Une question... de langue grrr...
Posté par Stefanellisimon - 2011/04/06 16:07

Bonjour,
Un titre Muy caliente pour une question linguistique mais pas que :

Voilà quelle est la différence dans l'espace vidéo-ludique entre tactique et stratégie ?

On m'a répondu dans mon cercle de connaissance ou sur des forum des choses de l'ordre de la temporalité,

Stratégie = long terme
Tactique = feu de l'action

On peut parfois prendre le dictionnaire pour répondre a de telle question mais évidement la réponse ne m'a pas suffit.

Stratégie : je trouve Opposé à la tactique en gras au tout début de la def. plus des termes grandiloquent comme "théâtre des opérations, partie de la science militaire..."
Tactique : On m'y dit que la tactique fait partie de la stratégie. mais euh...

Et je dois admettre que les question du Jeux vidéo n'ont dû qu'être trop rarement aborder par l'académie française.

(Paradoxalement on trouve "Teuf" dans mon dico et pas "Noob" ce qui est étrange dans un univers de "Geek" et .... bon je m'arrête)

Je n'arrive donc toujours pas a distingué ce qui fait d'un jeu un Tactique ou un Stratégie.
Est-ce la rapidité de la partie ou même son rythme ? La Quantité de moyen donné au joueur ? La Diversité de moyen donné au joueur ? Est-ce que la tactique c'est que du militaire la où un jeu de stratégie comprend de la gestion ?

Voilà, pardon pour le titre aguicheur, pardon pour l'académie française, pardon pour ceux qui n'aiment pas les bloc et pardon aussi à ceux qui aiment les bloc en un bloc

Merci aux autres, et à ceux à qui j'ai dit pardon
(maximisons les chance de réponse)
euh et pardon pour les doublons :(

Message modifié par: Stefanellisimon, à: 2011/04/06 16:18

==========

Re:Une question... de langue grrr...
Posté par Nicolas J. - 2011/04/06 20:33

Hello,
Ouh la bonne question.
Les usages courant des termes tactique et stratégique manquent souvent de précision ce qui n'aide pas.
J'avais fait quelques recherches de mon coté et l'analyse du T-RPG Valkyria Chronicles m'a aidé à y voir un peu plus clair, enfin je crois...si ça peut t'aider j'en serai très content.
See U

==========

Re:Une question... de langue grrr...
Posté par LiaSae - 2011/04/07 07:52

Perso je dirais "l'échelle".

Disgaea, Fire Emblem, Final Fantasy Tactics, tu gères chaque perso de très près, sur des petites cartes -> tactique.
Star/Warcraft, Supreme Commander, Civilization, ou plus encore Hearts Of Iron et autres wargames, tu gères des armées sur un terme plus long et une grande échelle (de pompiers *tousse*) -> stratégie.

Plus concrètement, les jeux tactiques ne vont généralement pas demander de gérer de ressources / bâtiments / diplomatie à mon sens, alors que ce seront des facteurs très importants dans un jeu de stratégie. Warcraft et Starcraft sont un peu bâtards pour ce qui est de l'échelle : SupCom est un meilleur exemple.

On pourrait peut-être dire que la stratégie englobe une campagne et la tactique une bataille ?

==========

Re:Une question... de langue grrr...
Posté par Zep - 2011/04/07 09:17

LiaSae écrit:
...

En résumé :

Tactique : micro-management
Stratégie : macro-management

==========

Re:Une question... de langue grrr...
Posté par LiaSae - 2011/04/07 14:24

Hum, je suis pas tout à fait d'accord pour résumer à ça, c'est un poil plus subtil. C'est l'idée, mais ... manque une nuance en résumant à micro-macro.

==========

Re:Une question... de langue grrr...
Posté par Stefanellisimon - 2011/04/07 17:15

Bonjour bonjour,
Merci pour vos réponses, çà me donne envie de débattre :)

Nicolas J. salut,

Je n'ai encore que survolé mais j'ai trouver pas mal de choses intéressantes dans l'article que tu as lié. Notamment sur la distinction qu'ils établissent entre les phases stratégiques et les phases tactiques. Reste que pour différencié les deux genres c'est pas gagné. Dans le cas de Valkyria chronicle on est dans le T-RPG.

Est ce que un Tactique peut ne pas être RPG ?
Le tour par tour sclérose t-il pas la forme tactique?

LiaSae enchanté,

Je dois admettre que le mot échelle fais tilt. Oui ca pourrais être la solution mais j'ai un contre exemple que je trouve probant c'est celui des Ogre Battle (sauf celui GBA qui est une redite de FFTA). Sur la Snes, on se ballade sur des grandes cartes qu'il est parfois long de traversé, on a plus d'une unité que l'on contrôle par petit groupe de 5-6. Personnellement j'ai joué au "Total Wargame" et j'ai le même genre de sensation.
Ensuite, tu nous dis aussi que les Tactiques ne demande pas de gérés de ses ressources, constructions, diplomatie. C'est vrai que ces facettes ne sont pas au premier plan dans ce genre. En général ces choses son prétexte, mais je citerais quand même Advance Wars histoire de vraiment pousser cette conversation dans le débat.

On pourrait peut-être dire que la stratégie englobe une campagne et la tactique une bataille ?

N'éxiste-t-il pas de jeu tactique qui est un bon mode campagne?
Aussi: N'éxiste t-il pas un Tactique avec un VRAI mode multijoueur?
ce qui changerais beaucoup dans l' appréhension du jeu.

Zep, Yufuuuu!

C'est succint mais c'est aussi un réponse valable.
Par contre on trouve de la micro dans le STR. (ce qui me ramène a mon dico).

La macro est parfois aussi très simplifié. Dans le 1er BTFME il y'avait des slots pour construire ce qui nous ramène d'ailleurs à la macro des "Total War" en campagne c'est pas vraiment le choix du placement, c'est leurs utilité. La Macro de Wcr3 n'a pas la même incidence.

Les batimênts dans un tactique ne sont-il pas de la macro?
certain apportant des ressources, des bonus, des unités recrutables

Voilà je veux vos copie demain sur mon bureau, d'ordi :lol:

Bon j'aurais aussi envie envie de vous demander votre avis sur les tower défense et leurs dérivé, la démesure que prennent les STR qui brouille les pistes mais je commencerais à penser que j'ai la langue trop pendu et la votre m'intéresse autant.

Merci pour cette discussion
+

==========

Re:Une question... de langue grrr...

Posté par Stefanellisimon - 2011/04/07 17:15

_____

Bonjour bonjour,
Merci pour vos réponses, çà me donne envie de débattre :)

Nicolas J. salut,

Je n'ai encore que survolé mais j'ai trouver pas mal de choses intéressantes dans l'article que tu as lié. Notamment sur la distinction qu'ils établissent entre les phases stratégiques et les phases tactiques. Reste que pour différencié les deux genres c'est pas gagné. Dans le cas de Valkyria chronicle on est dans le T-RPG.

Est ce que un Tactique peut ne pas être RPG ?
Le tour par tour sclérose t-il pas la forme tactique?

LiaSae enchanté,

Je dois admettre que le mot échelle fais tilt. Oui ca pourrais être la solution mais j'ai un contre exemple que je trouve probant c'est celui des Ogre Battle (sauf celui GBA qui est une redite de FFTA). Sur la Snes, on se ballade sur des grandes cartes qu'il est parfois long de traversé, on a plus d'une unité que l'on contrôle par petit groupe de 5-6. Personnellement j'ai joué au "Total Wargame" et j'ai le même genre de sensation.
Ensuite, tu nous dis aussi que les Tactiques ne demande pas de gérés de ses ressources, constructions, diplomatie. C'est vrai que ces facettes ne sont pas au premier plan dans ce genre. En général ces choses son prétexte, mais je citerais quand même Advance Wars histoire de vraiment pousser cette conversation dans le débat.

On pourrait peut-être dire que la stratégie englobe une campagne et la tactique une bataille ?

N'éxiste-t-il pas de jeu tactique qui est un bon mode campagne?
Aussi: N'éxiste t-il pas un Tactique avec un VRAI mode multijoueur?
ce qui changerais beaucoup dans l' appréhension du jeu.

Zep, Yufuuuu!

C'est succint mais c'est aussi un réponse valable.
Par contre on trouve de la micro dans le STR. (ce qui me ramène a mon dico).
La macro est parfois aussi très simplifié. Dans le 1er BTFME il y'avait des slots pour construire ce qui nous ramène d'ailleurs à la macro des "Total War" en campagne c'est pas vraiment le choix du placement, c'est leurs utilité. La Macro de Wcr3 n'a pas la même incidence.

Les batimênts dans un tactique ne sont-il pas de la macro?
certain apportant des ressources, des bonus, des unités recrutables

Voilà je veux vos copie demain sur mon bureau, d'ordi :lol:

Bon j'aurais aussi envie envie de vous demander votre avis sur les tower défense et leurs dérivé, la démesure que prennent les STR qui brouille les pistes mais je commencerais à penser que j'ai la langue trop pendu et la votre m'intéresse autant.

Merci pour cette discussion
+

==========

Re:Une question... de langue grrr...

Posté par KhanAmil - 2011/04/07 23:19

_____

Interessant comme question, et ça change sur ce forum ^^

Selon moi la différence tient à l'échelle en effet (temporelle ou nombres mis en jeux), et selon moi ce qu'a dit Zep résume assez bien, la tactique c'est l'utilisation du terrain et des spécificités des unités, la stratégie c'est la mise en place d'un plan sur le long terme.

Pour reprendre tes dernières questions :
Est ce que un Tactique peut ne pas être RPG ?
L'exemple des tower defense que tu as cité rentre selon moi dans la catégorie tactique, c'est du placement optimal d'unités.

Concernant Ogre Battle et Advance wars, les deux mèlent un peu les genre à mon avis.

N'éxiste t-il pas un Tactique avec un VRAI mode multijoueur?
Pour l'avoir pas mal pratiqué, Advance wars à un bon mode multijoueur et se rapproche des echec si on reste sur des maps «miroir».
Sinon ya Dofus Arena, tactical rpg presque uniquement multijoueur.
Sinon dans un autre registre le mode multi de Shogun 2 c'est presque entièrement de la tactique (et c'est pas un rpg)

Par contre on trouve de la micro dans le STR
Parce que les deux sont liés, la stratégie définit ton plan à long terme alors que la tactique te permet de gérer un affrontement donné. Mais ces jeux sont dits «de stratégie» car c'est le coeur du jeu (en général).

P.S.: le forum est en carton, si tu peux édite tes double post ;)

==========

Re:Une question... de langue grrr...

Posté par Stefanellisimon - 2011/04/08 14:25

_____

Bonjour KhanAmil,

ça se précise dans ma tête.
Donc plus y a de choses divers et varié a gérée en même temps et que certaines sont indépendantes les unes des autres on est dans le stratégie.
Si on a une mécanique référence et que la maîtrise de chacun de ces rouages est le point clé du jeu on est dans le tactique.

?

En tout cas merci, discuter ça fais réfléchir.

Ps1: Je n'ai pas compris pourP.S.: le forum est en carton, si tu peux édite tes double post . je peux pas le supprimé et il faut que je remplace le message :huh: ?

Ps2: Si LiaSae tu repasse dans le coin... j'aimerais bien pouvoir z'oeiletter un dossier GD:blush: . Parce que je me demande si on dois respecté une structure fixe? D'ailleurs j'ai lu le tiens KhanAmil c'est interessant quand même surtout que le Corbu je l'avais tenté mais je me suis un peu enliser avec mon esprit tortueux...

je laisse quand même mon mail stefanellisimon at live.fr Si Zep tu es manque d'espace à Floodez :laugh: (tu le fera pas hein?)

Salut saluuut.

Message modifié par: Stefanellisimon, à: 2011/04/08 14:35

==========

Re:Une question... de langue grrr...

Posté par LiaSae - 2011/04/08 23:32

Alors, pour les dossiers, j'ai cessé de les donner suite à des remarques ;)
Concrètement, google est ton ami si tu veux voir des dossiers. Pour les GDs me semble que y'a pas de structure imposée hors partie commune - partie de spé, y'a des éléments "obligatoires" mais c'est tout.

==========

Re:Une question... de langue grrr...

Posté par Stefanellisimon - 2011/04/09 13:28

Ok pas de soucis. Par contre J'ai eu beau chercher j'ai pas trouver grand chose sur google. Tant pis je pense que je vais essayé de faire çà au feeling. De toute manière le but c'est que ce soit clair et que les différents éléments s'enchainent bien.

Merci encore et à plus
Saluuuut

Message modifié par: Stefanellisimon, à: 2011/04/09 13:39

==========