

COLD WAR

LE JEU STRATEGIQUE EN LIGNE DE LA GUERRE FROIDE



Cold War est un jeu de stratégie historique au tour par tour se déroulant au temps de la guerre froide (1945-1991).

Vous prenez la direction des USA ou de l'URSS et pour gagner, vous devez accumuler plus de points de prestige que votre adversaire.

Vous gagnez des points de prestige en améliorant vos relations avec les différents états du monde et en signant des accords avec eux. Chaque pays rapporte un nombre de points différent, qui prend en compte son importance stratégique, symbolique et économique.

Certains pays sont considérés comme étant directement dans la sphère d'influence de l'un des deux grands : les points de prestige gagnés et perdus sont alors doublés.

Par exemple, Cuba est dans la sphère d'influence des USA, et tous les points gagnés ou perdus sur Cuba par les USA sont donc doublés.

Dans le jeu, vous avez un budget mensuel à dépenser dans des actions très différentes, qui vont de la subversion (financement de l'opposition, organisation de coups d'Etat...) jusqu'à l'invasion pure et simple.

Les actions trop agressives comme l'invasion d'un pays peuvent donner lieu à un bras de fer nucléaire entre les deux superpuissances.

1) Lancer une partie

The screenshot shows the 'COLD WAR' game menu with the following options and annotations:

- COLD WAR**
- SAUREZ-VOUS GAGNER LA TROISIEME GUERRE MONDIALE ?**
- Choisissez votre camp**
 - USA
 - URSS

ICI VOUS CHOISISSEZ VOTRE CAMP (indicated by a blue arrow pointing to the radio buttons)
- Niveau**
 - Niveau facile
 - Niveau normal
 - Niveau difficile

CHOISISSEZ ENSUITE UN NIVEAU DE DIFFICULTE (indicated by a blue arrow pointing to the radio buttons)
- Scénario**
 - GLACIATION 1947-1949 (partie courte)
 - FACE A FACE 1947-1953 (partie moyr)
 - ASIE ROUGE 1949-1953 (partie courte)
 - DEGEL 1953-1956 (partie très courte)

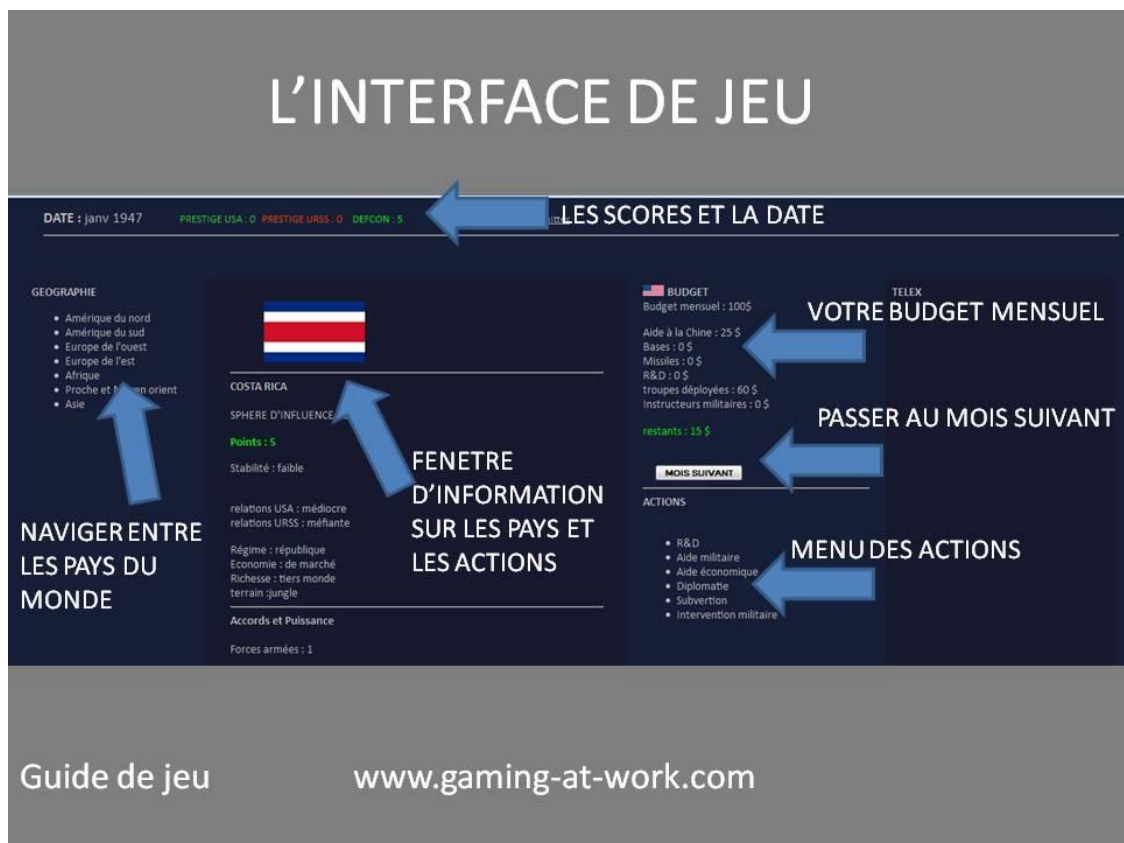
CHOISISSEZ ENSUITE UN SCENARIO EN FONCTION DE SA DUREE OU DE VOTRE PERIODE PREFEREE (indicated by a blue arrow pointing to the radio buttons)
- LANCER LA PARTIE** (button)

Guide de jeu www.gaming-at-work.com

Pour jouer, rien de plus simple : choisissez un camp (USA ou URSS), un scénario et un niveau de difficulté et lancez !

Il est aussi possible de sauvegarder vos parties de Cold War pour les reprendre plus tard.

2) L'interface de jeu



A droite, vous trouverez la liste des pays du monde, classés par zone géographique, par bloc ou par répartition des forces armées.

Au centre, une fenêtre d'information, sur le pays sélectionné ou sur les actions en cours.

A droite de la fenêtre d'information, vous trouverez votre budget et la liste des actions possibles sur le pays sélectionné.

Tout à droite, une zone de télex vous informera des évènements mineurs qui se produisent dans le monde.

SURVEILLER LE MONDE (1)



Rapport de nos analystes sur les activités communistes

Nos services ont pu intercepter et décrypter les communications suivantes

Pologne : Les troupes russes quittent le pays

Pologne : aide militaire

Hongrie : aide économique

Roumanie : pourparlés diplomatiques

A la fin de chaque tour vous recevrez un rapport sur les actions effectuées par votre adversaire :

Ici, par exemple, le russe est très actif en Europe de l'Est : il vient de retirer ses troupes de Pologne, de renforcer l'armée polonaise, d'aider la Hongrie et d'entamer des discussions en vue de signer un accord avec la Roumanie.

Guide de jeu

www.gaming-at-work.com

SURVEILLER LE MONDE (2)

TELEX

- Les USA adoptent la doctrine Truman
- ALBANIE : la guerre continue
- INDONESIE : la guerre continue
- VIETNAM : la lutte contre l'insurrection piétine...
- INDONESIE : la lutte contre l'insurrection piétine...
- ALBANIE : défections chez les troupes loyalistes
- ALBANIE : Changement de gouvernement !
- ALBANIE : la lutte contre l'insurrection piétine...
- GRECE : la lutte contre l'insurrection piétine...
- PARAGUAY : défections chez les troupes loyalistes
- PARAGUAY : Changement de gouvernement !
- PARAGUAY : la lutte contre l'insurrection piétine...
- Les USA abandonnent la Chine nationaliste
- INDONESIE : la guerre continue
- VIETNAM : la lutte contre l'insurrection

La zone de telex vous informera aussi de tout ce qui se passe dans le monde : gardez un œil dessus, de belles opportunités pourraient se présenter.

Guide de jeu

www.gaming-at-work.com

3) Les actions

VOS ACTIONS

BUDGET
Budget mensuel : 100\$

Aide à la Chine : 25 \$
Bases : 0 \$
Missiles : 0 \$
R&D : 0 \$
troupes déployées : 60 \$
Instructeurs militaires : 0 \$

restants : 15 \$

LE MENU « ACTIONS »

MOIS SUIVANT

ACTIONS

- R&D
- Aide militaire
- Aide économique
- Diplomatie
- Subversion
- Intervention militaire

Au cours d'une partie vous pourrez mener différentes actions sur les différents pays du monde

Un lexique accessible ne cours de jeu vous donnera le détail de chaque action.

Retenez seulement que chaque action a un coût, pris sur votre budget, et que les actions vont vous faire perdre et gagner les points de prestiges qui déterminent le vainqueur de la partie.

Guide de jeuwww.gaming-at-work.com

3.1 Actions de diplomatie

Accords Commerciaux

Signer des accords Commerciaux avec un pays vous permettra de gagner des points de prestige.

Votre aide économique sera plus efficace si vous avez un accord commercial avec ce pays.

Accords de défense

Signer des accords de défense avec un pays vous permettra de gagner des points de prestige.

Votre aide militaire sera plus efficace si vous avez un accord commercial avec

ce pays.

Avoir un accord de défense « verrouillera » le pays en empêchant l'autre bloc de signer des accords autres que commerciaux avec le pays concerné.

Des accords de défense vous permettront aussi de faire stationner des troupes dans ce pays.

Base militaire

Installer une base militaire dans un pays vous fera gagner des points de prestige. La base militaire vous coûtera 10\$ de budget mensuel : vous devrez donc bien choisir où les planter. Une base militaire donne des bonus importants pour lutter contre les guérillas et les invasions.

Forcer alignement

Dans un pays qui a déjà rejoint votre camp (avec un accord militaire), vous pouvez user de votre influence pour forcer un rapprochement sur vos positions et tendre encore les relations avec l'autre bloc. L'URSS peut acquérir au cours du jeu d'importants bonus pour mener cette action.

Menacer

Quand vos relations sont suffisamment mauvaises avec un pays, vous pouvez le menacer. Cette action diminuera votre relation avec ce pays (peut-être suffisamment pour que vous puissiez l'envahir) et pourra provoquer une finlandisation (concept expliqué plus loin).

3.2 Actions d'aide

Aide économique

Cette action vous permettra d'améliorer vos relations avec le pays visé. Vous pourrez aussi augmenter sa richesse et sa stabilité.

Une aide économique massive sur un pays à stabilité faible pourra y développer une corruption galopante.

Une économie collectiviste aura moins de chances de se développer.

Aide militaire

Cette action augmentera les forces armées de la cible.

Si le gouvernement est corrompu et sa stabilité faible, votre aide militaire perdra beaucoup en efficacité. Plus une armée est importante et moins une aide militaire supplémentaire aura d'effet. Vos instructeurs militaires rendent

l'aide militaire plus utile. Avoir des accords de défense renforcera aussi l'effet de votre aide militaire.

Cette action peut enfin améliorer vos relations avec le pays qui la reçoit.

Instructeurs militaires

Les instructeurs militaires sont un moyen d'aider militairement une nation sans vous impliquer trop officiellement dans un conflit. Ils donneront des bonus à la lutte contre les guérillas et les invasions, ainsi qu'aux actions d'aide militaire.

Embargo

Cette action limitera les effets des aides militaires et économiques sur ce pays et pourra diminuer sa stabilité sur le long terme.

3.3 Actions de subversion

Coup d'Etat

Les coups d'Etat vous permettent de changer un gouvernement qui ne vous convient pas. Cette action est disponible à partir du moment où vous avez une opposition dans le pays concerné. Une telle action a d'autant plus de chances de réussir que vous êtes très présents dans le pays (accords de défense, troupes stationnées ...) et que le niveau de stabilité du pays est bas. Cette action est donc utile pour installer un pouvoir fort dans un pays que vous contrôlez déjà et qui est menacé de subversion.

Guérilla

Certains pays débutent la partie avec des guérillas. D'autres guérillas pourront apparaître ensuite par événements ou suite à des actions de subversion. Une guérilla quand elle est assez puissante peut finir par renverser le gouvernement en place. Vous pouvez vous assurer qu'une guérilla vous sera favorable en la finançant.

Opposition

Financer et contrôler une opposition dans un pays vous ouvrira d'autres options de subversion, comme le coup d'Etat ou les protestations de masse. En général, une opposition dans un pays vous fournira des bonus aux actions de subversion.

Protestations de masse

Cette action de subversion vous permet de diminuer la stabilité d'un état. Avoir crée une opposition est nécessaire pour effectuer cette action.

Stay Behind

Cette action vous permet d'installer une armée secrète dans un pays, prête à prendre le maquis en cas d'invasion ennemie. Elle est réservée aux Etats Unis, sur certaines zones géographiques.

3.3 Envois de troupes

Vous pourrez déployer des troupes dans les pays avec lesquels vous avez des accords de défense, ou avec les pays avec lesquels vous avez des relations exécrables (il s'agit alors d'une invasion).

Les invasions peuvent déclencher une importante crise internationale, voir un bras de fer nucléaire : pesez bien le pour et le contre avant de vous engager.

3.4 Actions de Recherche et développement

La recherche et développement (R&D) permet de développer des avancées technologiques qui vous permettent de gagner du prestige et d'obtenir des bonus en cas de bras de fer nucléaire.

4) Gérer votre budget

Vous apercevrez vite que toute superpuissance que vous soyez, votre budget est limité et que vous ne pourrez pas tout faire.

Repérez des marges de manœuvre budgétaires

Certaines actions vont ponctionner chaque mois une part de votre budget :

- l'entretien de vos troupes d'invasion et d'occupation
- vos dépenses de R&D
- vos conseillers militaires et l'entretien de vos bases militaires.

Si votre budget est trop bas, rapatriez vos troupes à partir du menu intervention militaire, diminuez vos dépenses de recherche à partir du menu R&D et rapatriez vos conseillers militaires à partir du menu aide militaire.

Faites cependant attention, si vous êtes les USA, rappeler par exemple toutes les troupes américaines de RFA risque d'inquiéter vos alliés européens et de pousser votre adversaire à agir sur ce pays.

Avant de rappeler vos troupes, assurez-vous que vous laissez un pays fermement ancré dans votre camp, avec une force militaire nationale suffisante pour ne pas être menacé et une stabilité forte.

Réfléchissez bien avant d'activer certains évènements

Certains évènements ont un impact important sur votre budget. Vous devrez bien peser le pour et le contre avant de vous engager.

Il peut vous être par exemple proposé d'aider la Chine : cette action a un impacte important sur votre budget mais peut avoir des conséquences importantes à long terme. Imaginez un monde parallèle où les nationalistes gouverneraient toujours la Chine...

D'autres évènements comme le blocus de Berlin peuvent nécessiter des ressources importantes sur une durée inconnue : là encore, n'engagez ce genre d'épreuve de force que si vous le pensez nécessaire pour gagner la partie.



Le pont aérien pour contrer le blocus de Berlin mobilisera beaucoup de ressources pour l'américain

D'autres évènements enfin, peuvent vous permettre d'augmenter votre budget : comme c'est le cas de l'évènement « la doctrine Truman » qui vous donnera le choix entre un important bonus à vos actions d'aide économique et une augmentation importante de votre budget.

Essayez de jouer en difficulté « facile »

Dans les parties en niveau « facile », votre budget de départ est plus important. C'est une bonne façon de découvrir le jeu sans être trop contraint par votre budget.

5) Les pays et leurs caractéristiques

A Cold War, les différents pays du monde représentent votre terrain de jeu : ils sont la source principale des précieux points de prestige qui déterminent le vainqueur de la partie.

Voici la liste des caractéristiques des pays et leur impacte sur le jeu :

Sphère d'influence:

La sphère d'influence indique que ce pays est très important pour vous : les points de prestige gagnés ou perdus sur ce pays sont doublés si il est dans votre sphère d'influence. La sphère d'influence est aussi importante pour certaines actions : elle donne ainsi un gros bonus en cas de bras de fer nucléaire.

Points:

C'est tout simplement la valeur en points de prestige de ce pays. Chaque fois que vous améliorez votre relation avec ce pays, vous gagnez sa valeur en points de prestige, de même quand vous signez des accords avec lui.

Stabilité:

C'est une valeur très importante : plus un pays a une stabilité élevée, plus il résistera aux tentatives de déstabilisation ou aux pressions, et plus ses forces armées seront efficaces.

Relations:

Indique la qualité des relations du pays avec chacune des superpuissances. Plus votre relation est bonne, plus vous signerez facilement des accords avec ce pays.

Un niveau de relations « exécrationnelles » vous permettra d'envahir le pays avec vos troupes.

Régime :

Indique le régime politique de ce pays. Les dictatures et les démocraties populaires sont particulièrement résistantes aux tentatives de déstabilisation.

Economie :

Indique le système économique du pays. Cette valeur influe notamment sur les effets de l'aide économique.

Richesse :

Un pays prospère sera plus difficile à déstabiliser. L'aide économique peut améliorer cette statistique.

Forces armées:

La valeur est une synthèse du nombre de combattants, de leur équipement et de leur entraînement. L'aide militaire permet d'améliorer ce score.

Finlandisation:

Un pays finlandisé ne signera pas d'accords militaires. Cette caractéristique s'acquiert en menaçant le pays.

Puissance nucléaire:

Un pays qui a cette caractéristique est immunisé aux menaces.

Non Aligné:

Les pays non alignés signent plus difficilement des accords avec les deux superpuissances.

Corruption:

L'impact des aides économiques et militaires est diminué sur les pays corrompus. Il est aussi plus facile de les déstabiliser.

Leader paranoïaque:

Les pays dont les dirigeants sont paranoïaques résistent extrêmement bien aux coups d'Etats.

6) Les évènements



The screenshot shows a game interface with a dark blue background. At the top, the text "DES EVENEMENTS HISTORIQUES" is displayed in white. On the left, a vertical text block reads: "VOUS SEREZ AMENES A PRENDRE DES DECISIONS HISTORIQUES : SAUREZ VOUS CHANGER LE COURS DE L'HISTOIRE ?". In the center, a yellow box contains the text: "FAUT-IL AIDER ENCORE LA CHINE ?". Below this, a paragraph of text describes the situation: "Le général Marshall rentre à l'instant de Chine. La mission de conciliation qu'il y menait est un échec. Le parti nationaliste (Kuonmintang) est corrompu et inefficace. Tchang Kaï-shek multiplie les erreurs politiques et stratégiques. Le parti communiste est en passe de remporter la guerre civile. Faut-il donc continuer à soutenir le parti nationaliste ou bien faut-il tout simplement tout de suite renoncer à aider la Chine contre elle-même." To the right of this text is a small black and white portrait of a man in a military uniform. Below the text are two buttons: "Abandonner le Kuonmintang" and "Soutenir la Chine jusqu'au bout". A blue arrow points from the left text block towards the decision box. At the bottom of the screenshot, the text "Guide de jeu" and "www.gaming-at-work.com" is visible.

Dans le jeu, vous aurez régulièrement à prendre des décisions historiques importantes qui pourront changer le cours de l'histoire.

Laisser le curseur sur chaque choix fera apparaître une info-bulle qui vous donnera d'avantage d'informations sur les conséquences probables des différents choix.

7) Les bras de fer nucléaires

BRAS DE FER NUCLEAIRES (1)



Certaines actions comme l'invasion d'un pays peuvent provoquer un bras de fer nucléaire.

Une fenêtre de crise s'ouvre alors et vous aurez le choix entre aller à la confrontation ou ouvrir des négociations.



Plus la crise dure longtemps et plus le niveau de tension est élevé, plus l'enjeu du bras de fer est important en nombre de points de prestige.

En général l'issue d'un bras de fer nucléaire sera le recul d'un des deux protagonistes, mais une guerre nucléaire peut aussi advenir et mettre fin à la partie.

Guide de jeu

www.gaming-at-work.com

BRAS DE FER NUCLEAIRES (2)

Surveillez le DEFCON pour éviter une guerre nucléaire

CRISE INTERNATIONALE / ROUND 1 / Enjeu de prestige : 75 points

DEFCON 5 - La situation est sous contrôle

Nous avons envahi un état souverain : Nos ennemis ne sont pas décidés à nous laisser faire, ils brandissent la menace d'un conflit ouvert.

PROPOSER DE NEGOCIER

MENACER

Les bras de fer font gagner ou perdre du prestige !



Les USA disposent de la bombe A (+4)
Les faucons américains poussent à la confrontation (+2)



Les soviétiques ne disposent pas de l'arme atomique ! (-2)

Votre technologie et les circonstances influent sur vos chances de remporter le bras de fer

Choisissez de durcir le ton ou de négocier

Guide de jeu

www.gaming-at-work.com

Le DEFCON est une notion importante dans le jeu qui indique le niveau d'alerte des forces des deux blocs. Un niveau de 5 indique une tension très

faible alors qu'un niveau de 1 indique l'imminence d'une guerre ouverte. Quand le niveau de DEFCON est très bas, vous pouvez vous attendre à des actions très agressives de la part de votre adversaire. Le niveau de DEFCON varie par évènements ou à l'occasion des bras de fer.

Un niveau de DEFCON de « 1 » indique que vous êtes au bord de la catastrophe : continuer à menacer votre adversaire, dans ces conditions, a de bonnes chances de conduire à l'apocalypse.

Les bras de fer font gagner beaucoup de points de prestige à leurs vainqueurs et en font perdre beaucoup à leurs perdants.

Le montant des points gagnés et perdus dépend du DEFCON et de la durée du bras de fer.

8) USA ou URSS ?

Vous n'aurez pas le même feeling de jeu en prenant les USA ou l'URSS. Vous verrez à l'usage que chaque camp développe des avantages et des handicaps au cours de la partie.

Les USA seront en général plus performants pour les aides économiques, et les coups d'Etat.

L'URSS sera en général performante pour aligner ses alliés sur sa politique et pour financer des guérillas.

Vous pouvez consulter les bonus de votre faction en cliquant sur son nom dans le menu des pays.

Ces bonus peuvent varier forcément en fonction des scénarios, des années et de vos choix historiques.

Les USA devront gérer leurs différentes oppositions internes (pacifistes, groupes ethniques, etc...).

Les troubles générés par ces opposants font perdre des points de prestige aux USA.

L'URSS devra arbitrer entre répression et ouverture.

Dans le jeu de stratégie « Cold War », Le joueur russe doit gérer un indicateur supplémentaire :

il a en effet un score de « stalinisme » qui représente le contrôle totalitaire qu'il exerce sur sa population, l'économie et les satellites européens.

Si ce score est très élevé, les partis communistes seront régulièrement purgés de leurs éléments peu fiables et sur une longue période, les économies de l'Est devraient progressivement converger vers l'ère néolithique.

Si ce score est très faible, les dissidences de toutes sortes devraient provoquer des troubles et des révoltes.

Le score de stalinisme évolue en fonction des événements et le joueur sera sans doute obligé en fonction de la situation de donner un coup de barre dans un sens puis dans l'autre.

Si le score de stalinisme atteint un score très élevé ou très faible (en gros +10/-10), le système est au bord de l'effondrement et vous risquez de déclencher des événements du type de ceux qui ont abouti à la chute du mur de Berlin et à l'effondrement de l'URSS.

Le stalinisme est donc dans le jeu une variable à surveiller attentivement.