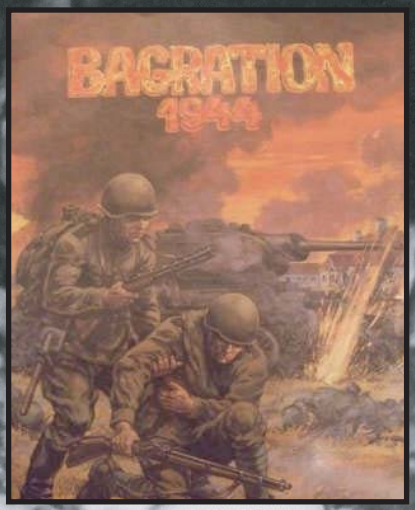
errata
www.errata.fr
WebMagazine bimestriel - Décembre/Janvier 2010 - N°16

Varsovie 1944



Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et

Edito

Pour le dernier numéro de 2009, il est arrivé un truc étrange. Un des articles présents au sommaire de ce numéro n'aurait jamais dû en être un ! Il s'agit de la discussion que j'ai eue avec Brien J. Miller. J'ai d'abord contacté Brien, pour parler de son jeu « Engage & Destroy » et lui proposer mes services pour les tests. Merci encore à Olivier (de Battles) pour m'avoir mis en relation avec Brien.

J'ai donc commencé à discuter avec celui-ci. Devant la qualité de ses réponses, j'ai alors pensé à transcrire nos échanges pour une interview dans errata. Brien a donné son accord, après avoir tout de même éliminé du texte d'origine certains passages qu'il préfère taire pour le moment. Donc l'article se nomme « discussion avec… » et non pas « interview de… », car ce n'est pas du tout une interview classique, comme j'ai pu en faire précédemment. C'est vraiment ça : une discussion avec un gars passionnant.

Bon numéro 16. Et passez de bonnes fêtes (En espérant que le Père Noël nous amène, comme d'habitude, son petit lot de boîtes de jeux…).

Jonas

SOMMAIRE

- Critique : Blood on the Snow ..... Page 2
- Im-patience ! ……..... Page 4
- Critique : Bagration 1944 …….....…...……. Page 6
- Discussion avec Brien J. Miller …….. Page 9
- Un gars, une fille : Ravachol ……..…….…… Page 15
- Hors Sujet …….. Page 16

Bientôt dans errata (un jour peut-être...) :
Winged Horses, No Retreat !, von Vietinghoff's 10th Army, Highway to the Reich II, Landships !, Spires of the Kremlin, Summer Storm, Kursk in Normandy, USNDeluxe, Red Sun Rising, Korsun Pocket, Black Sea * Black Death, Axis Legion (ATS), Bloody Omaha (ATS), Fields of Fire, Light Division, Berlin (ATS), Dien Bien Phu (ATS), Facing the Blitz (ATS), Bulge 20, Ardeny 1944-45, Stalingrad 1942-43, Breslau 1945, Nordwind 1945, Sengoku Jidai et encore plein mais vraiment plein d'autres...

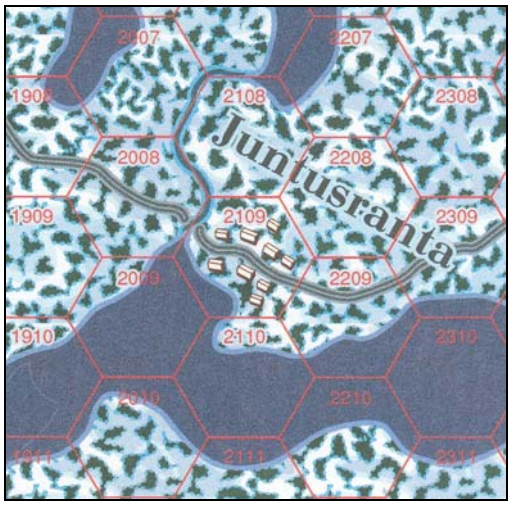
« Blood on the snow » est un jeu de Mike Bennighof, chez l'éditeur Avalanche Press, sorti en 1995. Il porte sur la bataille Suomussalmi en décembre 1939 – janvier 1940. Le jeu propose une carte (la moitié d'une carte au format standard) et 140 pions. L'échelle des pions varie du régiment à la patrouille, celle de la carte est de 2 km par hexagone et un tour de jeu dure un jour de temps réel.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que « Blood on the Snow » est un jeu qui ne paie pas de mine. La couverture de la boîte est immonde : quelques créatures de Roswell marchant auprès de ce qui semble être un char soviétique… Un titre énorme et mal placé, les lettres enchevêtrées dans une police de caractères étrange… Le dos de la boîte est encore pire, avec un tas de créatures de Roswell cette fois ci, le tout dans des couleurs… Hum, comment dire ?... En fait, ce dos est de toutes les couleurs !... Seul bon point graphique, et c'est d'ailleurs le seul point positif, les pions sont représentés sur ce derrière de boîte et ils sont dans les habitudes d'Avalanche Press, sobres et fonctionnels.

Uggly Betty…

Je pourrais dire qu'étrangement, aucun exemple de la carte n'est montré au dos de la boîte. Mais en fait, je ne suis pas sûr que cela soit un oubli. Parce que la carte… BotS est un jeu dans la même série de règles (qui n'a pas de nom d'ailleurs…) que « Winter Fury », critiqué dans le dernier numéro d'errata. En fait, BotS est antérieur à WF. Mais j'ai d'abord acheté le deuxième avant le premier, d'où l'ordre (illogique) de traitement dans errata… Vous vous souvenez, j'avais qualifié la carte de WF de « spéciale ». Ni belle, ni moche… Spéciale. Bon, cette fois-ci, inutile de tourner autour du pot, j'irais donc droit au but, sans détour, en parfaite ligne droite, car cette fois c'est clair, autant être franc (comme nous le sommes toujours dans errata, car il est clair que nous préférons toujours la vérité aux phrases emberlificotées qui ne veulent souvent rien dire au final mais juste masquer la froide vérité), bref : la carte de BotS est à chier ! Citons le nom de son auteur : Tom Hannah. Il était avant dans le dessin animé avec sa femme Barbara (oui, je suis en forme…), ça peut expliquer.

Autant la carte de WF pouvait passer, autant celle de BotS pique terriblement mes petits yeux. Toujours le même problème : comment représenter les vastes forêts finnoises sans pour autant faire une carte d'un vert uni ? L'artiste a décidé de représenter quelques arbres par hexagone. A mon avis, après quelques essais, il s'est dit que les sapins vus du dessus, c'était pas génial, il a donc décidé de les représenter un petit peu en perspective. Mais ça n'allait toujours pas… Il a donc décidé de les représenter allongés sur le sol, moitié enfouis dans la neige. Et Comme il était content du résultat dans son hexagone, il a copié-collé ça dans toute la carte. J'ai bon caractère, je suis sympa, c'est pas facile facile de dessiner une carte, mais j'ai rarement vu pire que cette carte. De près ou de loin, on n'y voit rien. Ha pour le camouflage, c'est tout bon, on a peine à voir les routes et les bleds, c'est dire… Seul point positif, les pions ressortent bien une fois dessus, et heureusement qu'ils sont là, sinon au bout de 10 minutes, les joueurs ne pourraient plus la voir cette carte.



Au final, je pense qu'au classement de la carte la plus moche et la moins pratique pour jouer, la carte de BotS figure sans aucun doute sur le podium.

Je récapépette…

Pour ceux qui auraient oublié comment on joue à ce système, je vais faire un petit rappel. Pour plus de détail, relisez l'article dans le précédent numéro. Pour ceux qui ont bonne mémoire, passez directement au chapitre suivant. Donc en début de tour, on lance un dé pour la météo. Le résultat donne le nombre de marqueurs qui pourront être placés dans le bol pour chaque camp et le nombre de marqueurs qui seront joués pour ce tour. Les marqueurs possibles sont : attaque / mouvement / choix (attaque ou mouvement) / full (en gros attaque

+ mouvement). Chaque camp dispose d'un jeu de marqueurs différent et le soviétique dispose d'un jeu par formation (il en a deux). On alterne ensuite les activations jusqu'à ce que le nombre limite de marqueurs soit atteint pour ce tour. Certains marqueurs sélectionnés ne seront pas joués. Voilà pour le bref rappel.

Un homme averti en vaut deux…

Lors de cette campagne, les soviétiques se sont lancés à l'assaut de la petite Finlande un peu trop sûrs d'eux-même. En gros, ils sont ici à deux contre un, avec en plus des chars alors que les finnois n'en ont aucun et juste quelques canons AT à leurs opposer. L'affaire aurait été vite réglée si un point important n'était venu perturber les plans communistes : le froid, le vent, la neige, bref l'hiver. A noter que cette erreur sera retenue par le soviétiques pour la campagne suivante contre les allemands… Mais nous n'en sommes pas encore là. Ici, si le soviétique possède les troupes en nombre nécessaire, c'est l'intendance qui ne suit pas. En face, les finnois se déplace rapidement dans la neige grâce à leurs skis et peuvent passer des jours dans les bois en y prélevant leur nourriture. Par ces températures négatives, l'intendance a bien du mal à suivre. Le soviétique en fera l'amère expérience.

Dans le jeu, les troupes finnoises peuvent donc s'enfoncer dans les bois, contourner l'ennemi et le surprendre par derrière ou le couper de ses bases. Le soviétique est lui confiné aux quelques routes de la carte. Il dispose en plus de moins de souplesse, représentée par une utilisation plus rigide des marqueurs d'activation (par formation) et aussi par leur moins grande souplesse que les finnois. Au final, le rapport de deux (et plus) contre un ne sera pas de trop.

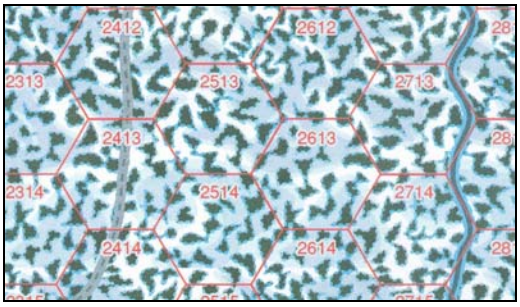
Un diamant brut…

J'avais trouvé WF assez basic, sans trop d'option pour le soviétique, obligé de suivre deux routes parallèles avec ses troupes pour au final se faire prendre à revers par le finnois. BotS est très nettement plus ouvert. Si le soviétique a toujours plus ou moins deux routes à suivre, c'est dans le « plus ou moins » que réside la différence entre les deux jeux. Ici, non seulement une formation débute coupée en deux, une partie sur chacune des deux routes, mais encore la deuxième formation peut entrer sur la route que choisit le joueur et le réseau routier permet aux deux routes de se rejoindre. Le nombre d'options offert au joueur soviétique est d'un coup démultiplié. Ou il cherche à percer le système de défense finnois pour sortir des troupes de la carte ou il cherche à rassembler ses troupes pour un combat inéquitable contre les maigres troupes finnoises. Bien sûr, il reste au finnois l'étendue des possibilités de WF. Harcèlement, attaque ciblée puis retraite, coupure du ravitaillement. Amis fourbes bonjour.

Au final BotS est 10 fois plus moche que WF (déjà pas un canon de beauté) mais 10 fois plus intéressant aussi. D'accord l'emballage laisse à désirer, mais BotS est tout de même un excellent jeu. Comme j'avais mis 7 à WF (note que je descendrais à 6.5 pour marquer plus de différence avec BotS), je vais coller un

7.5/10

à BotS. Il ne peut pas avoir plus à cause de sa carte, de la boîte et même des règles qui, sans être mauvaises, auraient mérité quelques explications et exemples supplémentaires. Mais franchement, si son ramage avait été comparable à son plumage, le jeu aurait eu un bon point de plus.



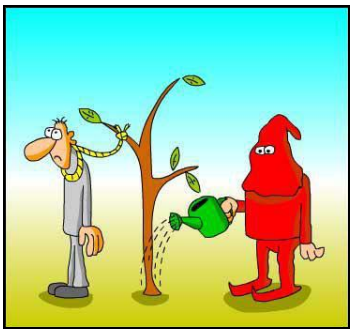
Alors il est vrai que la carte peut repousser, que la boîte est moche, mais ce jeu vaut bien mieux que ça. En plus il est trouvable pour pas cher en occaz (et souvent les pions n'ont pas été détachés), donc foncez. A noter qu'il est possible de lier BotS et WF dans une simili campagne. Franchement, je doute que celle-ci soit plus intéressante que BotS seul. Enfin, pour ceux qui en voudraient plus, un nouveau jeu est prévu dans ce système sur ce même théâtre d'opération : « Army of Lappland » prévu pour bientôt par l'éditeur. Deux batailles sur le même système pour le prix de… deux…

Im-patience !

Nous vivons l'époque de l'instantané. Nous voulons toujours tout et tout de suite. Se déplacer le plus vite possible (et à l'heure en plus), pouvoir joindre n'importe qui dans la minute (vive le téléphone portable), savoir tout ce qui se passe dans le monde (chaînes d'infos en continu, sites internet dédiés à l'information…), pouvoir acheter tout et n'importe quoi dans la seconde (toujours internet) et être livré le lendemain…

Bref, nous sommes devenus des grands impatients, au grand plaisir des opérateurs téléphoniques et des sites marchands. Et notre petit monde du wargame est lui aussi touché… A peine un éditeur met un jeu en preorder que nous espérons le voir édité demain ! A peine les envois ont-ils commencé qu'on se met à espérer tous les jours de découvrir le jeu à la maison en rentrant le soir ! Et passée une semaine, on imagine le pire, à savoir le colis égaré dans les locaux de la Poste… La consommation boulimique a aussi frappée les wargames. C'est dans l'air du temps et donc finalement logique.

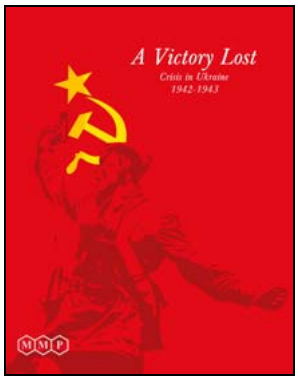
Ce qui l'est moins, c'est de voir cette impatience arrivée chez les joueurs. Elle prend plusieurs formes. Tout d'abord, il y a le joueur impatient de jouer, qui ne lit les règles qu'en diagonale pour s'y mettre le plus vite possible, et qui abreuve l'éditeur de questions sur le pourquoi du comment alors que les réponses sont clairement dans les règles. L'exemple de « The Devil's Cauldron », avec un suivi sur le net des auteurs de premier ordre est frappant. Combien de questions stupides ont été posées sur les règles ! A dégoûter les auteurs de suivre aussi bien un jeu après sa sortie ! Je comprendrais presque des gens, comme Joe Youst pour « Highway to the Reich », qui répondent une fois maximum par jour et de manière concise aux questions posées… J'ai la nette impression que certains ne veulent pas faire l'effort de lire tranquillement et attentivement les règles…



Oui il faut passer du temps avant de jouer, et oui encore, ce n'est pas forcément la partie la plus marrante, mais elle est indispensable. Même en cas de jeu en face à face, un au moins des joueurs doit connaître parfaitement les règles, pour éviter d'avoir à ouvrir le livret toutes les cinq minutes. Personnellement, je trouve très intéressante la partie apprentissage des règles. J'y prends autant de plaisir qu'à jouer. Je comprends que ça ne plaise pas à tout le monde, mais j'ai du mal à concevoir qu'un joueur puisse bâcler ce préambule. Avant de pousser du pion, il faut comprendre la philosophie des auteurs afin de jouer correctement, avec une chance de remporter la partie.

Les éditeurs ont bien compris que certains joueurs rechignent à lire les règles. Ils produisent donc de plus en plus des jeux simples. Une dizaine de pages à lire sont un maximum pour certains. On voit donc apparaître des jeux light (voir le succès des jeux de Victory Point Games). J'ai du mal à comprendre ce qu'on peut trouver la grande majorité de ces jeux. Qui dit jeux light dit jeux simplifiés, difficulté laminée et souvent au final plaisir de jouer limité. Bon, bien sûr, il y a tout de même des exceptions. Mais pour la majorité…

Je ne suis pas contre la simplification des jeux, mais cela doit être réalisé dans le but de faciliter l'accès au jeu, sans pour autant produire une modélisation service minimum. C'est ce qu'arrive par exemple très bien à faire « A Victory Lost », jeu japonais traduit et produit par MMP. Des règles simples mais astucieuses, rendant au final parfaitement l'épisode de la seconde guerre mondiale modélisé. Bref, rechercher le simple, sans tomber dans le simpliste. Les jeux ont une très nette tendance à lorgner vers les jeux de plateau, dans le but d'élargir l'audience du wargame, mais aussi et surtout de toucher d'autres joueurs donc d'autres acheteurs possibles.



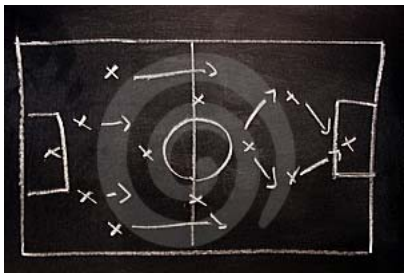
Jusque là, j'arrive à comprendre l'évolution. Mais ce qui me chagrine c'est que certains joueurs sont tellement impatients

à jouer, à pousser du pion, qu'ils en oublient de réfléchir. J'en ai vu jouer en oubliant, volontairement ou non, certains points de la règle. Volontairement, c'est pour ceux qui n'auraient pas apprécié tel ou tel point, à la lecture. C'est un peu compliqué ça, non ? Allez, je n'en tiendrais pas compte… C'est vrai que la règle du hors jeu n'est pas simple au foot, et que son application est sujette à polémique lors des matchs, mais personne n'a jamais dit « on joue sans », ou alors on ne jouera plus du tout de la même façon… Involontairement, c'est le joueur qui ne se souvient pas du point de règle, faute de l'avoir étudiée suffisamment avant de jouer. Malheureusement, cet oubli peut déséquilibrer le jeu. Je suis certain qu'il arrive que des joueurs décrètent un jeu mauvais alors qu'ils ont juste oublié des points importants des règles dans leur partie… Ou qu'ils n'ont pas pris le temps de l'analyse des règles pour comprendre comment jouer. C'est aussi pour cela qu'il faut toujours commencer par des petits scénarios avant de débuter la campagne, pour vérifier que tout tourne bien, que les règles ont été assimilées correctement.

Il y a aussi le joueur qui a lu les règles, les a analysées mais qui joue n'importe comment. Il a oublié son cerveau à la maison, tellement il semble obnubilé par son plaisir de jouer. Il joue vite, ne prend pas soin d'analyser la situation entre les tours, va regarder la télévision ou se servir une bière ou encore voir les autres tables de jeu alentour quand son adversaire joue. Il est dans son jeu, pas dans le jeu. Trop sûr de lui, et de sa connaissance des règles, il n'arrive pas à utiliser son savoir. Du gâchis pur et simple, encore moins excusable que celui qui ne connaît pas les règles…

Bref, pour bien jouer, il faut lire les règles et les relire et les relire, donc les connaître sur le bout des doigts. Ensuite, il faut prendre du recul sur ces règles, voir ce qu'il est possible d'en faire pour arriver à gagner une partie. Regarder la table des combats par exemple, pour voir à partir de quel rapport de force un combat commence à avoir des chances raisonnables de victoire. Analyser les troupes en présence, sortir les bonnes et les mauvaises. Analyser le terrain… Et oui, tout cela prend du temps… Ensuite, il faut tester un scénario court. Pour se mettre en jambe. Même pour un jeu court ou petit. On a tous débuté avec les petites roues à faire du vélo… Enfin, il faut réfléchir quand on joue. Je veux faire quoi, avec qui et quand. L'impatience de ce monde a tendance à descendre sur nos cartes de jeu, et c'est, à mon avis, une grosse erreur. Une partie se doit d'être calme, réfléchie et posée. Si je veux juste pousser du pion, autant jouer aux petits chevaux.

L'impatience est la maladie contre laquelle le jouer de wargame doit se battre. Bien sûr, nous n'avons pas tous le même temps disponible pour jouer. Bien sûr, en une soirée en accélérant un peu, on peut finir la partie. Bien sûr, comme il y a de forte chance qu'on ne finisse pas cette partie, il y aura ni vainqueur ni vaincu ce soir… Se presser, c'est pour moi passer à côté du plaisir que je trouve dans ce hobby. Apprendre, analyser, appliquer, corriger… Assembler les briques les unes dans les autres pour arriver au résultat final, la bonne manœuvre, la belle action, le plan qui se déroule sans accroc (comme dirait Hannibal Smith !).

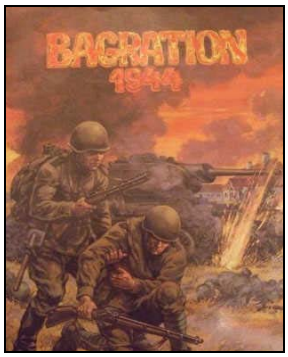


Si l'impatience est compréhensible pour ce qui est de l'achat des jeux, si elle peut se comprendre (même s'il faut la combattre) pour l'apprentissage de règles, elle est impardonnable lors du jeu lui-même. C'est une des raisons pour laquelle je privilégie de plus en plus des jeux moyens et petits, laissant de côté les monstres pour lesquels je n'ai pas le temps d'apprendre les règles, de jouer ne serait-ce qu'un scénario complet. J'ai longtemps préféré ces monsters games (il m'arrive tout de même de m'en faire un de temps en temps), mais je préfère de loin des jeux plus compactes, mais que j'ai le temps de maîtriser et d'apprécier. J'entends souvent des joueurs me dire qu'avec l'âge, ils ont tendance à abandonner les jeux aux règles trop longues. Je crois que plus que l'âge, c'est l'expérience qui parle. Plutôt qu'un monster game survolé, mieux vaut un plus petit jeu approfondi. En prenant son temps…

Bagration 1944

« Bagration 1944 » est un jeu de Wojciech Zalewski édité par l'éditeur polonais Taktyka i Strategia. Il modélise les combats aux alentours de Varsovie de juillet à septembre 1944. Le jeu est livré via le magazine de l'éditeur, dans les numéros 25 et 26. Les pions sont à monter et à découper.

Polish touch



Ce que j'apprécie avec l'éditeur TiS, c'est qu'il est fortement tourné vers l'Est de l'Europe (normal). Un jeu ayant pour sujet les combats autour de Varsovie en 1944 est en effet difficilement trouvable ailleurs. Le jeu est fourni en deux parties, dans deux numéros du magazine TiS. Les pions sont sur carton dur, mais il faut tout de même les monter. Un peu comme un jeu Vae Victis, pour comparer, mais les cartes sont des vraies cartes de jeu, et pas agrafées dans les magazines. Les règles ne sont pas fournies, de même que les marqueurs. Il faut donc posséder un autre jeu de la série WB-95 pour pouvoir jouer. Pour les marqueurs, il va falloir vous débrouiller, pour les règles, j'ai effectué la traduction du jeu (trouvable sur Ludistratège ou auprès de l'éditeur). Attention, je ne parle pas polonais ! Cette traduction est donc un patchwork d'une vieille traduction anglaise, de l'aide de Google et de multiples questions à l'éditeur. Ce n'est donc pas la traduction ultime et léchée du système, mais elle permet de jouer sans problème.

Un petit point historique, car le sujet du jeu est assez méconnu car peu modélisé. En 1944, l'Armée Rouge lance l'Opération Bagration, qui va conduire à l'explosion du front allemand et à la retraite sur des kilomètres des troupes allemandes. Le front finira par se stabiliser sur la Vistule, aux faubourgs de Varsovie. La Résistance polonaise se révoltera et prendra le contrôle de Varsovie, mais Staline fera patienter ses troupes pour ne pas porter secours aux résistants polonais pro-Londres et Varsovie sera reprise et dévastée par les allemands. Le but de l'allemand sera donc ici de regrouper ses forces, de rétablir un front solide et d'empêcher la prise de Varsovie et la traversée de la Vistule. Pour le soviétique, c'est exactement l'inverse : foncer, encercler, avancer…

WB-95

Le jeu fait partie de la série WB-95, comme « Budziszyn 1945 » dont j'ai fait la présentation dans le Vae Victis n° 85. Je ne ferais donc ici qu'un bref récapitulatif des règles et je vous invite à relire l'article de VV pour plus de détails.

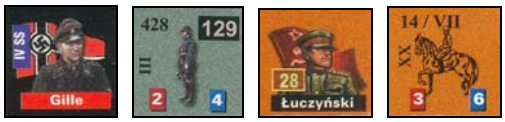
L'échelle du jeu est la suivante : 2km par hexagone, du bataillon à la division pour les pions. On retrouve des règles classiques, comme le bombardement, l'effet de l'aviation, le ravitaillement, les combats, l'exploitation, la destruction des ponts, etc. Quelques points particuliers sont tout de même à préciser. Comme tout d'abord l'obligation d'attaquer toutes les unités qui se trouvent dans les ZOC de vos troupes. Comme la possibilité de placer ses troupes en position défensive, ce qui apporte un bonus en défense et les dispense de l'obligation d'attaquer les troupes dans leur ZOC. Comme l'extension de la distance de ravitaillement dans les hexagones où se trouve une unité (une unité adjacente à une unité ravitaillée est ravitaillée).

Puisqu'il faut comparer les jeux entre eux, je dirais que la série WB-95 est plus proche de la série OCS de MMP que de la SCS du même éditeur. Bon, on ne dépense pas de point de ravitaillement pour effectuer des actions, ce n'est pas ce point de règle qui rapproche les deux systèmes. En fait, les jeux de la WB-95 sont assez longs à jouer et l'obligation d'attaquer toute unité dans des ZOC amies implique qu'il faille en fait cibler ses actions. On n'attaque pas à tout va, exactement comme dans OCS. Et la durée des parties est

telle qu'il faut planifier sur du long terme, comme à OCS. Mais les ressemblances s'arrêtent là. On peut toutefois rajouter que l'échelle de jeu est aussi similaire…

Savon rose…

Les combats sont le cœur du jeu. Ils se résolvent de manière classique par le calcul d'un rapport de force attaquant/défenseur et par un jet de dés sur une table. Le résultat des combats peut être des pas de perte obligatoires (surtout pour l'attaquant), des pas de perte et/ou des hexagones de recul (au choix du joueur) et une désorganisation éventuelle. Cas général, l'attaquant perd un ou deux pas et le défenseur recule. Le défenseur peut subir peu de pertes (hors perte du terrain par le recul), si l'attaquant s'y prend mal. Il faut donc bloquer les chemins de retraite et clairement avoir un ou des axes d'attaque pour viser une coupure du ravitaillement ennemi ou mieux, l'isolement d'une partie de ses troupes. Attaquer pour attaquer ne sert ici à rien.



Lors de la résolution d'un combat, le rapport de force n'est pas tout. En effet, on trouve de nombreux modificateurs qui sont des décalages de colonnes. Même à 1 contre 1, avec trois décalages on se retrouve à 4 contre 1, ce qui change tout.

Avec modificateurs…

Ces modificateurs sont multiples. On trouve d'abord le terrain. Exemple : une unité qui défend dans un hexagone de bois gagne un décalage d'une colonne en sa faveur. Une position défensive (un joli marqueur hexagonal jaune à placer dans l'hexagone) donne 2 colonnes au défenseur. Le soutien d'un QG donne une colonne (à l'attaquant comme au défenseur). Le soutien d'un point d'aviation donne une colonne. L'attaque simultanée de trois unités d'une même formation (pour certaines formations uniquement) donne une colonne. Les étoiles présentes sur certains pions de blindés peuvent donner un nombre de colonne correspondant au nombre d'étoiles.

Bref, le rapport de force ne fait pas tout. Un bon soutien d'une attaque et le rapport s'inverse. Attention surtout aux unités en défense (marqueur hexagonal). Elles gagnent deux colonnes donc il faut au minimum les attaquer à 3 contre 1 pour lancer les dés sur la colonne 1 contre 1. Tout est donc fait pour que les joueurs n'attaquent pas avec tout le monde à chaque tour. Il faut cibler ses attaques. Donc réfléchir... A noter qu'on est régulièrement amené à attaquer dans des combats perdus d'avance (à cause de la règle qui oblige à attaquer toute unité ennemie dans une ZOC amie). Des attaques de diversion. Pour pouvoir attaquer l'hexagone souhaité, il faut parfois attaquer celui d'à côté aussi…

Bagration ?

Le jeu met donc aux prises soviétiques et allemands. Le joueur allemand dispose de très bonnes troupes : plusieurs panzer divisions, dont deux de SS, sont disponibles. Par contre, le reste de ses troupes va du passable au pire. La plupart peuvent au mieux défendre, mais pas contre attaquer. L'allemand dispose aussi d'un corps hongrois à la participation douteuse. En effet, chaque tour le joueur lance deux dés et sur un résultat de 12, il retire toutes les unités hongroises du jeu. Bon 12, hein, il faut le faire… Sauf que si ça vous arrive au mauvais moment, si ce corps en quittant les lignes laisse un trou béant, vous pouvez être sûr d'y voir s'engouffrer les chars soviétiques. Donc attention à son emploi… Le joueur soviétique dispose lui de troupes… soviétiques… Du nombre, une qualité égale, surtout de l'infanterie agrémentée de chars (pas si nombreux) et de cavalerie. L'allemand dispose d'un gros bonus : un soutien d'aviation. Jusqu'à 4 points par tour (un point = un décalage d'une colonne dans un combat, sans limite donc jusqu'à 4 colonnes sur un combat !).

Varsovie

La résistance polonaise apparaît sous différentes formes. Des unités qui surgissent dans la campagne et quelques villes, utilisées presque comme des troupes normales, et les unités dans Varsovie. L'auteur du jeu a choisi de ne pas modéliser dans le détail l'insurrection dans Varsovie, ce qui est assez logique étant donnée l'échelle du jeu. On place juste des marqueurs dans chaque hexagone de la capitale polonaise qui n'est pas occupée par une unité allemande. Ensuite, à chaque tour, le joueur allemand lance un dé qui lui donne droit ou non au retrait d'une unité polonaise de son choix dans Varsovie. En fait, si le joueur allemand joue bien, donc s'il conserve une route dégagée dans Varsovie, l'impact de l'insurrection est quasi nul. Plus pour le fun qu'autre chose donc…

Tête de con… Euh… pont…

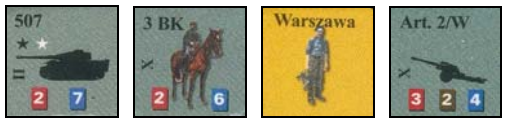
Le jeu est fournit avec trois scénarios. Je n'ai joué qu'au plus gros, la campagne complète. Mis à part la destruction des troupes ennemies, les joueurs ont plusieurs façons de remporter des points de victoire. Enfin, c'est surtout pour le soviétique… Déjà, s'il prend le contrôle de Varsovie, il remporte immédiatement la partie. Ensuite, des têtes de pont sur la Vistule lui rapporte un certain nombre de points (et à mon avis la victoire s'il y arrive). L'allemand ne remporte des points que par le contrôle de la ville de Siedlce. Mais 14 points par tour ! Donc premier objectif du soviétique : reprendre Siedlce !

Ensuite, il faudra presser l'allemand pour qu'il se recroqueville sur Varsovie (mais pas trop facilement car une fois sur un front compact et pas très large (sans compter les positions défensives présentes sur la carte…), il ne va pas être facile de percer. Mieux vaut le faire au début de la partie… Et si la partie ne se gagne pas à Varsovie, ce sera sur la Vistule. Il va falloir passer sur l'autre rive et s'y maintenir jusqu'à la fin du jeu.

Le soviétique doit se forcer à attaquer fort. Pour ne pas laisser l'allemand organiser et blinder sa défense devant Varsovie mais aussi pour le forcer à dépenser ses points d'aviation en plusieurs endroits différents et ainsi niveler cet avantage. Bref, un jeu à la russe ! Des pertes mais on avance. Et plus le soviétique mettra en danger l'allemand devant Varsovie, plus celui-ci devra y employer ses panzer divisions. Le mieux est qu'il les utilise en défense pour tenir le front. On ne les attaque pas, ou alors en très grande force, mais elles sont inoffensives. Bien sûr, il peut aussi les employer en contre-attaque et ce sera plus délicat à contrecarrer... Mais le pire, c'est que l'allemand puisse évacuer une ou deux panzer divisions sur les têtes de pont de la Vistule. Le soviétique ne pourra sans doute pas y résister. Il faut que cela n'arrive que le plus tard possible, une fois les positions soviétiques solides.

Résultat…

Résultat, le jeu est très intéressant. C'est long, faut réfléchir beaucoup… Mais c'est équilibré et intéressant pour les deux camps. Le système tourne bien pour ce genre de bataille et le sujet sort de l'ordinaire. Petite réserve sur la modélisation de l'insurrection de Varsovie qui n'apporte vraiment pas grand-chose au jeu, mais pouvait il en être autrement ?...



Alors, c'est du DTP (pour les pions), il y a des marqueurs chiants (les marqueurs hexagonaux), les pions sont un peu larges ce qui rend l'utilisation d'un pince quasi obligatoire, la traduction n'est pas nickelle, il y a des petites imprécisions dans le set up, la carte n'est pas la plus belle du quartier (mais elle est par contre pratique à jouer) et malgré tout j'aime bien ce système. Et je vais continuer à travailler dessus. Attention donc, de bien savoir où vous mettez les pieds si vous vous lancer. Ce n'est pas du MMP ou du GMT. Tout n'est pas parfait. Mais le rapport qualité/prix est imbattable (j'ai acheté un jeu en boîte + 6 magazines, soit 5 jeux supplémentaires, pour le même prix qu'un seul jeu classique de 60€ !). Et puis ces polonais sont bien sympas, donc on aurait tord de se priver.

Je mets au final un

7/10

à « Bagration 1944 ». Pas un chef d'œuvre, mais un bon petit jeu sur un sujet original sur le front de l'Est, ce qui est rare. Un jeu où il faut réfléchir, planifier, organiser, où il y a plein de possibilités pour remporter la victoire (et perdre…) et où chaque camp attaque et défend quelque part. Tout ce que j'attends d'un bon jeu.

Discussion avec Brien J. Miller : « Engage & Destroy » et autres…

Brien, Je suis très intéressé par ton jeu "Engage & Destroy" et, si tu as besoin d'aide, n'hésite pas à me contacter.
Merci. Je pense que les tests du jeu débuteront début 2010. Je te conseille de suivre mon blog sur Consimworld (http://talk.consimworld.com/WebX?13@260.zyKla0u8xlq.10@.1dd168b1/832) pour te tenir au courant des jeux que nous avons en développement.

L'image de E&D dans le dernier numéro de Battles est extrêmement intéressante. J'ai pratiqué pas mal de jeu tactique, et je n'ai pas encore trouvé LE jeu. J'ai réfléchi sur ce que pourrait être ce jeu ultime, et ce à quoi j'ai pensé (ou rêvé…) semble proche de E&D : des unités génériques, des cartes génériques, pas de scénario ou de situation historique mais des combats aléatoires. Pour moi, c'est la seule solution pour remettre la surprise au centre des parties. La joie et les plaisirs de découvrir le type du char ennemi qui arrive… Je crois que je suis tombé amoureux de ton jeu par cette simple image…
E&D essaie de capturer la rapidité et l'intensité des situations des jeux vidéo FPS (First Person Shooters), sur fond de seconde guerre mondiale. Dans ces jeux, les blindés sont généralement rapidement éliminés, mais les joueurs disposent de points de remplacement (points de commandement ou points d'opération) qui leurs permettent de racheter des unités éliminées. Les Forward Control Points (points de contrôle avancés, FCP) aident à accélérer le jeu, uniquement parce qu'un seul camp peut contrôler un FCP à un instant donné. Le contrôle d'un FCP n'apporte pour autant pas la victoire automatiquement, car un joueur peut avoir brûlé ses forces pour la capture du FCP et ne pas avoir assez d'unités en défense pour contenir une contre attaque vigoureuse. E&D a été créé pour ce genre de dynamique.

Après lecture et relecture de ton article dans Battles, voici quelques questions.
- Il ne semble pas y avoir de leader dans le jeu ?
- De même, il n'y a pas d'unité de MG ?
- Est-ce que les unités ont un moral ?
- Quelle est la taille de la carte ?
- Comment les joueurs choisissent leurs unités ? Ou est ce que les joueurs ont un total de points à dépenser ?
- Quelle est la taille des pions ?
- Y a-t-il une différence entre des unités novices et des unités aguerries ?
- Y a-t-il des tirs de réaction ou d'opportunité ?
Beaucoup de questions, donc… Est-ce que je t'ai dit que j'apprécie beaucoup les graphismes ? En particulier, j'adore le pion "épave en feu".
Il n'y a pas de leader dans le jeu, effectivement, mais il y a des chars de commandement (équipés de radio) qui amènent des bonus dans le mécanisme de détection.

Il y a des unités de MG, même si aucune n'est présente sur l'exemple.

Il n'y a pas de test de moral. Mes recherches m'ont amené à la conclusion que le moral n'est pas aussi critique à cette échelle qu'il l'est à des échelles plus grandes où la cohésion des forces (comme dans les formations en ligne de l'époque napoléonienne) est primordiale.

La taille des cartes est encore en discussion. Les deux cartes de tests (Debrecen et Prokhorovka) ont la taille de 22''X34'' (**format classique**), mais nous discutons sur la taille de 22''X22''. Cela aura aussi une influence sur la taille des pions, voir plus loin.

Les joueurs choisissent leurs unités à partir d'une liste disponible pour le scénario. Par exemple, disons qu'il y ait 20 T34-76 à disposition dans le jeu, chacun coûtant 2 points. Dans le premier scénario, le joueur pourra en avoir jusqu'à 12, dans un deuxième 8 et dans un troisième 20…

Les joueurs devraient avoir quelques unités au départ d'un scénario et un nombre de points à dépenser pour en acheter d'autres. Mais ce point est encore en développement.

La taille des pions de test est de 0.625 inch et les unités finales ne feront pas moins de 0.75 inch. Nous voulions monter jusqu'à 1 inch (**Rappel : 1 inch = 2.54 cm, donc 0.625 correspond à 1.60 cm, 0.75 à 1.9cm et 1 à 2.54 cm, forcément**), mais cela implique des cartes de 30''X30'' (et donc une boîte de 15 inch (**38.10 cm**) !). La décision finale se fera au cours de l'année 2010. Pour le moment, nous testons avec les unités les plus petites possibles (et je dois admettre, un peu difficile à lire…).

Actuellement, nous ne distinguons pas les unités novices des vétérans. Malgré tout, nous pouvons le faire de plusieurs façons :
En modifiant le nombre d'impulsions dont dispose une unité d'infanterie. Pour les chars, où le nombre d'impulsions est dépendant de la vitesse de mouvement et de recharge des munitions, et donc peu influencé par l'équipage, il est possible de donner un bonus sur la « To-Hit » Table aux équipages expérimentés.

Le tir d'opportunité fait partie intégrante du système d'impulsion. Chaque unité dispose d'un jeu d'impulsions qu'elle peut utiliser au cours d'un tour, généralement une, deux ou trois impulsions. Chaque impulsion permet d'effectuer une action : bouger, tirer, observer... Le jeu d'impulsions est représenté par des losanges sur le pion de l'unité.

Certaines impulsions sont OUVERTES (les losanges sont tous de la même couleur) ce qui permet au joueur d'effectuer trois impulsions avec la même unité, mais pas plus de deux du même type, dans l'ordre qu'il souhaite : observer – tirer – bouger (1/2) ou bouger (1/2) – tirer – bouger (1/2). Ou même tout simplement bouger (deux impulsions) – observer. Ou encore bouger (sur deux impulsions). Dans ce dernier cas, la dernière impulsion n'est pas perdue, mais le joueur peut la « différer » en utilisant un marqueur d'impulsion partielle. Cela veut dire que le joueur peut déplacer un véhicule en position puis différer sa dernière impulsion et, quand il aura effectué toutes ses impulsions, de faire feu avec cette unité, ce qui est une forme de tir d'opportunité et plus proche d'une représentation correcte des tactiques des blindés.

Maintenant, le système d'impulsions n'est pas limité à cela. Il existe aussi des jeux d'impulsions FERMEES, généralement par deux, qui permettent d'effectuer deux actions mais différentes l'une de l'autre. Donc un mouvement d'une telle unité est toujours complet et ne peut pas être décomposé comme pour les unités à trois impulsions. Ceci est une anomalie du système et nous devons encore y travailler.

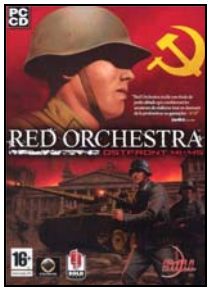
Les épaves en feu bloquent l'observation. Il est aussi amusant de compter les épaves à la fin du combat... Elles gênent aussi le mouvement dans certains cas et offrent du couvert aux unités d'infanterie dans d'autres.

Le système d'impulsions semble intéressant, mais il faudra tester pour juger… De même pour le tir d'opportunité…
Je comprends tes vues sur le moral et les leaders. Quelques questions supplémentaires, si tu es d'accord :

- **comment est traité l'assaut ?**
- **Est-ce qu'il y a des tranchées, des bunkers, des trous d'hommes dans le jeu ?**
- **J'ai vu différents niveaux d'élévation dans le jeu, comment traites tu la Ligne de Vue ?**
- **Est-ce qu'il y a des unités de reconnaissance, des snipers ou autres unités particulières ?**

Les graphismes des pions sont particulièrement bien faits, je trouve. Par contre, j'ai l'impression que certains pions comportent de nombreuses informations. Ne seront-ils pas trop difficiles à lire ?
D'après moi, la façon de représenter le tir d'opportunité dans la plupart des jeux est une illusion. Si tu as testé des jeux

vidéo tels que « Red Orchestra » ou d'autres FPS (First Personnal Shooter) où des blindés sont impliqués, tu verras pourquoi un tir d'opportunité demande de la préparation. Le tir d'opportunité n'arrive tout simplement jamais. On n'arrête pas simplement un Pz V pour tirer. Cela prend du temps de s'assurer un couvert décent et une bonne ligne de vue. Le système d'impulsions de E&D fait jouer dans ce sens, mais il est toujours possible de faire feu en décomposant le tour de jeu d'une unité. Et une unité dans un couvert doit d'abord être observée.



De plus, une unité peut avoir jusqu'à deux impulsions séparées de tir ou de mouvement par tour. Donc elle peut faire mouvement, forcer une unité ennemie au mouvement et, le joueur revenant à la première unité, faire feu. Mais attention, seules certaines unités performantes peuvent effectuer cela. Dans les FPS, j'ai testé de nombreux véhicules et ce n'est pas parce que tu vois une cible que tu peux faire feu. Il faut aussi que ton canon soit chargé… Je pense que le système d'impulsions modélise parfaitement tout cela. Il y a 49 combinaisons d'actions possibles dans le jeu, donc de nombreuses possibilités.

Pour le moment, et ceci est encore susceptible d'évoluer, les unités d'infanterie effectuent leurs assauts selon les règles normales. Il n'y a pas de segment spécial pour les assauts. Malgré tout, un bon support de véhicules ou d'artillerie est souvent la clé de la réussite. Le combat a lieu dans l'hexagone cible, avec des modificateurs particuliers, mais en utilisant les mêmes tables qu'un tir normal.

On trouve des tranchées et tout ce genre de chose dans le jeu.

Le système d'élévation est basé sur celui de la série « Eagles of the Empire » (version 3.0), mais nous sommes en train de travailler à une méthode rapide de détermination de la LdV pour E&D.

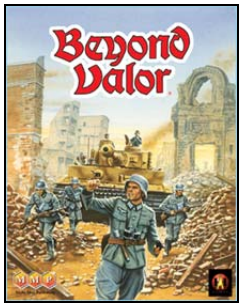
Dans le jeu, on trouve des véhicules de reconnaissance qui peuvent transporter une unité d'infanterie. Il y a aussi des unités spéciales, tels les snipers, mais nous devons encore travailler pour les intégrer complètement.

C'est vrai que certains pions sont assez chargés. Le but est de fournir au joueur rapidement toutes les données nécessaires au jeu. C'est pourquoi les pions sont prévus assez larges. Une petite partie des données disponibles est nécessaire pour chaque action, ce qui rend le jeu rapide. Le graphisme des unités est réalisé afin que les données des blindés en particulier soient rapidement identifiables.

Ce jeu semble de plus en plus intéressant ! J'aurais encore de nombreuses questions, mais je crois qu'il est préférable de te laisser travailler.
Pour le moment, je travaille sur « Steel Wolves » (pour Compass Games) et « Orders of Arms : Fornovo » (voir Battles #1). Les premiers tests sérieux pour E&D ne débuteront pas avant 2010. Les joueurs peuvent se tenir au courant de l'évolution du jeu sur Consimworld, dans la rubrique « Steel Wolfes » ou dans mon blog.

(Lecture des règles envoyées par Brien…)

J'ai une question importante au sujet de l'échelle choisie pour E&D. Un hexagone représente 200 mètres (soit une échelle comparable à celle de la série TCS de The Gamers) et les unités sont des groupes de combats (des squads comme à ASL). J'ai l'impression d'avoir un mix d'échelles, des unités d'ASL sur une carte de la TCS. Est-ce que l'empilement ne risque pas d'être trop important ? Et pourquoi avoir choisi un système d'échelles si différent des autres jeux tactiques ?
Le jeu est centré sur les combats de blindés et basé sur les travaux que j'ai réalisés pour deux jeux vidéo. Le facteur principal a été de faire rentrer la distance de tir maximale de deux canons importants (122 et 75L50) dans la taille de la carte. Le résultat est ce que tu as entre les mains. Je ne connais pas bien ASL ou la TCS, donc je ne peux faire aucun commentaire sur leurs échelles. Pour le moment, l'empilement n'est pas un souci, mais les tests de jeu pourront modifier cela.



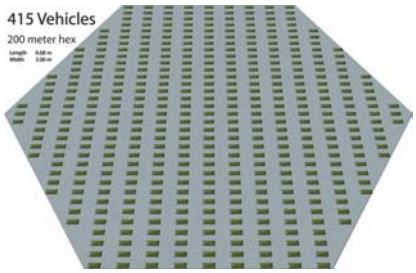
L'empilement à TCS est de 30 pas d'infanterie et de 6 véhicules dans un seul hexagone. A ATS (je ne joue pas à ASL…) on retrouve 12 points d'empilement (soit 4 squads) et un AFV par hexagone. Dans la photo parue dans Battles, on voit 2 chars dans un hexagone. Est-ce un maximum ? Combien de chars peuvent se trouver dans un même hexagone ?

Comme je l'ai dis, E&D est basé sur les travaux que j'ai effectué pour des simulations informatiques et s'attache en particulier aux blindés. En se basant sur la statistique et les données balistiques, aidé par un expert en blindé de l'US Army, nous avons sélectionné l'échelle de 200m par hexagone comme correspondant à nos attentes pour trois points :

1) La distance nominale effective de pénétration des blindages à distance de tir maximale de 2000m pour le 75mm KwK 42 L/70 allemand et le canon de 122mm D-25T soviétique (comme indiqué sur ce site : http://gva.freeweb.hu/weapons/soviet.html#index) .
2) La taille maximale de la boite du jeu qui est de 22''X11'' avec un pli pour la carte.
3) Le nombre de tours moyen, minimal et maximal pour une unité de faire mouvement d'un point de vicotire à un autre selon qu'elle ne rencontre pas d'obstacle, quelques obstacles ou beaucoup d'obstacles, en utilisant le T-34 soviétique et le PzIV comme modèle.

Le résultat de tout cela est une échelle de 200m par hexagone.

Comme le montre le diagramme ci-dessous, en stationnant des T-34 dans un seul hexagone, il est possible d'en placer 415 dans un hexagone de 200m de large (ce serait quasiment la même chose pour des PzIV). En fait, on ne verra jamais autant de blindés dans la réalité. Mais cela permet de montrer qu'il serait raisonnable de trouver 20 à 30 chars, plus des unités d'infanterie, dans une zone de cette taille.



Maintenant la question est : qu'est ce qui empêche les joueurs de placer autant d'unités dans un seul hexagone (ou même dans plusieurs) ?

Les jeux du style CTF encouragent la dispersion des troupes. Il est impossible de remporter un jeu du style CTF ou Assaut en empilant des unités, tout simplement parce que cela permettrait à l'ennemi de l'emporter en prenant le contrôle des points non gardés. Dans notre cas, le format du jeu (son style) devient un élément naturel dissuasif à l'empilement.

Le deuxième élément dissuasif est les règles d'observation qui suit le principe du « je vois une unité, je les vois toutes », auxquelles s'ajoutent des bonus au tir si des unités sont empilées. Enfin, le nombre de blindés dans une partie ne dépassera pas les 20 unités, que ce soit à cause du nombre de pions disponibles dans le jeu ou à cause du nombre de points dont disposeront les joueurs pour chaque scénario. Le nombre total d'unités ne devrait pas dépasser 40. En divisant ce nombre par 3 à 5 points de victoire, et avec l'obligation d'avoir des forces sur chaque point de la carte où pourrait se rendre l'ennemi, on voit aisément que les joueurs seront dissuadés d'empiler trop fortement leurs unités.

Dans les tests initiaux, nous n'avons donc pas fixé de limite d'empilement. A ce point du développement, nous préférons nous concentrer sur les éléments qui obligent les joueurs à maintenir une simplicité et une flexibilité de leurs forces dans situations dynamiques qui obligent à la dispersion et les dissuadent d'empiler leurs unités.

Malgré tout, les limites théoriques basées sur une densité nominale montrent ce que nous devrions atteindre, mais nous fixerons plus tard des limites à l'empilement. Mais une nouvelle fois, nous cherchons d'abord à restreindre l'empilement par les dynamiques naturelles du jeu.

Il faut avoir en tête que l'objet de ce jeu est d'offrir un jeu rapide et des actions dynamiques. Ce n'est pas du tout un jeu comme ASL.

Peux tu expliquer ce qu'est un jeu CTF et donner un exemple de jeu du style assaut ?

CTF : Capture The Flag (capturer le drapeau). Dans le jeu, ce sera représenté par une capture de certains points de la carte. Ce type de jeu, et les variations qui en découlent, est le style de jeu le plus populaire. Comme E&D est un jeu cerveau contre cerveau (où l'adresse du joueur et la tactique employée déterminent le résultat) et pas un jeu avec ordre de bataille fixé à l'avance, utiliser le style CTF comme l'un des quatre types de scénarios possibles est un excellent moyen d'offrir un jeu rapide et dense, qui demandera un sens tactique certain pour l'emporter.

L'Assaut est style de jeu qui assume le fait qu'un camp est assez puissant pour repousser l'autre de la carte. Dans le jeu, il est fixé par la capture définitive des points de victoire. Malgré

tout, ce style est généralement équilibré par une limite de temps (nombre de tours pour un jeu de plateau et temps pour un jeu vidéo).

On trouve aussi le Last Man Standing (le dernier homme). Le jeu se termine quand un camp a totalement éliminé l'autre. Sans limite de temps.

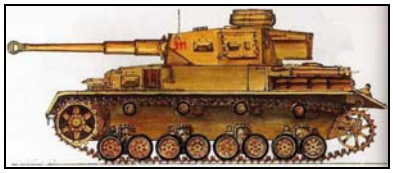
Enfin, il y a le style Free-For-All (libre), où chaque unité détruite rapporte des points, qui peut être limité dans le temps si les joueurs disposent de renforts, ou sans limite sinon.

Les éléments disponibles pour varier le jeu sont : les points d'opération (pour acheter des unités), l'obtention de nouveaux points d'opération (pour les renforts), des points de victoire capturés de manières permanente ou non et, enfin, le temps.

Est-ce qu'un pion blindé ne représente qu'un seul char ? Et si l'empilement n'est pas limité, est ce que cela ne forcera pas l'écriture de nombreuses règles supplémentaires pour ajouter des malus à l'empilement ?
Un pion véhicule représente un seul véhicule. Il pourra y avoir une exception pour les motocyclistes, mais nous n'en sommes pas encore là dans le développement.

En ce qui concerne les modificateurs, il est assez simple de les ajouter du moment qu'il n'y en a pas trop. Pour ce jeu, ils apparaissent dans la table des combats. Une nouvelle fois, je ne vois pas l'empilement comme un problème dans ce jeu. Le style du jeu ainsi que le nombre d'unités disponibles vont modérer cela. Sans parler de l'artillerie (hors carte) dont disposeront les deux camps qui obligeront les joueurs à disperser leurs troupes, car elle peut être destructrice.

Je comprends qu'E&D est un jeu très différent des autres jeux tactiques existant. Les joueurs vont donc acheter leurs troupes en début de scénario ?
Tout à fait. Les joueurs auront des points d'opération qu'ils dépenseront pour acheter des troupes en début de scénario. Ils pourront acheter les unités qu'ils souhaitent, sans aucune limite autre que leur total de points. Au fur et à mesure des parties, les joueurs apprendront ce qu'il leur faut acheter. Une nouvelle fois, il est important de comprendre que ce jeu est basé sur mes observations des jeux vidéo qui utilisent cette technique et pas sur d'autres jeux de plateau.



Un joueur peut acheter un PzIV ou doit il en acheter une section (plusieurs chars du même type) ? Et comment place t'il ses unités sur la carte en début de jeu ?
Un joueur achète une unité, un squad ou un véhicule. Il place cette unité sur sa position de départ ou sur sa base arrière, s'il en a une.

Prenons un exemple concret. Disons que le joueur dispose de 12 points d'opération (ce qui est faible, mais plus simple pour l'exemple). Disons aussi qu'un PzIV-F2 coûte 3 points, un SdKfz 250 2 points et qu'un squad d'infanterie 1 point. Le joueur peut acheter :

- 1 PzIV (3 points), 1 SdKfz 250 (2 points) et 7 squads (7 points), pour un total de 12 points
- 2 PzIV (6 points) et 6 squads (6 points), pour un total de 12 points
- 3 PzIV (9 points) et 3 squads (3 points), pour un total de 12 points
- 2 PzIV (6 points), 1 SdKfz 250 (2 points) et 4 squads (4 points), toujours pour 12 points

Et ceci n'est qu'une infime partie des variations possibles dans le jeu.

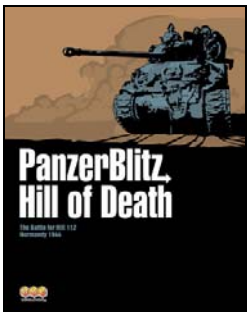
Pour un jeu CTF, toutes les unités débutent dans la zone de départ du joueur (une zone de trois hexagones), dans la partie allemande de la carte, et toutes les unités débutent sur leur face cachée.

Au cours de la partie, un joueur remporte 1 point d'opération pour chaque point de victoire capturé. Il y a 7 points de victoire sur la carte, plus les deux zones de départ. Si, un joueur perd sa zone de départ, il perd la partie.

Il est ensuite possible d'acheter des renforts à chaque tour.

Effectivement, beaucoup d'idées viennent des jeux vidéo dans E&D. Je pense que c'est une excellente initiative qui va renouveler les jeux tactiques. A quels jeux tactiques (wargames, pas jeux vidéo) as-tu déjà joué ?
J'en ai joué pas mal, et j'ai même participé au développement et réalisé les graphismes de la série Panzer Grenadier (Avalanche Press). J'ai aussi beaucoup joué à « PanzerBlitz », « Panzer Leader », « Tank Leader », « Tank » et de nombreux vieux titres de SPI. J'ai aussi de nombreuses règles de figurines et j'ai toujours la plupart de mes « Micro Armor ». J'ai aussi joué à « Assault » ou « Boots and Saddles » de GDW. J'ai bien sûr testé « Squad Leader » mais pas ASL. Récemment, on m'a demandé de participer à une réédition d'un jeu de chars connu mais, travaillant sur E&D, j'ai dû décliner l'offre.

Discussion avec Brien J. Miller : « Engage & Destroy » et autres…



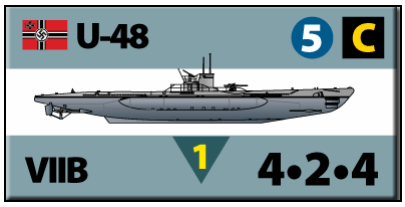
Je suis sur le point de voir mon premier jeu produit (« A Week In Hell », dans le prochain numéro de Battles) et, même s'il ne s'agit que d'un petit jeu, j'ai passé beaucoup de temps dessus. Bon, d'accord, ce n'est que mon premier jeu, donc j'ai dû prendre plus de temps qu'un designer expérimenté… Comment fais tu pour développer autant de jeux ? As-tu encore du temps pour jouer ?
Félicitations et bonne chance à ton jeu !

J'ai l'habitude de jouer de nombreux jeux vidéo. Mais créer un jeu prend du temps, comme tu t'en es rendu compte. Par exemple, j'ai passé 6 ans sur « Silent War ». « Order of Arms » est en route depuis 3 ou 4 ans, « Armada » depuis 3, et E&D depuis presque un an…

Il semble donc difficile de croire qu'E&D sortira l'année prochaine…
Le but est de fournir le jeu à l'éditeur en août 2010. Comme c'est un jeu relativement simple, je pense que c'est tout à fait réalisable.

Quel sera l'éditeur ? Compass Games ?
C'est encore en discussion…

Je suis aussi intéressé par « Steel Wolfes ». Je dois admettre que je n'ai pas acheté « Silent War », car je n'accroche pas trop aux jeux sur le Pacifique… Je pense que tu as un gros avantage sur d'autres designers : tu réalises les graphismes de tes jeux, ce qui t'offre plus de possibilités de design (et plus de boulot aussi…).
« Steel Wolfes » est à environ une année de sa parution. Ce sera un monstre avec 12 planches de pions. Rien que d'être à jour dans les révisions est un challenge.



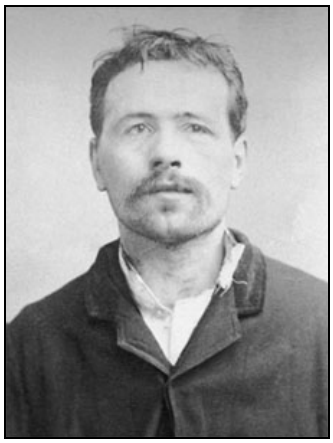
Je vais travailler sur les règles de E&D, mais je devrais ensuite mettre le jeu de côté pour faire quelques changements à « Order of Arms ». Et je débute aussi les graphismes du jeu « Armada » (comme on peut le voir sur mon blog de Consimworld).

Oui, c'est pas mal de boulot !...

Avec 12 planches de pions, « Steel Wolves » va sûrement être un jeu assez cher !... Je vais commencer à mettre un peu d'argent de côté. Et pour E&D aussi… Et il faudra aussi suivre les autres jeux… Merci pour tout Brien !

Et Brien n'a pas parlé de celui-là !...

Un gars, une fille : Ravachol



Le 11 juillet 1892, Ravachol s'avance vers l'échafaud. Il refuse l'assistance de l'aumônier et chante le « Père Duchêsne » en avançant vers la guillotine (chanson dont je ne peux m'empêcher de vous livrer un strophe :

« Si tu veux être heureux / Nom de dieu / Pends ton propriétaire / Coupe les curés en deux / Nom de dieu / Fous les églises par terre

Sang dieu / Et le bon Dieu dans la merde / Nom de dieu » Tout un programme. Mais revenons au début de l'histoire…

François Claudius Koënigstein (il se fera appeler Ravachol, nom de jeune fille de sa mère, bien plus tard) naît le 14 octobre 1859 à Saint-Chamond. Son père, originaire des Pays-Bas, est ouvrier, comme l'est aussi sa mère. Le père abandonne vite sa famille, retourne dans son pays où il meurt l'année suivante, emporté par la maladie. A 8 ans, Ravachol doit donc se mettre au travail pour aider sa mère à nourrir ses trois frères et sœurs. Il passe par différents petits métiers. A 16 ans, il est ouvrier teinturier. Révolté contre sa condition, il est plusieurs fois renvoyé pour désobéissance ou fait de grève. En 1877 (18 ans), il assiste à une conférence donnée par un militant de la première Internationale. Très marqué par ce qu'il a entendu, il s'intéresse aux alors écrits socialistes.

De nouveau renvoyé, il bascule d'abord dans le vol puis dans le meurtre en 1886 (26 ans) où il tue un rentier et sa domestique pour un maigre butin. Il s'essaye à la contrebande d'alcool, à la fausse monnaie et joue même de l'accordéon dans les bals pour survivre. En mai 1891 (29 ans), il profane la tombe d'une comtesse, espérant y trouver des bijoux. Le moi suivant, il assassine un ermite pour ses économie mais, repéré par ses allers et venues, il doit se cacher chez des amis anarchistes à Saint-Etienne. En juillet, il y commet deux nouveaux meurtres et doit s'enfuir à Barcelone, chez un autre anarchiste condamné par la justice française. Il y apprend la fabrication des bombes.

Le 1er mai 1891 a lieu l'affaire de Clichy, à Paris. Un défilé pacifique d'anarchistes est sévèrement réprimé par la police. Trois anarchistes sont emprisonnés, roués de coup et deux d'entre eux condamnés à de lourdes peines. L'émoi est immense dans les milieux anarchistes.

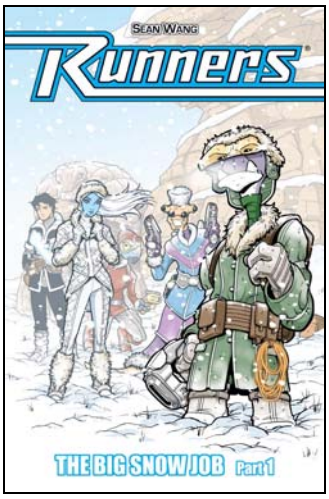
Avec la complicité de quelques compagnons, Ravachol décide de venger les condamnés de Clichy. En août 1891, il revient en France sous une fausse identité et s'installe à Saint-Denis. En février 1892, (33 ans), le groupe s'empare de 360 cartouches de dynamite. La première cible choisie est le président des assises lors du procès de l'Affaire de Clichy. Le 11 mars, boulevard Saint Germain, à Paris, une bombe explose dans l'entrée de l'immeuble de la cible. Gros dégât matériel et un blessé. Le groupe est dénoncé et certains membres arrêtés. Ravachol parvient à échapper à la police. Il change d'apparence et décide d'effectuer seul un nouvel attentat, cette fois-ci contre l'avocat général du procès. Le 27 mars, il pose une bombe rue de Clichy, dans l'immeuble où habite le magistrat. L'immeuble est dévasté et sept personnes sont blessées.

Son portrait est diffusé partout et le 30 mars 1892, il est arrêté au restaurant Véry, situé sur le boulevard Magenta à Paris, dénoncé par un garçon café. Alors que le procès de Ravachol va débuter, le 25 avril, une bombe explose dans le restaurant et le dénonciateur préfère quitter la France pour échapper aux représailles des anarchistes.

Au cours de son procès pour les deux attentats, Ravachol est condamné aux travaux forcés à perpétuité. Mais un deuxième procès a lieu en octobre, cette fois pour le meurtre de l'ermite et ses autres crimes « de jeunesse ». Ravachol accueille sa condamnation à mort par un « vive l'anarchie ! ».

Au lendemain de son exécution, Ravachol devient un mythe chez les anarchistes, exaltés par son courage devant la mort, la hardiesse de ses attentats et le sang froid dont il fit preuve. Il fut le martyre de la cause libertaire, exécuté sur la guillotine. Le 9 décembre 1893, un anarchiste lance une bombe à la chambre des députés pour le venger.

« Runners », une excellente BD de Sean Wang

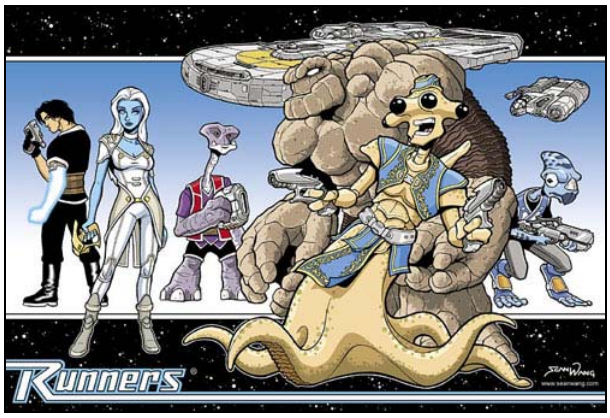


En 2006, une petite bande dessinée américaine paraissait en version française, dans l'indifférence générale il faut bien le dire, aux éditions Kymera : « Runners - Les convoyeurs ». J'avais craqué sur cet album (petit format, en noir et blanc) sans rien en connaître, uniquement attiré par le dessin, en feuilletant quelques pages dans une boutique. Et je n'avais pas été déçu.

Runners, c'est en gros un mélange des « 4 Fantastiques » et de « Star Wars ». Petit pitch : Roka et sa bande sont des convoyeurs. Ils transportent donc pour de riches clients (qui souhaitent se passer des circuits légaux et surveillés) toute sorte de marchandise, plus ou moins légale (mais souvent plutôt moins) d'un bout à l'autre de la galaxie. Mais cette fois-ci, la mission ne se passera pas comme prévue… Ca en jette hein ?

Alors, les « 4 Fantastiques », c'est parce qu'un des 6 héros est du genre « The Thing » et qu'un autre possède un bras artificiel extensible. Et le côté « Star Wars », c'est pour les vaisseaux spaciaux, les combats, les univers visités, l'humour omniprésent et un rythme d'enfer.

Après quelque temps, ne voyant plus rien venir, j'ai été fouiller sur le net pour voir où en étaient les Runners. Et le résultat de la recherche est là : http://runnersuniverse.com. L'auteur a décidé de passer à l'internet et met donc à disposition de ses fans le premier album (en VO) et le deuxième (toujours en VO, forcément, mais aussi en couleur !) qu'il vient juste de finir. A raison d'une nouvelle page toutes les semaines, on en est maintenant au chapitre 2 (sur 5 sans doute).



Lire une bonne BD, en VO et le tout gratis, ça ne se refuse pas. Et si jamais vous accrochez, le tome 1 est en vente dans la boutique du site et m'est avis que le tome 2 devrait sortir en vrai rapidement, maintenant que l'auteur l'a terminé… Non, ne me remerciez pas, ça me fait plaiz'.

« Ceremonies », un DVD de **Fields of the Nephilim**, prévu pour le premier trimestre 2010.

L'année 2009 n'en fini plus de se terminer qu'on doit déjà penser à 2010. Et dans les petits évènements que j'attends, il y a sans conteste le DVD des Nephilim, reprenant les deux soirées de juillet 2008 au Shepherds Bush Empire de Londres.

Presque 19 ans après les avoir vu en vrai sur scène, j'attends ça avec une certaine impatience. Un petit teaser est disponible là, pour se mettre en appétit : http://www.fields-of-the-nephilim.com/info/pages/news.htm.

Carl Mc Coy et sa (nouvelle) bande sont très rare. Raison de plus pour ne pas bouder son plaisir. Je vais passer mon long manteau, mettre mes bottes et ramasser mon chapeau. Un peu de fumigène, de la poussière, je baisse la lumière et j'allume quelques bougies, j'ai les cheveux gras, je suis prêt. « Straight to the light » !

2010 va commencer en beauté…

Rendez-vous en mars 2010 pour le N°17

carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragna