

# Sortie de Battlefleet Gothic Armada 2

## Machines en avant toute !



Après un premier opus sorti en 2016, [Tindalos Interactive](#) revient avec une suite disponible depuis le 24 janvier 2019 : Battlefleet Gothic: Armada 2. Si le titre n'a rien de très original, le jeu a

cependant été modifié sous bien des aspects. Le studio parisien propose, avec son nouveau jeu, pas moins de 3 campagnes : une campagne impériale, avec à sa tête l'Amiral Spire revenu des enfers. Mais aussi une campagne Nécrons, sortis de leur hibernation de plusieurs millions d'années, encore de jouer les terrifiants Tyranides. Les trois campagnes sont différentes et offrent des aspects tactiques pendant les batailles spécifiques à chaque faction : quel plaisir pervers (!) de pouvoir se téléporter près des vaisseaux ennemis quand on incarne les Nécrons ou encore de lancer ces tentacules qui harponnent les vaisseaux ennemis et les dirigent droits vers les gueules béantes des vaisseaux Tyranides ! Il convient du reste de souligner le travail d'écriture du jeu notamment concernant la race Tyranides : ces derniers ne parlent pas. La réplique est donc assurée avec finesse par ses ennemis, génial !

Du point de vue de l'histoire, la trame commence autour de Cadia et de son système. Cette planète est un lieu central dans l'univers de Warhammer 40 000 qui fut, dès le 31<sup>e</sup> millénaire, le théâtre des premières heures de l'Hérésie d'Horus (à lire dans le roman [le Premier Hérétique](#)). Nous

combattons donc aux frontières de l'Oeil de la Terreur avec une menace colossale : Abbadon le Fléau, toujours très remonté contre tout le monde !

**Nouvelle campagne à venir** : En effet, dès le jour de lancement de Battlefleet Gothic Armada 2, le studio a annoncé qu'une quatrième campagne était déjà en préparation. Aucune information cependant sur la faction concernée par cette nouvelle campagne, ni sur la date de sortie ou encore si cette dernière sera payante ou non. A suivre donc.



## Carte et batailles

Outre des batailles où s'alignent de nombreux vaisseaux chèrement payés et dont la perte est une véritable tragédie, BGA II propose également une carte de campagne à l'image d'un Total War ou autre jeu du genre. Ne pas s'attendre à une profondeur infinie dans ce mode de jeu (pas de diplomatie par exemple... mais le mot n'existe de toute façon plus au 41<sup>e</sup> millénaire). Pour autant la carte stratégique est loin d'être un élément décoratif. Chaque secteur est composé de systèmes qu'il faudra administrer (et parfois prendre ou reprendre aux

ains des ennemis) et qu'il faudra faire évoluer pour générer nombre de ressources nécessaires à la fabrication des flottes. Les POI de ces systèmes doivent être améliorés grâce au temps et aux ressources donnant de précieux bonus.

Il y a dans cet aspect du jeu un équilibre très malin entre la problématique de l'expansion et du temps qui s'écoule. En effet, à chaque tour une barre de risque augmente jusqu'à ce que la campagne soit perdue, s'arrêtant net au troisième tier. Générer des productions pour sa flotte est capital, mais prend du temps. Et ce dernier n'est pas limité, il oblige donc le joueur à faire des choix stratégiques bienvenus qui dynamisent les parties. A noter que cette barre de risque est optionnelle, le joueur pouvant désactiver cette dernière au début d'une nouvelle campagne (impossible ensuite). Le jeu offre un moyen de faire baisser le risque en dépensant des plans de batailles récupérés lors des affrontements ou générés par certains POI de systèmes sous contrôle. Bref, tout est lié et c'est plutôt réussi.



Carte de campagne (début de partie)





Carte d'un système (début de partie)

## La guerre dans les étoiles, les champs de mines, les astéroïdes...

Outre l'aspect stratégique, les batailles restent bel et bien au centre du jeu, bien qu'il soit possible de les résoudre automatiquement. Mais comme pour un Total War, la résolution automatique est plus que punitive ! Mieux vaut gérer les assauts soi même et réagir aux attaques de l'ennemi avec le panel des options d'offrent chaque classe et sous-classe de vaisseaux. La présence de l'option est cependant bienvenue, par exemple quand on recommence une nouvelle campagne.

Comme pour le mode escarmouche, il existe 2 modes de batailles pendant la campagne (paramétrable au lancement d'une nouvelle campagne) : Un mode **annihilation** où l'enjeu reste une destruction ou mise en fuite de tous les vaisseaux adverses, ou bien un mode « **Capture the Flag** ». Il est alors important de capturer des points stratégiques (environ 6 par carte) qui génèrent des points de contrôles à chaque seconde. La partie est remportée par le joueur (ou IA) qui a atteint l'objectif de points fixés au début de la bataille, quelque que soit

l'état des troupes engagées. Attention cependant, certains objectifs sont à respecter si on ne veut pas perdre la bataille (par exemple, garder Spire en vie).

Ces 2 modes, aléatoires dans la campagne, pimentent un peu les parties et créent une diversité appréciable.



## Seul dans l'univers

Là où le jeu est cependant plus perfectible, c'est dans sa prise en main. Rien de nouveau pour les joueurs connaisseurs, mais pour les nouveaux mieux vaut être patient, persévérant et calme ! En dehors d'un prologue (qu'il est pour le moment impossible de passer, sauf édition du fichier .ini comme [l'explique le développeur](#) !) le jeu vous laisse un peu seul au milieu du chaos. Les 3 premières missions de la campagne impériale sont une torture : ça clignote dans tous les sens, il est impossible d'enregistrer avant le tour 3, les infos se superposent aux dialogues des protagonistes et les aides sont



si nombreuses qu'elles sortent parfois de l'écran (il faut alors les fermer pour pouvoir toutes les lire). Point de manuel, pas plus que de Wiki ou même aide contextuelle. A titre d'exemple, il est possible de « mettre en garde » une flotte dans un système, mais il n'est indiqué absolument nulle part ce que permet cette option...et ce n'est qu'un exemple.

Il faudra donc un peu de persévérance ou d'aide externe pour faire le tour du jeu qui, mine de rien, recèle un grand nombre d'options et de paramètres.

Mais, à près tout, on est au 41<sup>e</sup> millénaire, Abbadon le Fléau fonce droit sur nous, il faudra donc relever ses manches pour sauver ce qui peut l'être !



## 12 factions jouables

Outre ces 3 campagnes, Battlefleet Gothic Armada 2 propose douze factions jouables en mode escarmouche (PvP ou contre l'IA). Cependant, même dans le mode campagne, vous pourrez avoir sous votre contrôle des factions tierces. Par exemple,

la campagne impériale propose notamment de compléter sa flotte avec des vaisseaux du Mechaicum ou de l'Astartes.

Les factions sont :

- La flotte impériale,
- L'Adeptus Astartes
- L'Adeptus Machanicus
- Le Chaos
- Les Corsaires Aeldari
- Les Asuryani
- Les Drukhari
- Les Orks
- Les Nécrans
- Les Tyranides
- La Flotte protectrice T'au
- La Flotte marchande T'au

Chacune des 12 faction propose plusieurs sous-factions offrant avant tout un choix cosmétique et parfois quelques différences marginales.

## Informations

Plateforme : PC

Date de sortie : 24/01/2019

Editeur : [Focus Home Interactive](#) (Fr)

Développeur : [Tindalos Interactive](#) (Fr)

Discord : <https://discord.gg/fqpAG2D>

[Acheter le jeu](#) (Steam)