

Il y a bien des années, lorsqu'un présentateur racontait la *Guerre des Mondes* à la radio, ce fut la panique générale. Force est d'avouer que le thème de l'invasion de la Terre par une horde alien animée d'intentions belliqueuses est devenu un grand classique (même si on pourrait penser qu'une civilisation maîtrisant les voyages interstellaires auraient mieux à faire que de visiter notre monde, m'enfin).

Et c'est bien tout ce dont il s'agit dans le premier X-COM : défendre la planète bleue contre de méchants envahisseurs.

Lumières sur ce jeu d'anthologie, retrouvé à raison dans les tops 100 des meilleurs jeux vidéo, tandis que la série a été ravivée par Firaxis. Restez à couvert, ami Lecteur, ça va canarder...



Bâtir vos bases de manière cohérente sera important en cas d'invasion.

La menace inconnue venue du fond de l'espace

Le pitch n'est donc pas plus compliqué que cela, au-delà, il n'y a pas de scénario à proprement parler. Vous n'aurez que quelques lignes de briefing, toujours les mêmes selon le type de mission, des textes liés à vos avancées en recherche et vous pourrez toujours consulter l'UFOpedia.

Sachez tout de même que le jeu a incité l'écriture de plusieurs romans, son succès est tel que les playthroughs accompagnés de véritables histoires ne manquent pas sur la Toile. Par ailleurs, vous arriverez quand même assez bien à être dans cette ambiance de *Guerre des Mondes*, avec un jeu heureusement de meilleure qualité que le film portant ce nom.

Comme toutes les armées du monde sont parties faire un grand pique-nique et que la présence d'aliens sur la Terre ne pourra jamais, jamais transpirer chez le commun des mortels, il vous revient donc d'assurer la défense mondiale avec une seule organisation top-secrète spéciale : X-COM.

Au cours du jeu, vous aurez l'occasion de construire d'autres bases, mais quand même, vous vous sentirez des fois un peu seul par rapport à la menace, pendant que le conseil des Nations Unies se contente de vous verser des fonds en croisant les doigts pour que tout se passe bien.

Par ailleurs, si vous vous débrouillez mal face à la menace alien, les fonds prodigués baisseront, si vous avez un « mauvais » mois trois fois d'affilée, le conseil pense que vous êtes une bande d'incapables et préfère signer un traité de paix avec les aliens.

Est-il utile de préciser que c'est le *game over*, non seulement pour vous, mais pour la Terre entière ? Pour déterminer quel score vous aurez en fin de jeu, c'est simple : vous gagnez des points en **descendant/détruisant des OVNIS** (vous en perdez si vous en laissez passer sous votre nez, mais des fois vous n'aurez pas le choix- ils peuvent être trop rapides, ou trop puissants pour votre niveau d'armement de vaisseau), **en tuant les aliens** pendant les missions, en **recupérant leur équipement** et démantelant leurs vaisseaux, en sauvant des **civils**, en **détruisant des bases aliens**. Vous en perdrez en laissant tuer des civils (encore plus si c'est votre équipe qui abat un innocent !), en laissant passer des missions, en perdant des membres de votre équipe (ce qui arrivera quoi que vous fassiez). Bientôt, vous vous rendrez compte que cette lutte est vaine, il vous faudra découvrir un moyen pour localiser le monde d'origine des forces aliens et aller définitivement Régler la Question...



L'assaut des bases aliens constituera des moments importants et tendus d'une partie.

Stratégie de guerre et batailles tactiques

Dans X-COM, il y a deux axes bien distincts : la gestion de votre base et l'interception des UFO d'un côté, les batailles sur le terrain de l'autre.

Avec votre base, vous devrez gérer la **construction de bâtiments** (hangars, entrepôts, laboratoires, radars, défenses...), le **personnel** (recrutement de soldats, scientifiques, techniciens), la **recherche**, essentielle pour progresser dans le jeu (d'autant plus rapide que vous avez de nombreux scientifiques, il sera obligatoire de faire des recherches sur les technologies aliens pour espérer vaincre, débloquent de nouvelles armes, armures, équipement et types de vaisseaux), la **manufacture** (avec les techniciens, tant que vous avez les ressources nécessaires : armes, armures, équipement, vaisseaux, munitions, armement de vaisseau...), la **vente/achat de matériel** (vous achèterez un peu au début, pour après surtout vendre vos excédents de matériel alien : ce sera votre principale source de revenus), transférer des vaisseaux, du personnel, des objets, si vous disposez d'autres bases.

Le placement des structures peut être fait de manière stratégique en cas d'attaque alien sur votre base, mais mieux vaut compter sur des défenses solides.

Si votre personnel travaille avec enthousiasme pour sauver la terre, ils demandent quand même de hauts salaires (les soldats aussi), vos infrastructures ont un coût d'entretien, il faut donc bien prendre garde à ne pas s'étendre trop rapidement au risque d'aller dans le rouge ! Les subsides du conseil ne vous aideront que petitement en la matière. Vous vendrez beaucoup de cadavres d'alien, tellement que vous pourrez ouvrir une chaîne de restaurants.

Vous monterez donc en puissance (passant du premier transport basique, le skyranger, à l'avenger, vaisseau ultra-rapide armé jusqu'aux dents) au fur et à mesure des missions. Lorsque vous vous sentirez prêt et que vous aurez recherché les origines des aliens, il faudra capturer un leader alien (qu'on ne trouve que dans les bases ou dans les vaisseaux grands/très grands), effectuer la recherche associée, vous pourrez ensuite vous rendre jusqu'à Cydonia, ensemble de pyramides martiennes où réside une sorte d'Overmind dirigeant toutes les forces aliens.

Extrêmement classique, direz-vous avec raison, ami Lecteur : le soft accuse pleinement son âge à ce niveau. Sur le terrain, il y a trois sortes de missions. Les plus courantes sont celles de **récupération** : vous avez descendu un OVNI, ou bien un OVNI s'est posé, vous envoyez vos hommes sur place pour récupérer ce qui est sauvable du vaisseau.

S'il s'est posé ou avec de la chance en le descendant, il sera plus ou moins intact et contiendra de l'elerium, élément extra-terrestre non répliquable, servant de carburant pour les vaisseaux aliens et composant nécessaire pour fabriquer des munitions de leurs armes, ainsi que pour manufacturer de puissantes armures et des vaisseaux plus évolués.

Vous aurez à cœur d'en récolter le plus possible pour avoir une flotte capable d'intercepter efficacement les OVNI et qui ne tombe pas en rade.

Un second type de mission, qui arrive environ une fois par mois, consiste en des actes de terreur perpétrés par les envahisseurs. En gros, les ET choisissent une cible au hasard et décident de tirer sur tout ce qui bouge pour affaiblir la résolution du Conseil (drôle de raisonnement, enfin, bon). Les cartes de ces missions sont plus grandes et plus difficiles que les missions de récupération habituelles. Les civils seront un objectif secondaire (désolé pour eux) : le but sera de survivre.

Le dernier type de missions concerne l'**assaut des bases aliens**, fortement défendues et assez larges. Les détruire rapportent beaucoup d'artéfact aliens et de points, diminuant aussi l'activité des OVNI dans le secteur.

Quel que soit le type de mission, la manière de les compléter est la même : il faut tuer jusqu'au dernier alien, ce qui conduit à des traques parfois un peu pénibles.



La recherche vous permettra d'apprendre à quel point vos ennemis sont conçus pour être aussi charmants.

Un challenge corsé

Chacun de vos soldats dispose de plusieurs stats : **précision**, **force**, **endurance** (détermine combien de temps le soldat peut avancer avant d'être épuisé), **santé**, **temps d'unité** (le jeu se passe au tour-par-tour, chaque action consomme un certain nombre de TU), **moral** qui définit la résistance psychologique : s'il est élevé, vos soldats auront moins tendance à paniquer, devenir berserk ou se retrouver sous le contrôle mental des aliens.

Plus il y a de pertes dans votre camp, plus il y a de chances que ça finisse en queue de poisson. Les **réflexes** déterminent la capacité de l'unité, si elle a assez de TU, à tirer sur un ennemi bougeant dans sa ligne de mire.

En recrutant du sang neuf, vous aurez donc tout intérêt à appliquer une sélection Darwinienne et à éventuellement laisser les autres comme chair à canon, ou bien les renvoyer chez eux avec une tape dans le dos !

Toutes ces caractéristiques augmentent au fur et à mesure que vos unités se meuvent, tirent, effectuent des actions, tuent des aliens et survivent à de plus en plus de missions, ils gagneront même des grades. Toutefois, sachez que même votre Colonel avec plus de 80 UT, une bonne santé, un moral à tout épreuve, un fusil plasma lourd et la meilleure armure du jeu, pourra quand même décéder d'un seul tir. Les dommages des armes n'ont en effet pas de valeurs fixes.

Le jeu requiert donc une grande prudence, surtout que même si vous voyez un alien, il peut disparaître facilement de votre champ de vision (parfois vous pouvez passer à côté d'un sans rien remarquer, ce qui donne lieu à une mauvaise surprise le tour d'après).

Vos unités peuvent se déplacer, se tourner de côté pour inspecter les environs, ramasser des objets par terre, monter à un étage, lancer des grenades, utiliser des medkits (utiles pour ne pas perdre une unité, bien que la blessure la rendra indisponible pour une certaine période- mais sentez-vous déjà chanceux qu'elle ne soit pas morte !), changer d'arme, recharger, s'accroupir pour avoir une meilleure précision...

Le taux de précision diffère selon les armes. Celles-ci ont généralement trois options de tir : tir automatique (trois salves imprécises, consomme 30% du TU), tir instantané (un seul tir moyennement coûteux), tir de

sniper (précision maximale, mais consomme 70% du TU).

Les aliens ont eux aussi des réflexes pour vous mitrailler si vous passez dans leur champ de vision, ça et tout le reste font que X-com possède une grande dimension tactique, qui, autant de temps après, n'a pas à rougir.

Notez qu'avec des bâtons étourdissants ou bien des lance-grenades projetant des bombes étourdissantes, vous pourrez capturer des aliens vivants- indispensable pour certaines technologies. Morts ou vifs, notez cependant que pas mal de recherche sur les aliens proprement dits ne rapportent que du background. Et en tout cas, même avec un bon sens tactique, attendez-vous à des pertes...



Attendez-vous à moult missions à la campagne pour vous occuper de sites de crash.

Un bestiaire fourni et mortel

Un test de X-COM ne serait pas complet sans évoquer les différents types d'ennemis que les ET vous balancent en pleine poire, selon un ordre graduant en difficulté mesure que vous progressez dans le jeu.

- **Les Sectoids** : les petits gris classiques, ils compteront parmi vos premiers ennemis. Ils sont connus pour aimer faire des contrôles psychiques, ce qui est horrible si jamais ils réussissent. Vous pourrez rechercher et utiliser leurs sondes psychiques, mais je ne le conseillerai pas forcément.
- **Les Floaters** : machins vaguement humanoïdes qui flottent, ce qui les rend parfois difficiles à dénicher comme ils s'amuse à flotter de-ci, de-là. Pas très dangereux, cela dit.
- **Les Snakemen** : tout est dans le nom. Légèrement plus dangereux que les Floaters.
- **Les Reapers** : grosses bestioles bipèdes de mêlées, fan des terreurs aliens. Solides mais guère menaçantes.

- **Les Cyberdisks** : disques cyberniques flottant, fans des terreurs aliens, une horreur. Ils sont résistants et ont des réflexes phénoménaux. Si vous les détruisez, il y a une bonne chance pour qu'ils provoquent une énorme explosion...

- **Les Mutons** : tout à fait humanoïdes, quand les Mutons apparaissent, les aliens commencent à devenir vraiment sérieux. Ennemis équilibrés formant les troupes de choc des envahisseurs.

- **Les Chrysalides** : ont tout à fait leur place dans les terreurs alien, et on comprend pourquoi. Très solide, extrêmement rapide (elles ont 120 TU !), il leur suffit d'un coup de griffe pour tuer n'importe qui en mêlée. L'unité touchée deviendra zombifiée.

Le zombie, au bout de quelques tours, ou s'il reçoit assez de dommages auparavant, se transformera en nouvelle chrysalide. Vous voyez l'horreur ? Maintenant, imaginez que vous êtes dans une terreur alien et qu'une chrysalide commence à côté de plusieurs civils...

Si les aliens avaient deux sous de bon sens, ils largueraient des légions de ces abominations : la guerre serait vite pliée !

- **Les Éthérés** : alors que les autres ennemis sont soit des armes biologiques, soit des races dûment créées et contrôlées pour servir de soldats, les éthérés sont des êtres sentients, secondant directement le Suresprit alien. Lorsque vous en voyez, vous savez que le jeu retire les gants. Extrêmement précis et capables de contrôle psychique, ils sont très dangereux. Heureusement, ils ne sont pas trop résistants...

Il existe également des sortes de cerveaux flottants que vous ne rencontrerez presque jamais (mais de façon certaine sur Cydonia) et une version améliorée des Reapers, qui sont encore plus solides et peuvent tirer du plasma.

Il y aura bien sûr le Suresprit lui-même à abattre lors de la dernière mission.

Donc la variété est au rendez-vous, l'interaction entre les différentes races spécialisées est plutôt bien pensée.

Dernier détail, les aliens peuvent également paniquer ou devenir berserk, il y a bien une justice !



Ce à quoi pourrait ressembler votre équipe d'élite. Notez que vous pouvez produire des tanks, bien pratiques pour attirer les tirs ennemis.

Pour l'humanité !

Si la gestion des unités est assez ergonomique, c'est parfois un peu laborieux, notamment quand il faut changer manuellement de niveau pour viser ou sélectionner une unité qui n'est pas sur le même plan qu'une autre, on ne peut pas ouvrir une porte sans rentrer en même temps (ce qui est gênant quand il faut pénétrer dans un OVNI...), vous êtes « paralysé » quelques secondes quand le jeu vous indique en rouge surbrillant que l'unité n'a plus assez de TU pour faire l'action commandée. Globalement, cela va tout de même, mais c'est forcément moins fluide qu'une production moderne.

Le jeu est diablement difficile, même en vétéran, le mode de jeu intermédiaire. Vous pouvez nommer vos unités, mais ne vous sentez pas trop attaché à toutes... La mortalité est haute.

Limitations techniques obligent, les décors (urbains, désert, jungle, forêt, ferme avec grange, banquise...), même s'ils sont générés aléatoirement, se répètent. Et il y a toujours ce fichu dernier alien planqué dans un coin improbable... Le jeu, dans son essence, est également un brin répétitif, à cause simplement du nombre de missions que vous allez devoir accomplir pour être paré.

Les aliens trichent éhontément. Si vingt tours passent, ils verront toute la carte. Il suffit qu'un alien voit une de vos unités, pour que n'importe lequel capable de faire du contrôle mental s'en charge avec joie !

Ils voient également beaucoup plus loin que vous la nuit... Et si ne vous souhaitez pas nuire à votre score, des fois, il ne faudra pas y couper et faire une mission en nocturne. S'il s'agit d'une terreur alien, je vous souhaite bon courage/carnage.

Même si le pitch est minimaliste et suffit comme prétexte, on aurait aimé la présence de certains

événements dans le jeu, pour varier un peu.

X-COM reste un grand jeu. Il aura donné lieu à plusieurs autres itérations, certaines changeant diamétralement de gameplay, d'autres à l'intérêt discutable (X-COM interceptor...).

L'une, sortie peu après, plutôt qu'une suite (même si elle se passe après la victoire sur Cydonia), est un mod géant de X-COM, se passant souvent sous l'eau, pour parer à une nouvelle menace.

Il s'agit de *Terror from the Deep*... J'en frissonne rien que d'en écrire le titre.

Mais ceci est une histoire pour un autre jour...

« Vénérable ancêtre »

ASPECTS NÉGATIFS

- Austère niveau mise en scène
- Maniabilité manquant de fluidité
- Parfois un brin laborieux avec le grand nombre de soldats à gérer
- L'obligation de tuer jusqu'au dernier alien pour finir une mission, vu leur propension à pouvoir se planquer et le système de champ de vision
- L'IA qui triche
- Les Chrysalides, un peu trop puissantes

ASPECTS POSITIFS

- Exigeant niveau tactique et stratégie
- De nombreuses statistiques pour vos soldats
- Gagner en puissance à la force du bras pour contrer une menace planétaire
- Détruire les bases aliens
- Le volet recherche
- Gestion de l'inventaire et modes de tir

Il y a de ces jeux traversant les âges tout en conservant leurs qualités, X-COM est l'un d'entre eux. Exigeant, difficile, mais relativement simple d'accès, X-COM vous offrira de nombreuses heures tactiques et épiques contre les envahisseurs aliens.

Les pertes seront lourdes, mais l'enjeu est suprême... Bien entendu, le jeu n'aura quand même pas de quoi plaire à tout le monde. Mais si vous adhérez au principe, vous serez copieusement servi.

Vaut-il le détour maintenant qu'un remake et une suite sont présents et ont prouvé leur qualité ?

Si vous êtes fan des jeux en question, je pense que oui : l'aïeul possède une valeur anthologique certaine.

