



Extrait du Inside Electronic Pipo

<http://www.insideelectronicpipo.com/espace-culturel/jeux-video/nos-recommandations/article/starcraft-ii-le-meilleur-de-la>

Starcraft II : le meilleur de la stratégie en temps réel

- Espace culturel - Jeux vidéo - Nos recommandations -

Date de mise en ligne : lundi 20 février 2012

Description :

Starcraft II est l'un des meilleurs RTS (Real Time Strategy) jamais produits, avec son prédécesseur Starcraft et une ou deux autres franchises. Un jeu à ne pas manquer !



Inside Electronic Pipo

Roi du RTS contemporain, Starcraft II est un jeu de stratégie en temps réel hautement compétitif dont la sortie était très attendue : son prédécesseur Starcraft était extrêmement connu, au point d'être un "sport national" officiel en Corée du Sud. Présentation d'un RTS incontournable.



Un jeu de stratégie en temps réel exemplaire

Starcraft II est un RTS (ou STR en Français), c'est-à-dire un **jeu de stratégie en temps réel**, au même titre que [Age Of Empires](#), Command & Conquer, Dawn of War ou [Warcraft](#).

Un RTS est un jeu de **gestion stratégique**, mais qui se fait **en temps réel** plutôt qu'en tour-par-tour : la réflexion est donc mise en avant, mais autant que le sont rapidité et réflexes. **Dans Starcraft II, il faut savoir jouer intelligemment et rapidement.**

Starcraft II se démarque d'abord de nombreux RTS par les **différences très importantes entre ses trois races**, Terran, Zerg et Protoss. Chaque race est unique et possède un style de jeu unique. Par exemple, les Zerg construisent leurs unités à partir d'une seule structure, la Couveuse, alors que les autres races doivent construire d'autres bâtiments de production. En conséquence, être défensif contre un Zerg est une mauvaise idée en début de partie, car le Zerg peut très rapidement multiplier ses capacités d'exploitation (en construisant uniquement des unités de collecte de ressources).

Stratégie, réflexes, dextérité

Ces trois races très différentes contribuent à ce que la **stratégie dans Starcraft II soit omniprésente** : impossible de gagner en faisant n'importe quoi. Celle-ci se fonde sur trois éléments spécifiques :

- **Le système des contres** : chaque unité a un ou plusieurs contres, qui sont plus ou moins efficaces. Cela signifie qu'un joueur doit être très réactif : si l'ennemi construit telle unité, il faut construire telle ou telle unité pour le contrer. Ce système est d'autant plus intéressant que les trois races (Terran, Zerg, Protoss) sont différentes : chacun est doté d'un contre, mais qui fonctionne de manière parfois très distincte. Le choix du bon contre est capital pour gagner la partie.

Exemple : dans un combat Terran contre Protoss, le Terran adopte typiquement une tactique "MMM" (Marine, Maraudeur, Médivac) qui consiste en une infanterie massive et mobile. Pour résister à cela, un Protoss peut choisir de faire des Zélotes et des Traqueurs (unités d'infanterie) puis d'améliorer les Zélotes. Mais il devra ensuite s'adapter, par exemple en formant des Hauts Templiers, dont la tempête psionique annihile l'infanterie Terran. Contre les Hauts Templiers, le Terran n'a d'autre choix que de fabriquer des Fantômes (ou "Ghosts") qui ont la capacité de drainer l'énergie des unités ennemies grâce à une balle EMP. A partir de là, ce qui décidera de l'issue du combat, c'est la capacité de gestion (micro- et macro-)



- **La macro-gestion** : c'est la capacité à gérer son armée et sa base de façon générale. En général, il faut être à flux tendu, c'est-à-dire ne jamais avoir de ressources en trop. Une bonne macro-gestion (construction constante de sondes pour les ressources, exploitation à temps du gaz, expansion à temps, construction d'un nombre suffisants de bâtiments de production au bon moment...) permet cela. Sans une bonne macro-gestion, il est très facile de se faire submerger par une armée ennemie qui a su mieux gérer sa base, donc sa production, donc la quantité d'unités.
- **La micro-gestion** : c'est la capacité à gérer son armée au cours d'une bataille de façon optimale. Il existe de nombreuses façons de bien micro-gérer, par exemple le "Hit and Run" : avec des unités qui tirent à distance, mieux vaut tirer puis reculer, puis tirer puis reculer, plutôt que rester immobile face à une armée au corps à corps, qui court moins vite ou qui tire moins loin.

Ces deux types de gestion sont extrêmement présents dans Starcraft II, sans que cela ne devienne ingérable et pénible : il existe par exemple des "Points de ralliement" comme dans tout bon RTS, qui permettent d'assigner facilement ses hommes à une position plutôt que de les ramener manuellement à chaque fois.

Dans Starcraft II, une partie peut facilement se jouer à la micro-gestion, surtout en début de partie lorsque le nombre d'unités est faible.

Exemple de parties jouées à la micro- grâce au "Marine Split", qui consiste à diviser une armée de Marines/Maraudeurs pour mieux résister, en général, aux banelings (attaques de zone)

La tactique pré-définie : un must

En raison de son système de contres et de l'importance de la macro-gestion, Starcraft II favorise **l'utilisation de**

tactiques pré-définies, du moins en début de partie. Pour chaque race, les meilleurs joueurs de Starcraft II ont déterminé des ordres de construction ("build order") en début de partie : il faut d'abord construire un dépôt de ravitaillement, puis une caserne, puis du gaz, etc.. En plus du build order, il existe de nombreuses tactiques pré-définies, en général inventées par de très bon joueurs puis reprises par d'autres.

Ainsi, en tant que Terran, il existe **trois grands types de tactiques** : MMM (infanterie massive), Mecha (unités mécaniques) ou un mix des deux (par exemple Marines + Tank). Chaque tactique a ses points forts et ses points faibles et a en général son propre build order. L'avantage du MMM est sa mobilité, mais il suffit d'un contre dans l'équipe adverse (Tanks, Hauts Templiers ou Banelings selon la race) pour annihiler un MMM mal utilisé. L'avantage du mécha est sa puissance de frappe, mais un mécha mal coordonné peut être vaincu par une armée plus mobile. Un mix Marines + Tanks est très utilisé contre les Zerg, car les Tanks peuvent détruire les banelings, dévastateurs contre les Marines, et les Marines contre-balancent la faible mobilité des Tanks et servent de contres aux Mutalisk, unités volantes des Zerg.

Exemple typique d'un Marine + Tank contre un Zerg.

En tant que Terran, il existe de nombreuses autres tactiques, en général spécifiques à la race ennemie. En TvT, on favorise souvent une attaque rapide avec Marines/Maraudeurs, Tanks et une unité volante (Viking) pour donner la vision aux tanks. Mais on peut aussi jouer avec Tourmenteurs/Banshee/Vikings : les Tourmenteurs tuent les Marines puis laissent les Banshee finir les Maraudeurs/Tanks ennemis, alors que les Vikings assurent la domination aérienne.

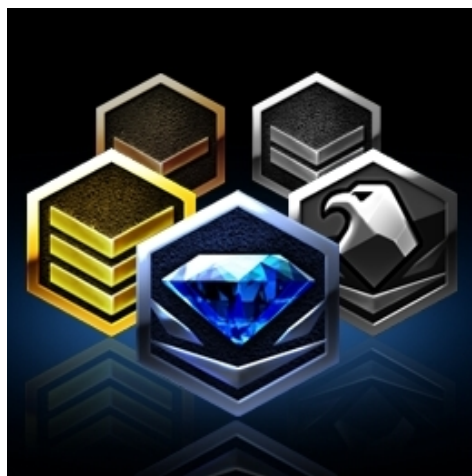
Exemple typique d'une tactique "iEhoic" (son auteur) : Tourmenteurs/Banshee/Vikings.

Un bon joueur de Starcraft II doit donc connaître ce type de tactiques pré-définies, les appliquer et connaître leurs contres. **Les meilleurs joueurs sont ceux qui savent reproduire une tactique à la perfection mais également surprendre leurs adversaires et micro-gérer leurs unités efficacement.**

Un mode multi-joueur hautement compétitif

Starcraft II est aussi un excellent jeu parce que son **milieu multi-joueur est très compétitif** : on **affronte quasiment toujours un adversaire de son niveau** (ou meilleur que soi, parfois). En effet, Blizzard a créé un **système efficace de placement automatique** dans des "ligues", qui permettent de classer les joueurs et de les faire combattre des joueurs de niveau similaire. Le système est complexe et Blizzard a préféré ne pas révéler sa façon de calculer le niveau des joueurs... mais il est clair que ça marche.

Les ligues actuelles sont : Bronze, Argent, Or, Platine, Diamant, Maître, Grand Maître. La ligue "Grand Maître" réunit les meilleurs joueurs d'une zone (Europe, Asie...). Maître et Grand Maître ne figurent pas sur l'image.



Mais Starcraft II ne se résume pas à des ligues et des matchs automatisés : **la communauté est très importante** et organise régulièrement de grands tournois. La plupart des joueurs de très haut niveau (ligue Diamant / Maître) participent à ce type de tournois et s'investissent dans la communauté par la création de clans, la participation à des forums de discussion, le commentaire de matchs (en France, les plus connus sont sans doute [Pomf Et Thud](#)).

Des "**Barcraft**" sont également organisés : ceux-ci consistent à se réunir dans un bar, un cybercafé etc. et à visionner des tournois de Starcraft II, comme pour un autre événement sportif. Le phénomène est surtout [connu aux Etats-Unis](#) mais est en développement en Europe.

Grâce à son système de ligue et grâce à sa communauté, Starcraft II est donc un jeu fortement compétitif : attendez-vous à être très nerveux (selon votre tempérament) pendant un match 1v1 de bon niveau, chaque mouvement compte, chaque erreur peut causer la défaite et un rang plus faible dans les classements !

Une campagne hors du commun

Enfin, Starcraft II n'est pas qu'un jeu multi-joueur : il existe également un Mode Solo avec une campagne (campaign).

4 modes de difficulté, 28 missions, plus de 80 hauts-faits (débloqués pour avoir accompli quelque chose de particulier) dédiés à la campagne : rien qu'avec ces chiffres, on peut déjà être optimistes.

Mais c'est surtout la campagne en elle-même qui est fantastique : **on ne fait pas la même chose une seule fois**. On pourrait pourtant s'y attendre, vus les objectifs restreints d'une partie (battre l'équipe adverse), mais Blizzard a su créer des missions originales, aux enjeux toujours différents et de plus en plus difficiles. **On ne s'ennuie pas une seule seconde pendant la campagne**.

Le Mode Solo a aussi su **mettre le scénario du jeu au devant de la scène** : jouer la campagne Starcraft II, c'est avant tout voir se dérouler une histoire. Celle-ci prend une place beaucoup plus importante que dans Starcraft I, où elle était reléguée au second plan, ce qui s'explique en partie par la quantité astronomique de cinématiques et d'événements entre les missions (on peut se balader dans le vaisseau, regarder les informations, parler aux membres de l'équipage, etc.). En résulte **une campagne intéressante, assez dramatique avec une bonne dose de clichés, parfois exagérés et tournés en dérision**. Le dénouement, en plus d'être captivant, suscite la curiosité pour la suite. Et pour cause : Starcraft II devrait compter deux expansions, Heart of The Swarm (Zerg) et Legacy of the Void (Protoss). En bref, à la fin de la campagne Terran (Wings of Liberty), on se sent un peu comme à la fin d'un film dont on a été, évidemment, le grand héros.

Capture d'écran d'une cinématique au début de la campagne. Tychus Findlay (à gauche), ancien forçat, et Jim Raynor, ancien marshal et leader d'une rébellion contre l'empire autoritaire de Mengsk.



Starcraft II, c'est donc le pari réussi de l'équipe de Blizzard : faire mieux que Starcraft I, un RTS extrêmement réputé et inégalé avant la sortie de Starcraft II d'après bon nombre de joueurs. Si vous êtes fan de RTS ou que vous souhaitez découvrir ce style de jeu, n'hésitez pas : essayez Starcraft II !

Post-scriptum :

[Essayez Starcraft II gratuitement !](#)