissant vivre leur vie. ◆

Lien : http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=171398

Ce mod emmène *Civilization* dans une autre dimension.

LES PATCHS

American Civil War v1.10b
Un patch important qui améliore le système de blocus, les voix ferrées et l'IA. Taille : 94,3 mb
www.ageod.com/forums/showthread.php?t=8836

Armed Assaut v1.14
Un nouveau mode multijoueurs, de nouvelles unités et un puissant éditeur de cartes et d'unités. Taille : 134 mb
www.armedassault.com/agegate.html

Conquest of the Aegean v3.4.151
Cette mise à jour répare quelques menus bugs liés au calcul des points de victoire et à la gestion des unités statiques. Taille : 178 mb
www.matrixgames.com/games/downloads.asp?gid=313

Dominions v3.17
Trois nouvelles nations, de nouveaux sorts, de nouveaux évènements et de nouveaux graphismes. Taille : 6,6 mb
www.shrapnelgames.com/Illwinter/Dom3/6.htm

Empire in Arms v1.02
150 corrections de bugs au programme ! Taille : 17 mb
www.matrixgames.com/games/game.asp?gid=285

Grandes Invasions v.1.07c
Règle quelques bugs, améliore le système d'assimilation des ethnies mineures et la diplomatie. Taille : 12 mb
www.ageod.com/forums/showthread.php?t=8889

Guns of August v1.23
Corrige quelques bugs (comme celui du transport ferroviaire) et améliore l'IA (plus agressive). De nouvelles règles concernent les piles d'unités. Taille : 62 mb
www.matrixgames.com/games/game.asp?gid=331

Les Campagnes de Napoléon v1.04
Corrige quelques bugs, les scénarios et améliore le gameplay. Taille : 34,9 mb
www.ageod.com/forums/showthread.php?t=9158

Modern Campaigns : Fulda Gap 85 v.1.06
Etend notamment les capacités des unités spéciales. Taille : 4,51 mb
www.wargamer.com/news/news.asp?nid=5647

Panzer Command : Kharkov v1.01
Cette importante mise à jour corrige une quarantaine de bugs. Elle inclut quelques nouvelles fonctionnalités et optimisations. Taille : 10 mb
www.matrixgames.com/news.asp?nid=509

Sins of a Solar Empire v1.05
Correction de bugs et quelques rééquilibrages. Taille : 16,6 mb
www.sinsofasolarempire.com/signup

Space Empires V v.1.74
Corrections de divers bugs, dont un problème de sauvegardes corrompues. Attention : ne fonctionne qu'avec la version américaine. Taille : 6 mb.
www.malfador.com

Nouveautés

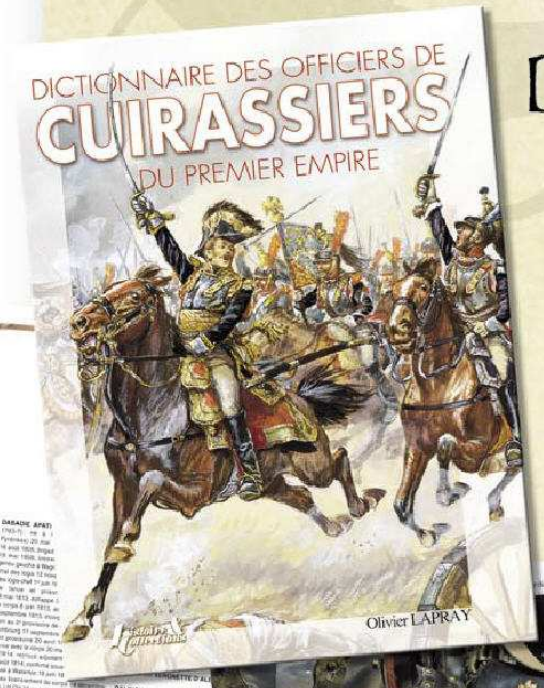
La vie d'un chevalier
de Philippe Auguste à Saint-Louis

J.Braconnier / P. Ghisolfo / Y. Kervran

Premier volume de la nouvelle collection « Le reporter du temps », l'ouvrage nous mène sur les pas de Thibaut des Puys de Morsaing, chevalier médiéval, comme s'il avait été suivi par un photographe. Les épisodes de la vie de ce personnage fictif sont prétextes à la mise en scène de matériels illustrant la réalité sociale de la France de Philippe Auguste à Saint Louis : son enfance à la campagne, la découverte du monde seigneurial, la Terre Sainte, les guerres, l'administration du domaine etc. Chaque scène proposée respecte au plus près la perception que nous avons de la réalité historique, telle qu'elle est actuellement conçue par les chercheurs.

- 112 pages
- Plus de 160 photographies
- Available in English

38,95 €



Dictionnaire des cuirassiers
du premier Empire

Olivier Lapray

De 1804 à 1815, plus de 1400 officiers intégrèrent les cuirassiers de Napoléon. De l'humble sous-lieutenant au général de division, tous brillèrent dans les rangs de ces unités d'élite. Fruit de longues années de recherches et d'investigations, cet ouvrage exhaustif nous présente les états de services de tous ces officiers, agrémentés de portraits, relation d'actions d'éclats, objets et motifs héraldiques.

- 240 pages
- 220 illustrations
- Format 230 x 320 mm
- Available in English

55,00 €

disponible en librairie et sur www.histoireetcollections.com

CLOSE COMBAT

Le wargame en temps réel

Adaptation informatique rêvée d'*Advanced Squad Leader*, *Close Combat* débarque en 1996 et propose une nouvelle expérience du combat tactique. Entièrement en temps réel, cette série conjugue le meilleur du wargame classique avec les nouveaux apports du STR : une référence est née !

Julien Annart

A la manière d'ASL donc, dont ils disposaient de la licence au début de leur développement, les jeux *Close Combat* vous offrent de revivre la Seconde Guerre mondiale à la tête d'une compagnie que vous manœuvrez par sections. À vous la bataille de Normandie, l'opération *Market-Garden*, l'Ostfront ou encore l'offensive des Ardennes à travers différentes campagnes où vous affrontez vos adversaires sur des suites de cartes à conquérir ou à défendre. Mais à la différence des myriades de STR initiés par le succès de *Dune II* (voir *Cyberstratège* n°14), les *Close Combat* posent un cadre réaliste dans la droite ligne de nos bons vieux wargames pousse-pions.

AU CŒUR DES COMBATS

En effet, les affrontements sont rendus avec une extrême précision découlant d'un grand nombre d'éléments pris en compte (fatigue, encerclement, munitions, …). À cela, il faut ajouter la gestion du moral, inspirée des théories du psychologue Steven M. Silver, donnant une identité à vos soldats ainsi qu'une véritable indépendance par rapport à vos ordres (ils obéissent, fuient, se rendent, se terrent en hurlant). Malgré tous ces paramètres, l'ensemble demeure parfaitement lisible et dispose d'une interface géniale de simplicité.

Seul bémol, une intelligence artificielle désolante vient parfois gâcher des combats qui passionnent par leur intensité et leur réalisme. Loin de tourner à une compétition de clics, le temps réel permet d'immerger le joueur dans la bataille. Il faut prendre des décisions rapides (même si la pause est toujours possible) dont dépend le sort de vos hommes… chose qui était impossible avec les wargames en tour par tour.

I WILL NEVER SURRENDER

Outre un certain succès commercial, *Close Combat* déchaîna les passions des wargamers au point que *Cyberstratège* première formule lui accorda deux couvertures ! Quoi de plus normal pour l'un des premiers jeux à avoir initié le rapprochement entre wargame et stratégie grand-public ? *Company of Heroes* ou *World in Conflict* peuvent lui dire merci ! Aujourd'hui, je vous conseille chaudement le second épisode, le meilleur de la série, couvert de récompenses à sa sortie, et le cinquième, qui dispose de la version la plus aboutie du moteur de jeu ainsi que d'une compatibilité totale avec des dizaines de mods et de maps de qualité. Ceux-ci sont produits par une communauté très active permettant, plus encore que les rééditions de Matrix Games, à *Close Combat* de continuer à vivre. ◆

CC5 : assaut combiné des forces allemandes, couvertes par des fumigènes.

Fiche technique

Type : combat tactique en temps-réel
Public : tacticiens amateurs d'émotions
Support : Mac et PC
Editeur/développeur : Atomic Games (RIP)/ Microsoft puis SSI (RIP)
Prix : Gratuit (CC 1 & 2), 5 à 10 € (CC 3 à 5)

- Un des meilleurs jeux tactiques
- Interface parfaite
- Une ambiance réaliste

- IA pas toujours éclairée (mais le multi compense !)
- Jeu défensif parfois trop favorisé

Téléchargements

Mods, maps et actualité de la série : www.closecombatseries.net/CCS/

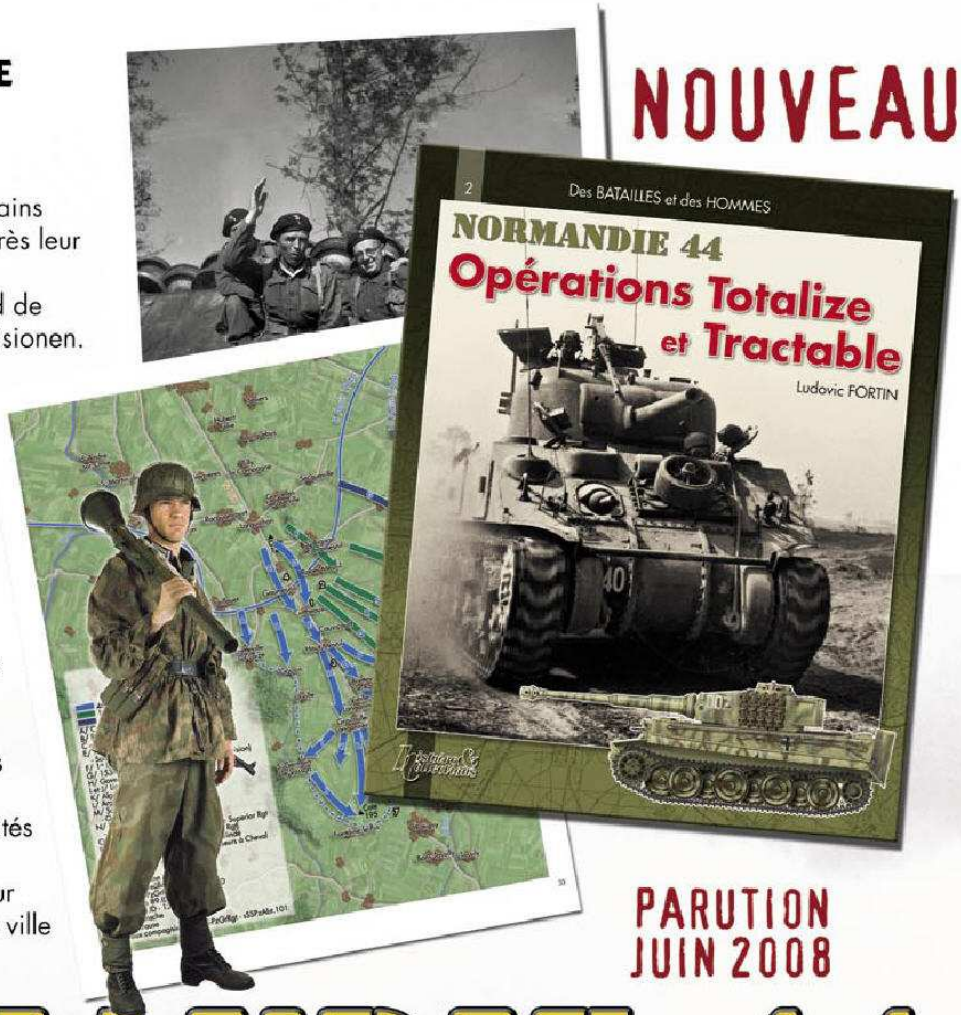
Téléchargez les deux premiers épisodes sur Home of the Underdogs : www.the-underdogs.info/

Vous trouverez une version plus développée de cet article sur le site GrosPixels : www.grospixels.com/site/closecombat1.php

OPÉRATIONS TOTALIZE ET TRACTABLE

Ludovic Fortin

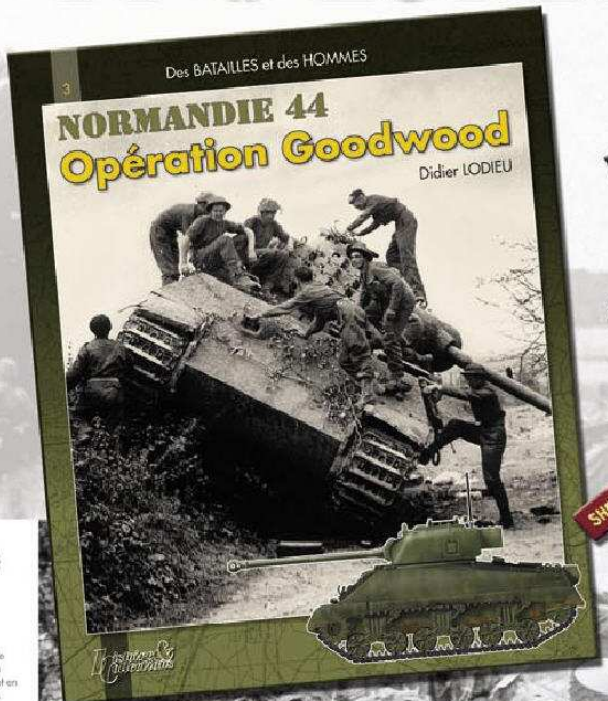
Début août 1944. Tandis que les Américains lancent leurs armées vers la Bretagne après leur percée près d'Avranches, Canadiens et Britanniques sont toujours bloqués au sud de Caen, confrontés à l'élite des Panzer-Divisionen. Cependant, le retrait de plusieurs unités blindées allemandes pour contrer la menace américaine laisse enfin entrevoir une chance de parvenir à s'emparer de Falaise, le dernier pivot de la défense ennemie en Normandie. Deux opérations successivement lancées en quelques jours, Totalize et Tractable, vont mener Canadiens, Britanniques et Polonais aux portes de la ville. Mais ces quelques kilomètres seront terriblement difficiles à parcourir pour le 2e corps canadien chargé de l'assaut. Malgré des plans ingénieux, une puissance de feu supérieure et l'appui de l'aviation, les unités alliées, soit très affaiblies, soit encore inexpérimentées, paieront le prix fort pour parvenir enfin en vue des murailles de la ville natale de Guillaume Le Conquérant.



NOUVEAU

PARUTION JUIN 2008

NORMANDIE 44



OPÉRATION GOODWOOD

Didier Lodieu

Pour la première fois, nous assistons à l'engagement de la 29th Armored Brigade durant l'opération « Goodwood » vécu minute par minute par les vétérans qui livrent leurs témoignages poignants.
L'auteur qui a compulsé près de 400 pages de rapports fournis par l'académie militaire de Sandhurst, via l'historien Simon Trew, présente un texte extrêmement précis. C'est aussi un travail gigantesque pour apporter de l'inédit sur la plus grande bataille de chars en Normandie.
Afin de présenter à ses lecteurs une iconographie nouvelle sur ce sujet, Didier Lodieu a fouillé et trouvé dans les archives de l'Imperial War Museum, des photos impressionnantes prises sur le vif par trois reporters de guerre.

- ★ 80 PAGES
- ★ NOMBREUSES PHOTOS INÉDITES
- ★ AVAILABLE IN ENGLISH
- ★ 16,50 € LE LIVRE

WWW.HISTOIREETCOLLECTIONS.COM

"Deviens le héros de la première croisade.
L'histoire est entre tes mains !"

30 mai 2008

CRUSADERS
THY KINGDOM COME

12+
www.pegi.info

NEOCORE GAMES

www.virginplay.es

Crusaders: Thy Kingdom Come© 2008. Published by V.2 PLAY. V.2 PLAY and the logo of V.2 PLAY and Crusaders: Thy Kingdom Come are registered trademarks or marks of Virgin Play, S.A. All Rights Reserved.
Developed by Neocore Games. Neocore Games and the logo of Neocore Games are registered trademarks of Neocore Games. All Rights Reserved.