



Vous voulez savoir si vous et votre PC êtes capables de sauver notre galaxie de mille ans de guerre ? Alors lancez vous dans le dernier jeu de Stratégie Temps Réel (STR) du moment. Le principe déjà usé jusqu'à la moëlle, le genre saturé de titre aussi bons que mauvais, Supreme Commander va-t-il réussir à se faire une place au soleil.

Son objectif est simple pour se distinguer des autres: s'axer vers une stratégie plus poussée où les autres laissent place à la facilité pour toucher le grand public. Digne successeur de Total Annihilation, cette nouvelle mouture se place à la hauteur de la technologie actuelle, et cela va être en fait son plus gros défaut.

**Titre** : Supreme Commander

**Développé par** [Gas Powered Games](#) **Edité par** [THQ](#) **Genre**: Scientifique **Date de sortie**: 2007-02-22 **Mémoire**: 2Go **Configuration:**

**Configuration minimum**

CPU: 3Ghz double cœur

Mémoire: 1Go RAM

GPU: GeForce 6600GT ou Radeon X1800

#### **Le bon**

- Il s'agit d'un des maîtres du genre.
- Très stratégique
- Beau, nombre d'unités impressionnant
- Zoom très efficace, époustouflant

#### **Le mauvais**

- La configuration requise (6600GT et DualCore pour profiter sans ralentissements)

- Elitiste
- I.A. dépassée en Solo
- Prise en main peu claire sur certains points

**Résumé:** Le successeur de Total Annihilation est enfin arrivé. Chris Taylor, son créateur, reprend ce qui avait fait le succès de ce dernier pour proposer, une nouvelle fois, un STR sortant des sentiers battus. Enrichis de nombreux petits détails mais aussi de gros changements ou ajouts. Un produit de haute volée qui fait de ce produit original un titre de choix pour les fans du genre. Le grand public ne sera tout de même pas en reste même si son gameplay, aussi riche que complexe, ne sera pas à la portée de tous. Cependant, pour les incondtionnels ou ceux ne cherchant qu'un peu de nouveauté dans un genre déjà saturé, **Supreme Commander** devient simplement un indispensable.

## Histoire

: La guerre fait rage dans notre galaxie depuis bientôt 1000 ans. Elle oppose trois factions antagonistes: les hommes représenté par l'UEF, les Cybrans et les Aeons. Le docteur Gustaf Brackman a créé une nouvelle race d'hommes, boostés par des ordinateurs, que les "vrais" hommes ont mis en esclavage. Mais ceux-ci se sont rebellés et revendiqués leur émancipation et leur indépendance. Les Aeons quand à eux, ont été en contact avec une race extraterrestre, les Séraphims, annihilés depuis par les hommes. Ils continuent cependant à propager leur parole, "la voie", source de paix et de non-violence.

L'intrigue débute à la fin de cette guerre, les Aeons lancent un assaut généralisé contre l'UEF, les Cybrans quand à eux essayent de diffuser un virus à travers les portes reliant les planètes du système. L'UEF essaie alors tant bien que mal de se protéger, et de protéger la Terre.

## Technique

: Certains critiquent une qualité graphique moyenne, qui il est vrai n'est pas haut de gamme ni bluffante mais de très bonne facture tout de même. Les différents effets visuels proposés sont plutôt jolis et le niveau de détails est plus qu'acceptable.

Mais c'est le  
**zoom**

qui dans ce titre fera toute la différence. Il permet en effet d'aller d'une vue proche des unités, les plus grosses ne tenant pas à l'écran, d'une vue complète de la carte. Tout cela d'

### **un seul coup de molette**

. Les unités et bâtiments sont alors représentés par de petits symboles, ce qui rends toujours possible la lecture du conflit. De plus la fluidité et la rapidité de ce mouvement sont réellement impressionnantes. En fin, le fait que le pointeur de la souris serve à centrer la vue lors du zoom avant, rend vraiment cette fonction extrêmement efficace. On se surprends alors à ne plus utiliser les flèches pour déplacer la vue, mais plutôt à un jeu de zoom in/zoom out.

On retiendra cependant la configuration matérielle pour pouvoir profiter de ce titre. Je possède un Athlon 3200+, 1Go de RAM et une 7800GT et le jeu souffre de gros ralentissements, de pauses même. Les tests sont d'ailleurs explicites: vu le nombre d'unité à l'écran, le processeur est mis à mal et le

### **minimum d'un Dual Core**

devient alors une réalité.

## **Gameplay**

: Et c'est là que Supreme Commander prend toute son ampleur. Réutilisant les classiques du STR (Construction, Upgrades, Ressources...), il marche dans les traces de Total Annihilation par un côté stratégique exacerbé.

Tout d'abord l'utilisation de Waypoints, tant pour les déplacements que pour les rondes ou même les actions à effectuer par les unités.

Ensuite, un grand nombre d'unité possible, avec toutes de forts points faibles, ce qui oblige à créer un groupe hétérogène afin de mener une attaque à bien.

Des détails, mais qui font toute la différence, comme par exemple les transporteurs, qui s'ils font partie d'un groupe, transporteront tout seuls les autres unités vers le point de ralliement choisi.

## **Conclusion**

: Il existe certainement encore un grand nombre de ces détails que je n'ai pas encore mis en lumière, et c'est au final ce qui fait tout le charme de ce jeu: le fait de découvrir toujours de nouvelles tactiques et autres petits trucs afin de mettre à mal votre ennemi.