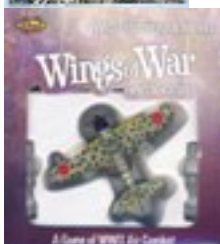


Ailes de la Gloire vs Wings of War: le défi des airs

Écrit par Aldeus

Jeudi, 12 Novembre 2009 22:49



Pour tous ceux que les affrontements aériens de la Première Guerre Mondiale ne laissent pas indifférents, deux jeux de plateaux s'imposent, les Ailes de la Gloire [AdG] (Blue Max en v.o.) et Wings of War [WoW], et justement je les ai testés pour vous en compagnie de prestigieux pilotes tels que Ludwig Bartók, Paul Ketum, Jimmy Gunduck et bien d'autres encore...

Mais je manque à tout mes devoirs, je me présente, Friedrich Von Spiegel, émérite pilote d'Albatros DVa aux AdG et de Fokker DR1 sur WoW (l'inverse serait suicidaire^^); oui, comment résister à ce joli rouge vif !!!

Trêve de bavardages et place au duel, messieurs, les lords arrivent!

Pour commencer, du matériel de qualité pour les deux jeux. Cependant l'innovation de WoW avec ses figurines rend ce dernier plus attrayant que les très sobres AdG. Manipuler ces miniatures au 1/144ème est un régal, leur finition est impeccable et force est de reconnaître que c'est un vrai plus pour l'ambiance de la partie. Seule ombre au tableau, il n'y a pas de pilote dans l'avion ^^.

Maintenant, le plat de résistance : les règles!

Si nos deux concurrents présentent chacun un livret clair et bien construit, la ressemblance en reste là. En effet, WoW est aux AdG ce que le haïku est au sonnet. Je m'explique, simple et efficace le système de WoW se maîtrise en un tour de main, et de fait est accessible à tous, du débutant au wargamer le plus endurci, il peut permettre à des jeunes joueurs (9 ans) de goûter aux joies des jeux de stratégie. Celui des AdG est, lui, plus complexe et nécessitera plus d'application et de pratique pour être maîtrisé, mais ce petit sacrifice en vaut la peine ; non, je ne cherche à influencer personne... Autre détail, le livret de WoW est en couleur et agrémenté de photos pour illustrer certains points de règles, celui des AdG propose une présentation

Ailes de la Gloire vs Wings of War: le défi des airs

Écrit par Aldeus

Jeudi, 12 Novembre 2009 22:49

austère, du noir et blanc mais offre en contrepartie des illustrations d'époque, des extraits du journal du Baron Rouge et quelques anecdotes, ce qui ne manque pas de charme !

Il est temps d'aborder en détail les différentes phases de jeu.

Le mouvement : dans les deux jeux tous les appareils ont leur fiche ou leurs cartes de manœuvre, une fois de plus, c'est le seul point commun. Les AdG se jouent sur hexagones, WoW propose un ingénieux système de gabarits dessinés sur les cartes de mouvement, ces cartes sont posées devant l'appareil et l'on fait suivre à ce dernier le tracé présent sur la carte choisie. Mieux vaut ne pas avoir la tremblote pour effectuer ses mouvements à WoW sans quoi la position des aéronefs peut à l'arrivée subir des altérations plus ou moins graves pour la résolution des tirs, imaginez la situation lorsque les trajectoires sont « péremptoires, qu'elles tranchent » ! Si une bonne capacité de projection dans l'espace est nécessaire, une bonne dose d'adresse l'est aussi (le jeu est à déconseillé aux personnes âgées, ou ne jouissant plus de la maîtrise de leurs mains ^^).

Exemple de déplacement à WoW:



Évoluer sans repère est très stimulant, les trajectoires sont plus dures à lire, un vrai plus pour la chasse... ceci étant... les limites arrivent vite, prenons mon bon vieil Albatros DVa, en mode WoW il dispose de neuf manœuvres différentes... Ce même DVa en dispose de trente-sept aux AdG !!! Ai-je précisé que sur les neuf de WoW il faut compter une spéciale, chez le vieux concurrent pas moins de neuf manœuvres spéciales... cela se passe de commentaire... Les possibilités stratégiques qu'offre WoW sont limitées, mais il faut savoir que les manœuvres s'y planifient trois par trois, ces combinaisons compensent en partie la carence sus-citée mais créent de nouveaux problèmes...

Les cartes de manœuvres se résolvent dans l'ordre choisi par les joueurs, ils sont ensuite prisonniers de leur choix pour les trois phases suivantes, il est assez frustrant de se sentir sans prise sur son appareil. De plus, en cas de poursuite le chasseur prend connaissance de la manœuvre du chassé et peut réorganiser ses trois cartes, à la phase suivante si les conditions de poursuite sont toujours remplies, le même processus est appliqué...

Là, apparaît un problème majeur, car au delà de deux appareils sur l'aire de jeu cela permet au joueur concerné de réorganiser ses deux cartes suivantes en fonction du mouvement des autres avions... Les nuisances collatérales de la poursuite à WoW sont plus redoutables que d'être poursuivi car pour rompre la situation il suffit au fuyard de choisir trois cartes indiquant une direction identique, il est peu probable que l'adversaire fasse de même, il optera plutôt pour trois directions différentes afin d'assurer un tir supplémentaire.

Être poursuivi aux AdG est une autre paire de manches car vous indiquez à votre chaperon non pas la manœuvre mais sa direction et un éventuel changement d'altitude, dans ce système les joueurs établissent les mouvements un par un, faut se creuser un petit peu plus les méninges pour échapper à un bien funeste destin, raaaah, une bonne dose d'adrénaline !

Autre point, les figures les plus risquées aux AdG peuvent entraîner un départ en vrille (avec baisse d'altitude et tentative de rattrapage en fin de tour...) risque zéro à WoW...

Ailes de la Gloire vs Wings of War: le défi des airs

Écrit par Aldeus

Jeudi, 12 Novembre 2009 22:49

Exemple de fiche de manoeuvre aux AdG:



L'écart du nombre de manoeuvres entre nos deux belligérants s'explique en partie par le point suivant : la gestion de la vitesse. Réduite à sa plus simple expression dans WoW (longueurs différentes des tracés de manoeuvres selon l'appareil utilisé) nos pilotes évoluent toujours pleins gaz à ce train le carburant devrait rapidement manquer... que nenni, car WoW fait l'impasse là où les AdG attribuent une certaine autonomie de vol à chaque appareil, la consommation de carburant varie selon la vitesse adoptée, encore de l'adrénaline, il ne suffit plus de se battre, encore faut-il pouvoir regagner la base!

Passons à l'altitude, son approche est assez comparable dans les deux cas, à ceci près que contre toute attente c'est WoW qui se veut le plus simulationniste, si, si, je suis sérieux ^^.
Chaque aéroplane y a sa propre vitesse ascensionnelle, elle se traduit par un certain nombre de manoeuvres de montée à réaliser pour atteindre l'altitude supérieure, l'idée est plutôt bonne

Ailes de la Gloire vs Wings of War: le défi des airs

Écrit par Aldeus

Jeudi, 12 Novembre 2009 22:49

mais surprend dans un système qui brille par sa volonté de simplifier les règles des AdG (quel médisant).

Wow se veut donc tatillon sur la vitesse ascensionnelle, soit, mais après la vitesse c'est le tir qui se trouve simplifié à l'extrême. Quid de l'incidence de la durée d'une rafale sur les probabilités d'enrayement, les dégâts infligés ou encore sur la trajectoire de vol après avoir pris pour cible un appareil évoluant à une altitude différente!

Je vous épargnerai de nouvelles précisions techniques, sachez simplement que tout cela est pris en compte par les AdG et que cela enrichit le gameplay et offre un panel de choix stratégique très stimulant. Vous réfléchirez à deux fois avant d'ouvrir le feu à pleine puissance sur un adversaire qui vous surplombe, même si vous êtes dans ses six heures...

Ah, les dégâts, ils sont aux AdG le résultat d'un faisceau de facteurs qui vont déterminer la colonne de dommages dans laquelle le dé 6 de l'assaillant sera lancé, une dose d'aléatoire est nécessaire. Seul point commun avec le système de WoW, la portée, c'est elle qui détermine dans ce dernier si le joueur ciblé pioche une ou deux cartes de dégât (l'éventail des dégâts aux AdG propose soixante-douze possibilités, contre quatre pour WoW [une carte de dégâts, une carte de dégâts à plus un, deux et deux à plus un]). A noter l'absence de localisation à... vous l'aurez deviné !

Il existe des dommages spéciaux, une fois de plus WoW présente une version simplifiée des AdG (ce que les dommages dé 20 sont aux critiques de Rolemaster), les AdG présentent l'avantage (pour les accros à l'adrénaline) d'un éventuel départ en vrille (étourdi, pas de parade trois rounds) pour toute touche aux ailes ou à l'empennage... Toujours envie de faire du rase-motte?

Diable! Je sens que votre attention baisse... (Comment ça c'est fait depuis longtemps !!!!), rassurez-vous, le vol touche à sa fin ... que dire du mode campagne, si ce n'est qu'il est aussi abouti aux AdG qu'il est absent à WoW, je suis méchant, des versions maison sont disponibles sur la toile pour celui-ci, et qui sait il y en aura peut-être un officiel dans le prochain supplément ... (ils sont forts pour faire des sous ceux-là ^^)

En conclusion, nous nous trouvons tout de même face à deux très bons jeux, WoW fera le bonheur des débutants et de ceux qui aiment les vertus de la simplicité, quant à eux les puristes et les amoureux du détail s'épanouiront aux AdG ! Niveau budget, mieux vaut opter pour les AdG, et de loin. Maintenant si vous aimez les belles figurines... vous m'avez compris.

Ailes de la Gloire vs Wings of War: le défi des airs

Écrit par Aldeus

Jeudi, 12 Novembre 2009 22:49

Un dernier point avant de nous quitter, si vous voulez avoir le plaisir de piloter le Fokker DR1 du Baron Rouge sans que cela relève du suicide, jouez à WoW !!!

Que n'ai-je rédigé cet article plus tôt... Sans rancune Manfred ...

