

Command : Modern Air/Naval Operations

Grand bleu, petites icônes

Il y a quelques mois, les développeurs du jeu ont demandé à leurs fans de donner un nom définitif à ce simulateur de guerre aéronavale. Ils auraient pu choisir un titre catchy et racoleur, je ne sais pas moi, "Oceans of War", "Missiles Alert !" ou "Maximum Thermonuclear Destruction". Mais non, ils se sont tous mis d'accord sur "Command : Modern Air/Naval Operations". Autant vous le dire tout de suite, on n'est pas là pour déconner.



Du bleu, des icônes et des cercles colorés tout autour. Le pire, c'est qu'au bout de quelques heures, on finit par trouver ça beau.

Infos

Genre : Wargame humide
Développeur : Warfare Sims (International)
Éditeur : Matrix Games
Sortie prévue : Disponible

Harpoon, le premier grand wargame aéronaval sur PC, est sorti il y a... un quart de siècle. Ça ne le rajeunit pas. Et d'ailleurs, le temps ne lui a pas fait de cadeau, puisque pratiquer aujourd'hui sa dernière version (*Harpoon Ultimate Edition*, encore vendue dans les 50 euros) relève du vrai plaisir masochiste tant l'interface MS-DOS et les graphismes 16 couleurs sont pénibles. Alors nous étions nombreux (une bonne quinzaine, au dernier recensement) à attendre comme des fous sa mise à la retraite définitive au profit d'un nouveau jeu au look plus actuel. Et c'est exactement l'ambition de *Command : Mod...* OK, on va tout de suite l'abrégier en *CMANO* parce que c'est insupportable.

Il a coulé mon (icône de) porte-avions. Développé par une équipe internationale de passionnés – tous de gros intégristes du wargame ultra-réaliste qui ont écumé pendant des années les forums spécialisés *Harpoon* –, *CMANO* ne fait pas dans la dentelle niveau visuel. Vous voulez des explosions en turbo-mapping 4D ? Allez voir ailleurs. Vous voulez une gigantesque base de

données des capacités militaires de tous les pays du globe de 1945 à nos jours, accompagné d'une modélisation millimétrique des performances de leurs équipements, senseurs, armes et munitions ? OK, vous pouvez rester. Alors évidemment, c'est moche. Oh que oui. Visuellement, le jeu se résume à une carte satellite 2D sur laquelle de petites icônes en vectoriel (navires, avions, sous-marins...) s'envoient d'autres petites icônes (missiles, torpilles...) sur la figure. Pour l'interface, les développeurs se sont contentés d'utiliser les menus Windows de base, et le font en montrant un certain dédain pour l'esthétisme et l'ergonomie. Certes, *CMANO* est moins pré-historique qu'un *Harpoon* dans sa présentation, mais ça n'est pas non plus aussi léché qu'un vrai STR moderne, ou même que ce petit wargame "casual" qu'était *Naval War : Arctic Circle*, sorti l'an dernier.

Préparons le pot de départ d'Harpoon. Il m'a donc bien fallu une petite demi-heure pour arrêter de râler devant cette absence totale de sex-appeal et commencer à apprécier la beauté intérieure du jeu. Après une première mission (la célèbre bataille navale de Latakia de 73 entre Israël et la Syrie), j'étais charmé. Après une seconde mission (une attaque argentine sur les Falklands

en 1986, avec Exocet et tout le bazar), j'étais excité. Après une troisième mission (US Navy contre Iran dans le Déroit d'Ormuz en 2017), j'étais fou amoureux. Malgré de nombreux défauts dans l'interface, malgré quelques bugs qui seront, on l'espère, corrigés sur la version finale, *CMANO* est exactement le wargame dont tous les fans de *Harpoon* rêvent depuis des années. Cela reste très austère, mais le moteur de jeu est impeccable et l'interface se révèle finalement assez pratique. Il y a un éditeur de patrouilles ou de mission d'interception ultra-bien fait. Il y a cette base de données incroyable, présentée par des menus clairs permettant de connaître rapidement les capacités de chaque plateforme. Il y a cette I.A. plus que correcte qui évite de se perdre en micro-management sur les grosses batailles. Le jeu est capable de gérer les satellites de reconnaissance, le ravitaillement en vol, les opérations de dock entre navires, les troupes terrestres, les frappes nucléaires, le brouillage électronique, la thermocline, l'influence du relief sur les radars. Bref, *CMANO* s'annonce bien comme le digne successeur d'*Harpoon*. Je suis over-méga-hyped à l'idée de recevoir la version finale pour vous en parler plus en détail dans un prochain numéro et vous coller des tas de photos d'écran incompréhensibles.

ackboo