



LE JEU VIDÉO

SE JETTE À LOS!

PAR LOÏC BECKER

ADRESSE DU SITE : WWW.DAS-BOOT.FR

DAS BOOT

LE WARGAME NAVAL EN PHP

Au début des années 2000, l'apparition d'Internet a ouvert de nouveaux horizons pour les wargames, jusqu'alors principalement joués sur table. De nombreux enthousiastes ont alors développé ce type de jeu sur un support peu onéreux : les navigateurs Internet. *Das Boot*, créé en 2007 et depuis géré par une association, vous place à la tête d'un bâtiment de la Seconde guerre mondiale.

LES wargames via un navigateur Internet sont moins exigeants dans leur mise en place que sur table, et permettent des parties plus longues - c'est là l'essence de *Das Boot* : proposer une partie dans un monde en constante évolution, sans réelle fin. Le nom est directement inspiré du film de Wolfgang Petersen sorti en 1981 et qui dressait une fresque de la vie des sous-marins à bord des *U-Boote*. Pas besoin d'aller plus loin : le jeu *Das Boot* vous place dans la peau d'un commandant de navire aux alentours de 1942-1943, bien que pour l'équilibrage de la partie, un grand éventail de bâtiments allant des années 1930 à 1945 sont disponibles.



WARGAME ET JEU DE RÔLE

La dimension du jeu de rôle est étroitement liée à la pratique du *wargame* : le joueur doit se mettre dans la peau de son personnage. *Das Boot* demande à ses joueurs de créer leur personnage, leur histoire, et ce parmi les nations disponibles :

- Pour le front Atlantique : les Alliés (États-Unis, *Royal Navy*, Brésil, Forces Navales Françaises Libres, Marine soviétique) ou l'Axe (*Regia*

Marina, *Kriegsmarine* et les forces navales roumaines).

- Pour le front Pacifique : les Alliés (États-Unis, *Royal Navy* et FNFL) contre le Japon.

Vient ensuite le moment de choisir la « classe » jouable. Pour reconstituer toute la dimension navale de la guerre, trois possibilités s'offrent au joueur :

- **Flotte de soutien** : le joueur peut commander des navires ravitailleurs ou ateliers. Ils sont de fort tonnage et permettent de ravitailler leurs alliés en mer.

- **Flotte de surface** : c'est la catégorie principale sur *Das Boot*, allant de la petite vedette lance-torpilles de quelques tonnes à l'énorme cuirassé.

- **Les submersibles** : disponibles pour toutes les nations, c'est la seule formation à être visée par des quotas. En effet, pour coller au réalisme historique, une nation ne peut pas être composée uniquement de sous-marins. De plus, la difficulté de ce mode demande en général de nombreuses heures de maîtrise du jeu (À noter qu'à ce jour, les quotas de submersibles sont atteints pour la plupart des nations).

Il faut noter que les deux fronts ne peuvent pas interagir ensemble, notamment pour une raison de répartition des joueurs. Néanmoins, un joueur a la possibilité de posséder un compte sur chaque front, par exemple, un *Kaleunt* allemand en Atlantique et un *Captain* américain dans le Pacifique.

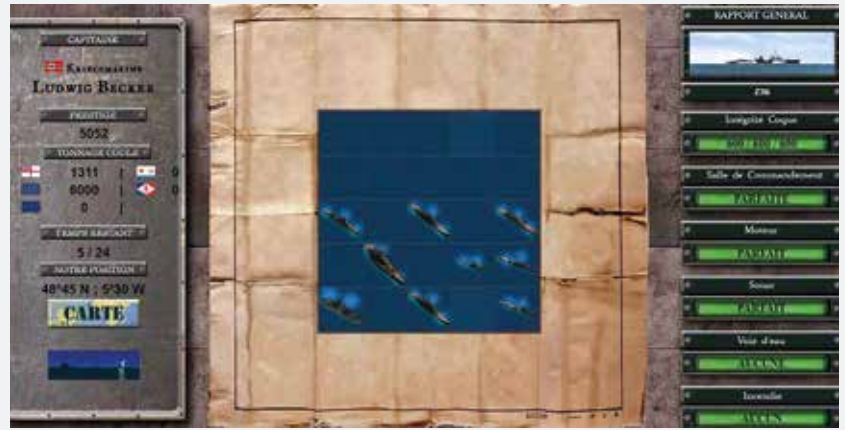
LE PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur démarre avec un faible nombre de Points de Prestige (PP), nécessaires pour changer de navire. Ces points s'obtiennent de

deux façons : pour les sous-marins et les navires de combat, les actions offensives (tirs sur navires ennemis, sous-marin repéré...) en rapportent ; pour les navires de soutien, c'est le ravitaillement ou la réparation d'un navire allié. La perte de son bâtiment fait perdre des PP au commandant, de même que ravitailler dans un port où manquent certains biens (munitions ou carburant).

Afin de cimenter le côté communautaire du jeu, les participants peuvent se réunir en flottilles. Cela permet une meilleure coordination bien que jouer en « loup solitaire » reste possible.

Le jeu en lui-même demande un peu de patience : chaque action coûte une Unité de Temps (UT). Le joueur peut en accumuler 24, au rythme d'une nouvelle par heure, qui serviront à effectuer des actions : tirer à l'artillerie principale (4 UT), changer de vitesse (1 UT), etc. Elles doivent donc être utilisées avec parcimonie. Enfin, avant de prendre la mer, il faut remplir les soutes de son navire : munitions pour la batterie principale, pour les armes antiaériennes, ou encore charges de profondeur... tout cela est disponible dans un port, mais gare aux pénuries !



Chaque salve - de torpilles ou d'obus - réussie entraîne la perte d'un certain nombre de points de coque. Les probabilités de toucher sa cible sont influencées par l'expérience du commandant : la salve peut rater, toucher légèrement, toucher, ou toucher lourdement l'adversaire. Le hasard et l'expérience ont de grosses responsabilités dans la réussite ou non d'un combat. L'état du bâtiment est défini par des paliers allant de « Parfait » (le navire va passer) à « Touché par endroits », « Endommagé », « Criblé de toutes parts », ou « En perdition » en fonction de la puissance de l'armement utilisé contre lui.

De plus, un sous-marin à l'immersion périscopique est invisible des navires de surface. Par contre, ces derniers peuvent utiliser leur hydrophone ou leur ASDIC afin de le détecter puis de le neutraliser avec des charges de profondeur. Enfin, le jeu contient un cycle jour/nuit. La visibilité de jour est meilleure que de nuit, comme les probabilités de coups au but. Le passage à l'attaque est fortement influencé par ces cycles : les sous-marins ont par exemple un bonus de tir à la torpille de nuit.

Das Boot est un jeu fort de ses 11 années d'existence : il présente de manière très complète une fresque vidéo ludique des affrontements navals de la Seconde guerre mondiale... et montre que le *wargame* sur Internet a encore de beaux jours devant lui. ■

LE COMBAT ET LE CYCLE JOUR-NUIT

Le joueur peut affronter deux types d'adversaires sur les mers : ses homologues d'une nation ennemie ainsi que les Personnages Non-Joueurs (PNJ). Ces derniers sont des intelligences artificielles servant de cibles plus ou moins faciles pour les débutants bien que leur niveau d'agressivité soit aléatoire.

Chaque navire dispose de points de coque et de différents modules dont l'état influence le combat. Par exemple, si le poste de commandement est touché, le tir à l'arme principale sera moins précis et demandera plus d'UT. Si le moteur est détruit, c'est le déplacement qui coûtera davantage, etc. Le joueur peut choisir de dépenser des UT pour tenter de réparer en mer, même si rien ne remplace la cale sèche dans un port ou l'intervention d'un navire-atelier.

NOUVELLE PUBLICATION DES ÉDITIONS CARAKTÈRE

Bismarck

Le géant de l'Atlantique

256 PAGES - FORMAT 21x28,5 CM - COUVERTURE CARTONNÉE

DISPONIBLE EN JUIN 2018

FRANCE MÉTROPOLITAINE	49,90€
UNION EUROPÉENNE & SUISSE	54,90€
RESTE DU MONDE & DOM-TOM	59,90€

Frais de port inclus

À COMMANDER AUPRÈS DE NOTRE SERVICE COMMERCIAL : +33 (0)4 42 21 06 76 OU SUR NOTRE SITE : WWW.CARAKTERE.COM