

IRONCLADS HIGH SEAS

ESCARMOUCHES NAVALES DURANT LA GUERRE DE SÉCESSION

Par MICHEL OUMET

Nouveau départ

Au premier coup d'œil, la proposition est séduisante, car l'aspect visuel d'*Ironclads : High Seas (IHS)* est beaucoup plus près des standards de l'industrie que ne l'était son prédécesseur.

On a cependant un pincement au cœur en constatant le caractère artificiel des batailles proposées. Les canonnières s'activent en mer ouverte au sein d'une escadre librement composée par chaque adversaire. Les bateaux appartiennent à l'un des six types disponibles dans chaque camp (voir l'encadré), qui représentent en gros ce qui existait comme vapeurs de guerre à l'époque. Qu'il soit de l'Union ou de la Confédération, le joueur ne peut aligner que trois divisions (groups), formées chacune de cinq navires au maximum. Les batailles s'enchaînent ainsi sans véritable fil conducteur, si on excepte le fait que le joueur conserve ses vaisseaux d'un affrontement à l'autre et que les équipages acquièrent progressivement des bonus au combat.

Il faut rappeler que ce contexte d'affrontement « en haute mer » s'est rarement réalisé durant la guerre de Sécession, les accrochages ayant plutôt lieu sur le cours inférieur des fleuves et près de la côte. Et évidemment les ordres de bataille n'étaient pas aussi équilibrés que dans IHS. À cet égard, les concepteurs ont rehaussé le niveau de la marine confédérée en la dotant de certains vaisseaux modernes qui avaient été commandés durant la guerre de Sécession, mais qui n'avaient jamais été livrés. Cette symétrie a pour but d'assurer une équivalence globale des forces lors des différentes batailles. Tout au plus peut-on distinguer un léger avantage des confédérés sur le plan de la vitesse, contre un meilleur armement des navires de l'Union.

Canonnières au combat

Vous commencez la partie dans un port de l'un des deux camps, avec assez d'argent en caisse pour vous acheter quelques navires. Une fois que vous les avez mis en for-

IL Y A À PEINE UN AN, TOTEM GAMES SIGNAIT SA PREMIÈRE ŒUVRE VIDÉOLUDIQUE, INTITULÉE *IRONCLADS : AMERICAN CIVIL WAR*, QUI PORTAIT SUR LES CANONNIÈRES DE LA GUERRE DE SÉCESSION. CE JEU COMPTAIT DEUX CAMPAGNES HISTORIQUES JOUABLES EN TOUR PAR TOUR. AVEC *IRONCLADS : HIGH SEAS*, L'ÉDITEUR S'ÉLOIGNE UN PEU DE L'HISTOIRE ET NOUS PROPOSE DE JOUER — CETTE FOIS EN TEMPS RÉEL — DES AFFRONTEMENTS FICTIFS AU LARGE DES CÔTES AMÉRICAINES ENTRE VAISSEAUX TYPIQUES DE CETTE PÉRIODE.

Les types de navires en présence

Union

Screw gunboat
(canonnière à hélice)

Screw sloop
(corvette à hélice)

Light monitor
(moniteur léger)

Screw frigate
(frégate à hélice)

Ironclad ship
(canonnière blindée)

Heavy monitor
(moniteur lourd)



Les types de navires en présence

Confédération

Light gunboat
(canonnière légère)

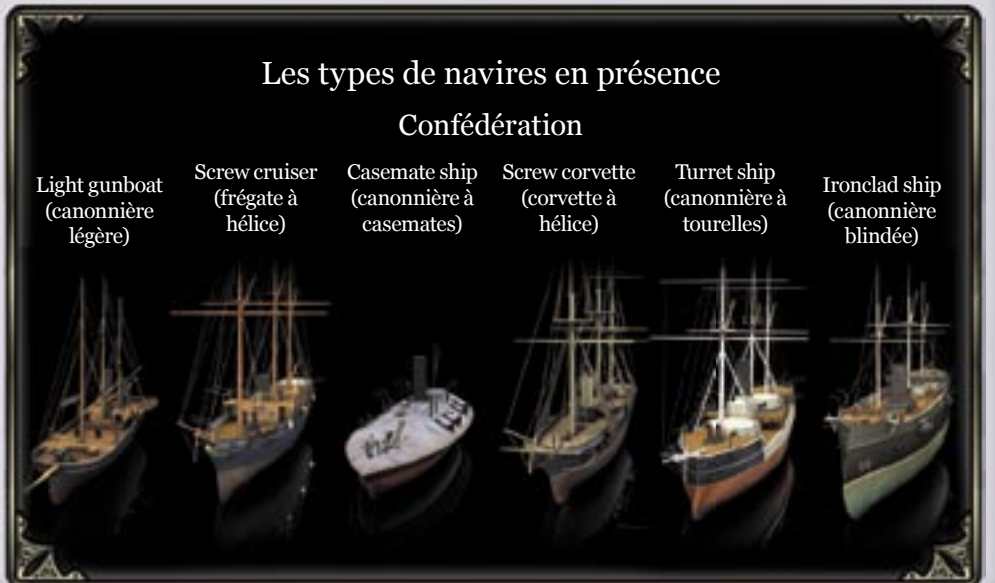
Screw cruiser
(frégate à hélice)

Casemate ship
(canonnière à casemates)

Screw corvette
(corvette à hélice)

Turret ship
(canonnière à tourelles)

Ironclad ship
(canonnière blindée)





L'écran de formation des divisions. Je préfère regrouper mes navires selon leur vitesse, les plus robustes placés à gauche, à la position du leader.

mation, vous êtes projeté dans la première bataille. Vous avez alors deux heures¹ (sur un chronomètre accélérable) pour éliminer le plus d'ennemis possible, dont le nombre, rappelons-le, ne dépasse pas la quinzaine. Pour éviter les dérobades, l'aire de bataille est restreinte, mais elle demeure bien assez large pour la manœuvre.

Chaque destruction de bateau ennemi vous rapporte des devises, que vous pouvez réinvestir dans l'amélioration de votre flotte avant la bataille suivante. Il est possible de réparer ou de mettre au rebut les navires endommagés, ou d'acheter de nouveaux vaisseaux, les plus puissants étant bien entendu les plus chers. On touche ici à la dimension « stratégique » du jeu. Le joueur doit en effet faire des placements judicieux, en fonction de son plan de manœuvre et des préférences de l'adversaire (joué par l'ordinateur) en faveur de telle combinaison de navires.

Au début, trois types de vaisseaux sont accessibles dans chaque camp. Puis un type supplémentaire est ajouté après le premier, le troisième et le cinquième affrontement. La campagne de l'Union se limite à six batailles, idem pour la Confédération. C'est

plutôt court, mais les développeurs assurent que la première rustine ajoutera un module de création de batailles (quick battle). Heureusement, les navires ennemis ne commencent pas toujours une bataille dans la même configuration, ce qui allonge un peu la durée de vie du jeu.

Un aspect à ne pas oublier : dès qu'une unité atteint 60 % de dommages, elle se considère comme avariée et rentre d'elle-même au bercail. Vous devez donc la poursuivre et la couler avant qu'elle ne quitte la zone de bataille si vous voulez encaisser votre récompense en argent.

La durée d'engagement augmente jusqu'à trois, puis quatre heures au fil de la campagne.

Une réussite dans son genre

Ironclads : High Seas ne manque pas d'atouts. Et il pourrait vieillir en beauté si les deux concepteurs-éditeurs russes réussissaient à trouver un soutien financier approprié.

Premièrement, la simplicité de l'interface est admirablement adaptée à celle du

gameplay. Rien de superflu. Pour preuve, la liste de raccourcis-clavier ne compte que 9 entrées et le manuel est bouclé en 7 pages. Bien que ce dernier soit rédigé dans un anglais médiocre, il répond à nos principaux besoins. On apprécierait toutefois plus d'informations sur la profondeur de la modélisation (ballistique, calcul des dommages, affaiblissement de l'armement et de la propulsion, mobilisation de l'équipage pour les réparations, etc.).

Autre chose assez rare : l'intelligence artificielle fait le boulot que l'on attend d'elle. Les évolutions de l'adversaire sont crédibles, et il faut toute notre concentration, en mode difficile (realistic level), pour éviter la débâcle. Le calcul des trajectoires est aussi assez fiable et sanctionne, par une rupture de file, les commandants trop pressés qui virent à plus 30 degrés.

Enfin, le cadre tactique relativement rigide qui est imposé permet de se concentrer sur l'essentiel : la manœuvre. Sans être pointue, la modélisation reproduit l'inertie variable des navires selon leur tonnage. Les changements de cap se font un peu attendre, comme il se doit. Les canonnières ratent souvent leur cible, mais beaucoup plus s'ils manient des pièces à âme lisse (smooth-boilers) plutôt que rayée (rifled guns). On rage parfois en voyant nos vaisseaux de milieu de file entrer en collision avec leurs pairs lors de mêlées mais des manœuvres plus amples nous évitent ces accrochages.

La barre à droite quinze!

De petits détails de l'interface, telle la représentation stylisée d'une barre et d'un transmetteur d'ordres, nous mettent dans l'ambiance de la passerelle d'un navire. On hérite même des responsabilités de l'homme de barre, puisqu'on doit, après un change-

Après avoir éloigné la principale division ennemie (au bas de l'écran), je peux m'attaquer aux deux navires isolés (sous les pastilles rouges).

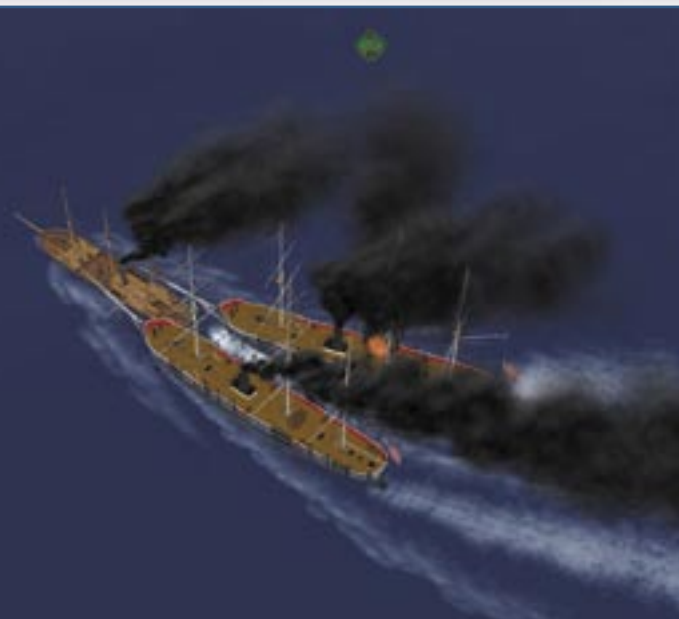


L'interface est à la fois élégante et sobre. Sans être un grand cru, la modélisation des navires est satisfaisante. Ici la canonnière à hélice Winona sous la bannière étoilée, au zoom maximal.





Enfin une opération réussie. Ma canonnière à casemates a attendu au dernier moment avant de tirer.



J'ai tenté de ferrer un bateau ennemi des deux côtés à la fois, mais j'ai manœuvré un peu court... Notez l'incendie sur le navire de droite.

ment de cap, remettre manuellement le cap à zéro. Cela exige de passer régulièrement d'un navire de tête à l'autre pour corriger les directions, et on se réjouit de n'avoir que trois divisions à gérer ainsi.

Seuls les leaders des formations sont sélectionnables, les autres navires leur étant entièrement dévoués. Il faut donc manœuvrer de façon à utiliser au maximum l'ensemble de la ligne et à préserver le navire de tête le plus longtemps possible car si ce dernier est en difficulté, c'est toute la file qui en pâtit. Toutefois, si le leader devient trop endommagé pour poursuivre (au-delà du seuil de 60 % de dommages), le jeu le remplace automatiquement par son suivant.

Les navires choisissent eux-mêmes leurs cibles, ce qui évite au joueur de donner dans la microgestion. En revanche, il est possible de retenir le tir d'un attaquant qui désire s'approcher au plus près de sa proie, de façon à causer le maximum de dommages.

Très bon équilibre d'ensemble

Si *IHS* n'est pas un jeu de grande stratégie navale, ce n'est pas non plus un amuse-gueule tactique de type roche-papier-ciseau. Il faut établir finement le rôle de chacune des divisions en fonction de la vitesse des navires, de la précision et de la puissance de leurs canons, et de la cuirasse dont ils bénéficient. Et combiner cela avec les forces et faiblesses de l'adversaire. Il faut aussi tenir compte de la capacité d'éperonnage de certains navires (uniquement la canonnière à tourelles et la canonnière blindée du côté confédéré), dont les chocs demeurent cependant sans effet contre les « bunkers flottants » que sont les moniteurs.

Le rythme est rapide tout en demeurant tout à fait réaliste. En fait, à cette échelle, on doit constamment délaissé un coin excitant de la bataille pour aller redresser les trajectoires des navires hors écran. Cinq secondes

trop tard et on ne peut plus passer à tribord de l'ennemi, comme on le souhaitait, ou on entre dans l'aire de chasse du gros cogneur que l'on cherchait à éviter.

Si on tient à trouver des défauts, il faut regarder du côté de la technique. On peut mentionner le côté laborieux de l'activation (par échange de fichier avec l'éditeur), les quelques plantages à l'ouverture du jeu ou encore la sensibilité des réglages de l'affichage. Il serait par ailleurs intéressant d'en savoir plus sur ce que cache exactement le pourcentage de dommages de nos navires : celui-ci peut s'élever jusqu'à 30 ou 40 % sans que les indicateurs de feu, d'inondation ou d'inclinaison de la coque ne cillent.

La brèche à colmater au plus vite!

À partir du moment où on accepte le caractère particulier d'*IHS*, qui mêle histoire et combat d'arène, on est apte à y prendre du plaisir. Jeu de manœuvre par excellence, il bénéficie du petit plus apporté par la progression de la campagne. Il peut aussi convenir à un public assez large, visé par le niveau de difficulté le plus facile (arcade level) dans lequel les bateaux avancent plus vite et causent plus de dommages.

L'intégration d'un module de création de batailles est le bienvenu, puisque le jeu n'offre actuellement aucun scénario hors campagne. Je tiens compte de cette annonce dans mon évaluation d'aujourd'hui, mais je ne peux négliger la principale faiblesse d'*IHS* : l'absence de mode multijoueur. Il faut souhaiter que les développeurs de Totem Games trouvent les ressources pour faire d'*Ironclads : High Seas* l'excellent jeu d'affrontement naval en ligne qu'il a le potentiel de devenir. □

SUPPORT INSTANTANÉ

En l'absence d'un site Internet dédié à *Ironclads : High Seas*, les concepteurs sont présents sur les forums spécialisés dans les simulations navales, tels *Simhq*, *Combatsim* et *Subsim*. Ils répondent rapidement aux demandes et s'efforcent de corriger chaque problème particulier qui leur est soumis, dans les limites de leurs moyens. Je tiens à remercier Maxim Ferapontov pour la patience et la réactivité exemplaire dont il a fait preuve dans le contexte de la préparation de ce test.

QUALITÉS :

- Interface irréprochable.
- IA de bon niveau.
- Équilibre des batailles.
- Prix (20 €).

DÉFAUTS :

- Absence de mode multijoueur.
- Manque de variété des affrontements.
- Dommages peu détaillés.

CONFIGURATION :

- Windows XP ou Vista
- Processeur à 1,1 GHz
- Mémoire vive de 512 Mo
- Carte vidéo Nvidia GeForce 6600 ou l'équivalent
- Pilote DirectX 9.0c à jour (août 2009 ou plus tardif).

