

Space Crusade

AMIGA

Tiré du jeu de plateau de Workshop, *Space Crusade* est une adaptation de ce jeu très populaire et descendant de *Space Hulk* qui lui sera adapté sur micro plus tard. C'est une seconde tentative pour Gremlin qui s'était déjà illustré dans le genre avec *Hero Quest* en 1990 et qui remporta un succès auprès des fans mais aussi des néophytes. Et c'est en 1992 que *space crusade* va faire sensation sur les nombreuses machines où il sera adapté. Pour comprendre il faut rentrer au coeur même du jeu, au vif du combat là où le machine gun vous sépare des aliens. WELCOME TO SPACE CRUSADE !!

Gremlin . 1992. Wargame.



Le jeu démarre sans vous présenter l'univers riche et complexe qu'il exploite, mais comme je sais qu'il y en a qui ne veulent jamais se battre sans savoir pourquoi :p, je vais vous faire un petit résumé. Voila maintenant 25 000 ans que l'homme a commencé la conquête de l'espace. C'est d'abord timidement qu'il mis le pied sur de nouvelles planetes, mais il a vite estimé être son droit de s'épanouir dans tout l'univers. Pour se faire, une technologie de voyage spatio temporel naquit avec la faculté de se rendre n'importe où instantanément. Seulement, lors des premiers essais, les voyageurs imprudents réveillèrent une entité démoniaque, qui dans son univers parallèle, emprunta les portes temporelles ouvertes par les hommes pour assouvir sa soif de sang. La frappe ne se fit pas attendre et l'humanité s'assombrit face à cette invasion. Un homme réussit malgré tout à réunir les nations entre elles pour créer une unité d'élite, les meilleurs parmi les meilleurs qui auront a leur disposition un armement de pointe pour effectuer des attaques chirurgicale. Ces hommes se firent appelé (non, pas l'agence tous risques ^^) les Marines de l'espace.



Quel escouade allez vous diriger ?

Voila le programme des réjouissances mais attention en réalité c'est a coup de dés que vous allez assomez vos ennemis car même si les règles ne sont pas strictement identique au jeu original, l'esprit plateau est omniprésent. Les parties fonctionnent donc tout naturellement en tour par tour et permettent de faire s'affronter jusqu' à 3 équipes de marines, sans compter les différents aliens que regorgent les niveaux. 12 différentes arènes de jeu sont disponible, rallonger par le data disk exclusivement parut sur Amiga qui offre 10 nouvelles cartes et de nouveaux types d'ennemis. C'est sur de vrais labyrinthes que vous serez affecté qui font office de vaisseaux extra terrestre et dont le design ne changera que très peu.

Votre premier soucis sera de préparer vos 5 marines avant d'aller au feu. Du choix des armes à la stratégie de groupe en passant par la botte secrète vous avez de quoi arranger vos ptits gars de nombreuses manières selon votre approche de la mission. Ainsi 4 armes aux caractéristiques très différentes sont à disposition de vos hommes. Les effets seront directs puisque vous pourrez parfois relancé un dé ou encore tirer plusieurs fois dans un même tour. Mais outre l'aspect stratégique il y a des choix bourrins qui peuvent faire sauter plusieurs ennemis avec l'explosion engendré mais qui risque aussi de percer la coque du vaisseau provoquant l'aspiration de la zone ... Vous le constater tout ca est bien pensé, les petits détails ont leur importance même s'ils ne sont pas figuratifs. Autre chose ? oui vous avez aussi des grenades aveuglantes, des bombes, des medi kits, des équipement High Tech ...Vraiment beaucoup de choses qui ont toute une influence dans le jeu mais je vous laisse le découvrir.



Dans un couloir étroit, mieux vaut frapper en finesse. [Pc]

Alors oui maintenant il va falloir parler de l'aspect technique qui pose des problèmes. Déjà graphiquement c'est très pauvre pour un jeu de 1992, la vue de dessus est simple et ne propose que des pièces vides sans aménagements quelconques ni design un peu particulier. C'est vraiment dommage car cela nuit au jeu, la vue en 3d isométrique lors des combats n'est pas non plus très efficace car la visibilité est limitée et finalement ca ne sert pas à grand chose sinon voir vos ennemis partir en poussière. Pour la musique, c'est vraiment un gachis de ne pas l'avoir ajouté dans cette version amiga. On a seulement un morceau qui sonne bien dans les menus mais après elle cède la place à des bruitages assez discret qui nous laisse sur notre faim. Pour en avoir davantage il faudra jouer sur le data disk qui rattrape cela mais qui remplace les bruitages par une musique très moyenne. On passe à la durée de vie qui n'est pas au mieux de sa forme malgré les différents missions aux objectifs varié, les parties se ressemblent beaucoup. L'animation est limitée au



Dans ces cas la, mieux vaut garder son sang froid.

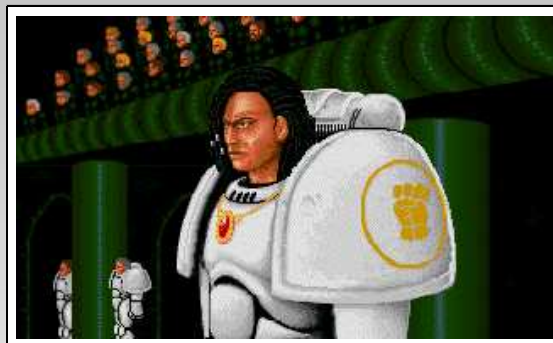
Le gameplay se divise en 2 temps distincts. D'abord il faut s'occuper des déplacements dont l'étendue dépend du poids de l'unité sélectionné (lui même lié à l'armement). De cette manière vous pouvez envoyer des éclaireurs en avance pour préparer vos fantassins lourds en prélude à un combat acharné. Ensuite vient les options d'attaques qui, lors des duels au corps à corps, se joueront au score le plus haut entre vous et l'ennemi. En revanche pour les tirs à distance il sera important de jauger entre un bon alignement avec votre cible et une portée de tir raisonnable en plus d'un jet élevé pour s'assurer que la blessure soit mortelle.



Oups, le coup est parti tout seul !

Mais avez vous réellement cru que ça serait si facile ? Haha ! Diantre non, entre chaque tour, il se passe un événement incontrôlable qui vous pénalisera, que ce soit vos armes qui s'enrayent pendant une bataille, le plafond qui s'écroule sur vous, votre système de communication en panne, un ennemi fantôme qui prend contrôle d'un de vos hommes, le leader qui tape son rapport ... Bref j'en passe tout ça pimente les parties qui peuvent rapidement se retourner contre vous. On déplore simplement que ces péripéties ne soient que textuel et il faudra donc se contenter de l'imaginer comme pour le jeu de plateau.

strict minimum mais on y fais pas très attention au milieu de tous les autres défauts techniques.



Toutes les victoires ne sont pas glorieuses.

Version PC


Ici les graphismes sont nettement plus fins notamment sur la vue des combat, mais ça manque toujours de diversité même si les 256 couleurs égayent le tout. L'intelligence artificielle est également plus travaillé que dans les autres versions. Ils ont même décidé de refaire le design de quelques décors et autres sprites ici et là. Le menu est totalement différent et la musique est présente pendant la partie à défaut de bruitage. Par contre les animations sont encore plus restreintes ... C'est la version qui sort du lot malheureusement on ne peut pas sauvegarder pendant les missions et en plus pas de version française alors que les autres propose un éventail de traduction ! Il n'y a pas non plus de data disk sur cette version.



On sait jamais sur un malentendu ça peut marcher ^^ [St]

Version St

Très proche de la version Amiga, le jeu comporte une ambiance musicale tout au long du jeu en plus des bruitages, hélas le tout est de modeste qualité et les graphismes enfonce encore plus cette version.

Intérêt _____ 15 

Largo



Editeur	Gremlin
Développeur	Gremlin
Langue	
Config Atari	Steem + Tos 1.02fr
Config Amiga	WinUAE Config A500
Voir aussi	Blood Bowl, Hero Quest
Mot de passe	www.aitp.fr.st
Téléchargements	1,5Mo 1Mo 0,8Mo
Solution	
Manuel	

[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leurs auteurs respectifs.

