

Cinq jeux de stratégie militaire

Changez le cours de l'Histoire

Destinés à ceux qui privilégient la réflexion à l'action, ces « wargames » se jouent au tour par tour et retracent les grandes batailles historiques.

L'Histoire ne serait qu'un éternel recommencement. Par la magie du jeu vidéo, il est même possible de lui donner des variantes inattendues. Et si Napoléon avait remporté la bataille de Waterloo, où se serait-il arrêté ? Et si, à l'aube de la Seconde Guerre mondiale, la France avait épaulé les républicains espagnols contre les troupes franquistes, gagnant un allié supplémentaire contre les forces de l'Axe ? Autant de questions auxquelles on peut s'amuser à répondre en rejouant les grands conflits à travers des jeux de stratégie, les « wargames » dans le jargon ludique. Les cinq titres de cette sélection se jouent au tour par tour et non en temps réel :



comme pour une partie d'échecs (sans doute le premier wargame), ils permettent de prendre le temps de la réflexion, de fourbir ses armes et de préparer ses coups. Ils ont aussi un autre avantage : ils n'exi-

gent pas des ordinateurs très puissants.

Un contexte historique respecté

A l'exception de Dice Wars, wargame simplifié à l'extrême, les productions retenues s'appuient toutes sur une toile de fond

historique. Soulignons l'effort des éditeurs pour respecter les données historiques, qu'il s'agisse des forces en présence ou de la représentation graphique des figurines et des véhicules militaires. Sur les forums officiels de ces jeux, les plus passion-

nés trouveront de nombreux conseils, échangeront leurs stratégies et pourront même (uniquement pour Making History) télécharger de nouveaux scénarios. Bref, les joueurs n'ont pas fini de refaire l'Histoire ! ■

Olivier Lapirot



Montjoie !

Ce cri de ralliement ramène à la guerre de Cent Ans. Dans ce contexte, le joueur peut incarner l'une des six factions en lice : l'Angleterre, la Bretagne, la Bourgogne, les Flandres, la France, la Navarre. Des cartes à points servent à échafauder des attaques complétées par un jet de dé souvent décisif. A chaque tour de jeu, c'est le même rituel : le joueur étend son territoire en annexant des villes libres, fortifie ses châteaux, achète des cartes supplémentaires.

Les cartes en main servent ensuite aussi bien aux attaques qu'à la défense. Dans le mode partie libre, les négociations diplomatiques font leur apparition. Si les règles ne sont pas toujours évidentes, une fois assimilées, elles permettent de mettre en œuvre une stratégie et des scénarios aboutis. Le graphisme, inspiré par les œuvres picturales de l'époque, le contexte historique soigné et la musique servent magnifiquement ce jeu auquel on a beaucoup de plaisir à s'adonner ■



LA VICTOIRE DANS LES CARTES ▶

Acheter des cartes permet d'augmenter la valeur de sa main, d'accroître ses chances d'obtenir une carte rare qui peut à elle seule renverser le cours d'une bataille.

L'avis de la rédaction

On aime

- Le graphisme, la trame historique, la présence d'un mode multijoueur.

On n'aime pas

- Les règles pas toujours explicites.

Mention Très Bien

Tout public

■ Disponible uniquement sur PC

Ce qu'il vous faut

- ▶ PC 2 GHz
- ▶ 512 Mo de mémoire vive
- ▶ 10 Mo sur le disque dur
- ▶ Windows XP ou Vista
- ▶ Carte graphique 128 Mo



Prix : 24,99 euros

Editeur : Tchounga Games à télécharger sur

www.montjoiegame.com