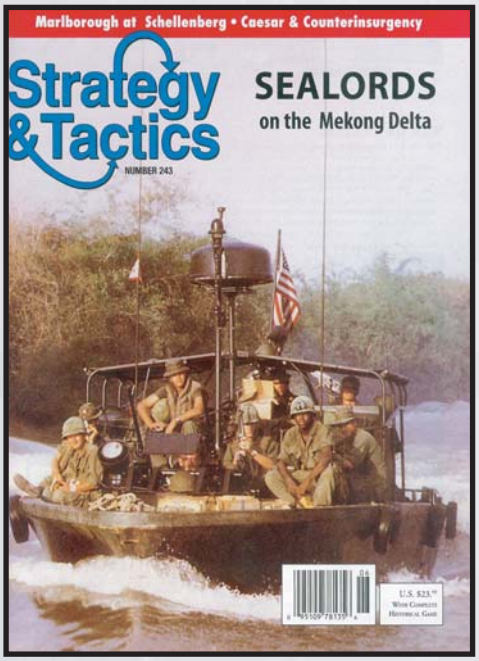
Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna.

errata

Papier, carton et ragnagna.

WebMagazine bimestriel - N° 2

Août/Septembre 2007



Vietnam 1966-70

Bon, c'est la rentrée, va falloir s'y faire… Pour vous remonter un peu le moral (surtout si vos vacances ont été pluvieuses…), voici le numéro 2 d'errata. Pile à l'heure.

Ce numéro ressemble d'ailleurs à des vacances prises à la dernière minute sur Internet… J'avais prévu totalement autre chose comme critiques de jeux. Mais les jeux que je pensais critiquer viennent tout juste d'arriver chez moi, avec plus de deux mois de retard, le premier paquet s'étant perdu ! Au moins, je sais ce qu'il y aura au sommaire du numéro 3… Ne voyant rien arriver, je me suis donc rabattu sur un jeu acheté pendant mes vacances (Sealords) et un autre tombé du ciel (ou plutôt de l'espace…).

Merci pour tous vos encouragements après le premier numéro (merci encore à Vae Victis pour la pub). J'espère que ça continuera après ce numéro.

J'ai d'ailleurs tenu compte de vos remarques. Premier exemple en dessous : un sommaire.

Et rendez-vous en novembre pour le numéro 3. D'ici là, surtout si le temps reste aussi pourri (enfin pour le nord, hein ! Ici dans le sud-est, ça a été jusque là…), jouez bien.

Jonas

SOMMAIRE

- Ma liberté de penser……Page 2
- Critique : Sealords – The Vietnam war in the Mekong delta……..Page 3
- Errata et son monde……Page 8
- Critique : Space Nazis from hell !..... Page 10
- Decision Games : déception garantie ?..... Page 12
- Un gars, une fille : Raspoutine……Page 15
- Hors sujet : Akira……...Page 16

Certains d'entre vous se sont plaints du ton « excessif » de ma critique de « D-Day : the Great Crusade », parue dans le premier numéro. Il me faut donc, pour ceux-là, en rajouter une couche…
Le ton de cette critique était intentionnel et reflète bien le peu d'estime que j'ai pour ce jeu...
Certains ont même rajouté (les perfides) que je n'avais pas dû jouer bien longtemps au jeu. Et ils ont raison. Mais comment aurais-je pu poursuivre le jeu jusqu'à son terme alors que de nombreux points de règles me paraissaient ridicules ?

Gratuité et qualité ?

Je vois là un des ravages, entre autres, de la presse quotidienne gratuite. Dans ces « journaux » le ton est volontairement neutre. On n'est ni de gauche, ni de droite, bien au contraire (comme disait Coluche)… Ne pas faire de vague... Le but est d'être lu par un maximum de gens et faire passer de la publicité déguisée en article de presse. Ou d'effectuer un rapide bourrage de crâne pour pas cher… Rien à voir avec errata, donc (à part la gratuité…).

Amis entends tu le bruit sourd…

Le ton d'errata n'est pas non plus partisan. Vous ne lisez pas un des nombreux journaux dont la direction est sous la coupe d'un grand groupe financier (Je ne suis sous la coupe que de ma femme…). Indépendant est inscrit en gros, et ce n'est pas un hasard.
A ce sujet, avez-vous vu, sur TF1, dimanche 24 juin (ça date un peu, mais c'est si bon !), le reportage sur Patrick Bruel en concert aux Etats-Unis ? Non ? Vous avez raté quelque chose. Juste pour vous je vous le refais (de mémoire) :

Question du journaliste : « Et quelle est l'opinion des américains sur Nicolas Sarkozy ? ».
Réponse de Patriiick : « Les américains apprécient le Président ! ».
Moi, je crois qu'il bluffe, le Patrick…

Le rayon indés, s'il vous plaît.

Il me semble donc que vous devriez lire plus souvent des titres indépendants : « Marianne », « le canard enchaîné », « Libération », « le nouvel observateur » (bon, là, je pousse un peu…), « Le Monde » (dépêchez vous…), « les Cahiers du football », « les Cahiers du Cinéma », « Canard PC », « les Inrockuptibles »... Y'en a dans tous les domaines, finalement. Vous devriez y croiser des articles du même genre que le mien, le style et la maîtrise grammaticale en plus. Quand un critique trouve un film mauvais, il peut l'écrire ou le dire. Et, pour garder cet exemple, il faut savoir que les critiques cinéma sont payés pour voir un film et ensuite en écrire la critique. Savez vous que, lors des projections privées pour les journalistes, la salle est bien dégarnie à la fin du film ? Beaucoup sont déjà partis ! Ce qui ne les empêche nullement d'écrire leurs articles… Moi, je lis les règles à fond et je joue. Ou je tente de jouer, si je n'accroche pas... Mais, dans ce cas, j'explique pourquoi.

MON avis.

Et personne ne me paye pour jouer à un jeu. Au contraire même, on peut dire que tout est à mes frais. Et puis, pourquoi est ce que je joue aux wargames ? Pas uniquement pour passer le temps. La principale raison reste tout de même le PLAISIR. Plaisir de jouer, bien sûr, mais aussi plaisir de lire des règles bien pensées et bien écrites, plaisir des yeux avec le matériel fourni... Je pense que vous l'avez compris, je n'ai pas éprouvé beaucoup de plaisir à jouer à DDtGC.

VOTRE avis.

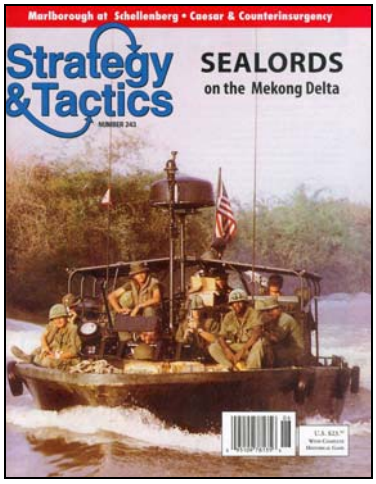
Donc je n'ai pas aimé DDtGC, et je l'ai écris. Bien sûr, cela n'engage que moi ! C'est un jeu qui a ses fans, mais je n'en fais pas parti, définitivement. Et vous avez parfaitement le droit de ne pas être d'accord !

Vous avez lu une critique qui ne dit pas du bien de son sujet. Ce genre de chose arrive. La première fois étant toujours la plus difficile, dites vous que vous avez fait le plus dur. Et préparez vous à en croiser d'autres de ce genre, dans ces pages…
Et ce qu'il y a de bien avec ces « mauvaises » critiques, c'est que cela aiguise votre propre sens critique ! Errata demande (enfin, je l'espère) plus qu'une vague lecture mécanique. C'est pas « télé-poche » ! Evitez donc le fauteuil, les pantoufles, la télévision en bruit de fond, et une heure tardive.
Je vous promets que votre cerveau va s'habituer. Il faut juste un peu le réveiller. Et parfois, il faut secouer un peu…

Jeu de l'éditeur **Decision Games**, paru dans le numéro 243 du magazine « Strategy & Tactics » de juin 2007. Design de **Joseph Miranda**.

Les combats dans le Delta du Mékong pour le contrôle des cours d'eau entre 1966 et 1970. Jeu à zones (carrés), unités de toutes tailles.

Ce qui est important, avec errata, c'est que je ne suis pas limité. Je ne suis pas limité quant au nombre de pages d'un numéro. 5, 10, 20, 25… Je fais ce que je veux. J'ai horreur des limitations quand j'écris. Par exemple, pour l'article que vous êtes en train de lire, je ne me suis pas dis « allez, j'écris 3 pages sur ce jeu ». Je me juste suis mis devant mon ordinateur et j'ai tapé sur les touches du clavier avec mes gros doigts boudinés par la chaleur (il a fait chaud dans le sud ce mois d'août ! Ha ? Pas chez vous ? Autant pour moi…). D'ailleurs, je serais bien incapable d'écrire 3 pages sur ce jeu. Enfin, je veux dire que l'article, cet article, fera peut-être 3 pages, mais ce ne sera pas voulu. Si je voulais absolument écrire 3 pages, je n'y arriverais jamais. Un blocage…



C'est aussi la raison pour laquelle je n'achète jamais de jeu fourni dans un magazine. Ou que très rarement. Je les évite même comme la peste. La plupart des jeux de ce type que j'ai abordé ont tous les mêmes caractéristiques. Des thèmes souvent sympas, il faut bien l'admettre, des règles buggées (du « totalement injouable » au « ça passe mais ça aurait pu être mieux rédigé, tout de même »), des cartes avec des erreurs (parfois des problèmes de couleurs…), des pions avec des erreurs (tiens, j'aurais pas déjà écrit ça quelque part ?...). Bref, pour moi, avec un jeu issu d'un magazine, il y a toujours quelque chose qui ne va pas. Et tout ça, à cause des limites. Pas plus de tant de pions, pas plus de tant de pages pour les règles, et une carte de telle taille... Voilà le problème. A force de vouloir tout compresser, le jeu explose souvent à la tête du joueur.

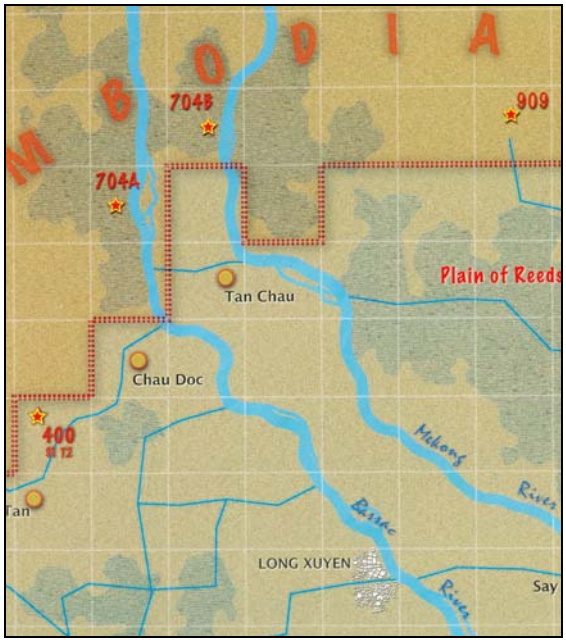
Et pourtant (comme dit Aznavour) j'ai acheté le numéro 243 de Stategy & Tactics pour son jeu « Sealords : Vietnam War in the Mekong Delta ». Bon, j'ai pas choisi le plus simple avec S&T (Voir l'article sur Decision Games dans ce numéro). Alors pourquoi ai-je craqué ? D'abord, un jeu sur le Vietnam qui sort de la traditionnelle attaque en hélicos (« J'aime l'odeur du Napalm le matin… »), c'est un bon point. De plus, les combats sur les rivières me rappellent un autre jeu de S&T que (même s'il comporte une bonne dose d'erreurs…) j'adore : « Manchu ». Bien sûr, rien à voir, mais je me suis dit que si le miracle avait opéré une fois pour moi, comme ça fait un certain temps déjà que ce miracle a eu lieu, peut-être que mon horloge à miracle est assez remontée pour qu'un nouveau puisse arriver... Et, histoire de me motiver encore plus, je me suis dit (oui, je me parle pas mal…) que Sealords allait être parfait comme tête d'affiche pour le second numéro d'errata.

Sealords est donc un jeu simulant les combats dans le delta du Mekong entre 1966 et 1970. Je ne suis pas un spécialiste de ces combats, mais, d'après l'article (pas trop mal fait d'ailleurs, même si la relation quand on joue à Sealords ne saute pas, bizarrement, aux yeux…), c'est le seul endroit du Vietnam où le camp américain ait réussi à remporter la victoire. C'est effectivement loin de ce que je pouvais penser, mais ça ne me rassure pas pour autant. Si c'est un jeu de chasse aux communistes, ça risque de ne pas être drôle très longtemps…

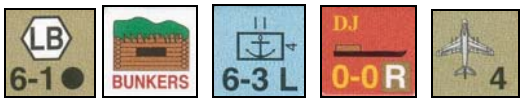
Vérification du paquetage !

La carte, tout d'abord est une bonne puis une mauvaise découverte. Je m'explique. La première fois que vous ouvrez la carte, vous la trouvez très sympa. Couleur sobre, plein de tables autour, ce qui est plutôt pratique (même si toutes les tables sont tournées vers le joueur US ! Oui, je sais, je suis chiant la dessus. Mais bon, même les tables du joueur communiste (qui sera positionné vers le Cambodge non ?) sont tournées vers le joueur US. Même la carte est anti-communiste ou quoi ? Elle est découpée en carrés, pour que les joueurs aient

l'impression de lire une carte d'état major US de l'époque. Après cette première impression, et après une première lecture des règles, la carte commence à moins plaire. Les carrés, je n'y vois aucun inconvénient sauf que, comme 8 pions peuvent se trouver dans un, j'aurais aimé pouvoir m'étaler un peu, faire plusieurs piles quoi, au moins deux. Impossible, il manque moins de 2 mm pour que ce soit faisable. Tant pis pour le côté pratique. OK il n'y avait pas la place. Toujours ce problème de limites…



Mais en y regardant encore de plus prêt, il y a des photos qui ne servent à rien en haut à droite là. Et puis les badges (et je ne parle pas de celui intitulé Market Time et qui représente un vietnamien écrasé dans un poing rose donc US !... Quand je vous dis que la carte est pro-US !) ne servent à rien. Ca fait couleur locale ? Ca prend de la place inutilement, oui… Et ce n'est pas tout. A la lecture des règles, on se rend vite compte qu'il y a des carrés qui ne servent à rien. Aucune unité ne viendra jamais dessus. Ceux qui sont uniquement en terrain clair, sans ville, sans rivière ou autre. Aucune unité ne peut entrer un tel carré. Pour moi, il aurait fallu deux choses. Ces carrés auraient dus être indiqués clairement sur la carte (en plus pâle, avec une croix dedans, avec un carré sombre, ce qu'on veut…), ça aurait été beaucoup plus simple et clair pour le joueur. Et tous les carrés de ce type à l'extérieur de la zone de jeu (en particulier tous ceux du Cambodge et ceux de mer qui ne servent à rien…) auraient dus être enlevés. On aurait gagné de la place et ainsi (voilà où je voulais en venir) on les obtenait les 2 mm pour agrandir les carrés ! En même temps on réorganisait les tables et hop, bienvenue au pays de la magie, on obtenait une carte confortable et pratique pour les joueurs. Pas de chance, je ne suis pas playtester chez S&T (et je n'ai pas non plus postulé, hein, le bagne, très peu pour moi…). Donc la carte est ce qu'elle est : pas pratique pour un sous.



La planche de pion (uniquement recto les pions, seule la couleur du pion est reportée au verso) est très correcte. Chaque bateau est représenté par une silhouette, chaque avion est vu du dessus, et le reste des troupes comporte un gros symbole OTAN. Chaque pion possède les caractéristiques suivantes : valeur de combat, valeur de reconnaissance et une lettre. Cette lettre indique comment se déplace l'unité (A = air, R = rivière, L = Land, soit terre, et N = Ner.. euh… Mer). Si la lettre est remplacée par un gros point, l'unité est immobile. Première notion importante, les unités marquées L ne peuvent pas faire mouvement seules. Pas de mouvement à pieds donc. Pour faire mouvement, elles doivent être transportées (bateaux, hélicos...).

Les pions sont biens donc. A première vue. Parce qu'après la lecture des règles, on se dit qu'ils auraient pu être mieux foutus. Toutes les unités qui entrent en jeu au cours d'une partie n'y entrent pas n'importe où. Par exemple, une base ne peut se positionner que dans un hex qui contient une unité du génie. Une unité des forces spéciales ne peut arriver que dans un hex contenant un camp des forces spéciales. Et il y a plein comme ça. Bref, certains types d'unités sont liés à d'autres. Une petite couleur (bande de couleur, fond du symbole OTAN…) pour le rappeler aurait été bien, surtout pour le joueur débutant. L'arrivée des unités peut tourner au casse tête. De plus, lorsqu'on joue, on se demande si les coûts en points de victoire des unités ne devraient pas être inscrits directement sur les pions (ou derrière pour les unités US) pour faciliter le compte des points, plutôt que de se trouver dans une table sur la carte (voir la paragraphe sur la carte et le gain de place sur celle-ci…). Là encore, le confort des joueurs aurait été amélioré…

Pour les règles, il n'y a pas trop de choses à dire. On aurait aimé quelques précisions, que

quelques points soient clairement écrits plutôt que non dit. Il y a aussi des buggs dans le set-up, mais rien qu'on ne puisse régler avec un peu de bon sens.

Il y a trois scénarios :

- de 1966 à début 1967 (6 tours de jeu),
- 1968 (l'offensive du Tet – 8 tours)
- de 1969 à 1970 (12 tours)

Si les temps changent, le positionnement des unités est lui plus ou moins le même (en particulier pour le joueur communiste) lors de ces différents scénarios. Si les troupes US l'emportent historiquement, elles ne conquièrent visiblement pas beaucoup de terrain…

Particulier, le système.

Le système est basé sur la dépense de points de commandement (PC). Un joueur active un carré, décide quelles unités ils va utiliser pour cette activation, dépense le nombre de PC qu'il faut (moins de PC à dépenser si un QG est activé) et utilise les unités comme bon lui semble. Généralement, il fait mouvement avec les unités activées jusqu'à un carré contenant des unités ennemies et résout le combat.

Le mouvement est illimité. Tant qu'une unité ne rentre pas dans un carré contenant des unités ennemies, elle continue son mouvement. Donc, premier point important, bien regarder les nœuds du réseau de rivières. Si le joueur US veut isoler les bases communistes au Vietnam, c'est son premier objectif.

Avant tout combat, il y a une phase de reconnaissance. Chaque joueur choisit une unité et lance un dé. On additionne la valeur de reconnaissance de l'unité et le résultat du dé. Le joueur qui obtient le score le plus élevé tire en premier. Oui, les deux joueurs ne tirent pas en même temps. Gagner la reconnaissance est donc primordial.

La table des combats est assez simple, mais assez brutale aussi. Il est possible d'éliminer des unités ennemies (évidemment) mais aussi d'envoyer des unités dans la case « refit » (réparation ou repos) présente sur la carte. Ces unités ne participent plus au combat, mais ne sont pas éliminées. Le joueur pourra les faire revenir en jeu par la suite, à moindre coût. Il y a aussi un risque d'envoyer une de ses propres unités en « refit ». A noter que le combat se répète, en recommençant la reconnaissance, tant que les unités des deux camps sont dans le même carré. La seule retraite possible est volontaire. Le joueur qui remporte la reconnaissance peut décider de retirer toutes ou une partie de ces troupes dans un carré adjacent (n'importe lequel, d'ailleurs, ce qui permet des mouvements d'infiltration…).

Evidemment, le joueur US a plus de latitude, donc des options supplémentaires. Tout d'abord, il a du soutien aérien ou naval. Mais il peut aussi envoyer en renfort des unités aéroportées dans le carré où a lieu le combat. Ces unités paient leur coût d'activation mais peuvent venir de n'importe quel carré sur la carte.

Renforts et autres.

Les renforts possibles sont tous mis dans une coupe au début de la partie. Lorsqu'un joueur décide qu'il a besoin de renfort, il dépense le nombre de PC qu'il faut et tire au sort un pion. Suivant le pion qu'il a tiré, il peut décider de tirer plus de renforts ou de s'arrêter là. Attention ! Comme je l'ai déjà dit, certains pions ne se placent pas n'importe où. Si le joueur ne peut pas placer le pion sur la carte, le renfort est perdu et remis dans la coupe. Les PC sont de toute façon perdus…

Pour les unités disponibles dans la case « refit » (certaines débutent le jeu là, les autres proviennent des combats), c'est un peu différent. Le coût en PC est moindre mais le joueur lance un dé pour chaque unité. Le résultat est le nombre de tour dans lequel

l'unité pourra rentrer en jeu. Bref, l'unité peut mettre du temps à revenir en jeu, et même ne jamais revenir ! Par contre, l'avantage est de pouvoir tout prévoir pour qu'il soit possible de positionner l'unité sur la carte…

Couleur locale.

Tout a été fait pour s'y croire. Non, Aucun CD des Stones ou de Hendrix n'est fourni, mais le camp communiste dispose de pions guérilla. Oui je sais, le CD aurait été bien aussi... Les pions guérilla représentent des caches d'armes, des civils, des embuscades, des mines, etc. et permettent de réserver des surprises aux GI. Et comme il se doit, si le communiste peut voir et examiner tous les pions US sur la carte, ses propres pions sont toujours non visibles au joueur US. Il y a aussi évidemment quelques pions leurres côté communistes. Ce n'est pas qu'une chasse aux canards…

Enfin, au début de chaque tour, les joueurs lancent un dé sur leur table des évènements aléatoires. Il n'y en a pas beaucoup. 5 pour chaque camp et c'est finalement un peu dommage. On retombe souvent sur les mêmes et le côté couleur locale est minimum de ce côté-ci.

Miam miam.

Pour le ravitaillement, c'est simple. Sur une base, une unité est ravitaillée. Sinon, le joueur US possède des bases mobiles mais en très petite quantité. Une unité qui n'est pas ravitaillée en fin de tour peut rester sur la carte si le joueur dépense des PC. Sinon, l'unité est retirée de la carte et placée dans case « refit ». Et tout est à refaire sur le terrain… Le joueur US ne pourra donc pas tenir tout le terrain qu'il gagnera. Il faudra faire des choix.

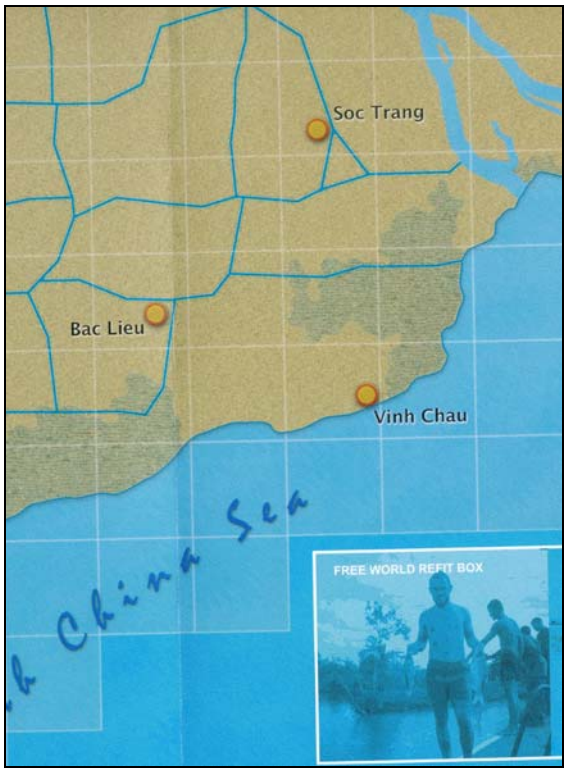
Victoire.

Pour gagner la partie, il faut obtenir plus de points de victoire (PV) que son adversaire. Il y a une table pour ça. Pour gagner, il faut 26 PV de plus que son adversaire au minimum. C'est beaucoup.

A chaque tour, les joueurs comptent les PV qu'ils remportent. Détruire des unités où les envoyer en « refit » rapporte des points (différents pour chaque type d'unité ! D'où mon regret de ne pas trouver ces PV sur les pions….). De plus, à la fin de chaque tour, les joueurs remportent des PV pour les carrés qu'ils contrôlent à ce moment. Un point important : certains types d'unité permettent de doubler le nombre de PV remportés, si elles sont présentes dans le carré. Attention donc à bien utiliser ces unités.
Le compte des PV, tout comme celui des PC, se fait sur… rien. Y'a rien dans le magazine pour ça. Il y a marqué qu'il faut télécharger cette table sur le site de Decision Games. Bon, moi je ne suis pas très futé, je n'ai pas trouvé sur le site de DG... Donc j'ai dû me faire ma propre table. Merci DG.

La règle qui fâche.

Le nombre d'unités qu'il est permis de positionner dans un carré est limité à 8. Ne comptent pas les unités aériennes (A) et les pions guérillas. Tout le reste (Bases, navires de tout type, compagnies, bataillons, divisions, etc.) compte. Et au même niveau. 1 bataillon = 1 compagnie = 1 navire = 1 base. Je reconnais qu'il faut qu'un jeu soit simple, mais alors là on est plus proche du simpliste, non ? 8 pions et basta.



On se dit qu'au moins le set-up sera simplifié. Pas de prise de tête excessive. Erreur. Le set-up est très pénible. Pour le joueur US parce que le communiste n'a pas grand-chose à placer. D'abord, il y a la règle des 8 unités. Ensuite, pas plus d'une unité de chaque type

d'unité immobile (sauf quand les bases vietnamiennes et US débutent dans le même carré, là ça ne compte pas…). Pour certaines unités, le set-up indique un carré précis. Pour d'autres, on a « pas plus de trois par carré ». Pour les autres « dans n'importe quel carré contenant une base US ». Sans parler qu'il faut aussi essayer de former des forces pour pouvoir attaquer. Vous planifiez un minimum pour cette partie… Tout ça fait que le set-up est très chiant. Ca me fait penser à certains problèmes de mathématiques. J'ai tant de triangles rouges et bleus, j'ai tant de boîtes, pas plus de tant de triangles de telle couleur dans tant de boîtes… Une horreur. Au bout d'un moment, on laisse tomber son plan et on essaye juste de résoudre le problème. Comme le jeu a été bien testé, il est aussi possible que le problème n'ait pas de solution ! Le joueur US peut avoir des unités en trop… Bienvenue chez Decision Games…

Impressions en action.

Le problème du positionnement des unités est crucial. Lorsque vous lisez l'article accompagnant le jeu, vous voyez de belles cartes avec des flèches indiquant les zones de pénétration communistes et les opérations pour contrer ces infiltrations des « forces du monde libre » (ce terme fait bien sourire d'ailleurs…). Mais quand on joue, on fait seulement comme on peut avec ce qu'on a. Les règles de placement sont telles et le manque de visibilité qu'on a des différentes piles, font qu'on essaye d'avoir une cohérence mais qu'on la perd vite (parfois directement lors du set-up, comme je l'ai indiqué)…

Toujours à la lecture de l'article, on a l'impression d'un joueur US tout puissant. Oui et non. Oui car il a plus de chance que le communiste de remporter un combat, grâce à sa puissance de feu, et non car le nombre de PV d'une unité US est beaucoup plus importante qu'une unité communiste. Et donc le joueur US doit privilégier les attaques fortes et ciblées à des attaques tout azimut.

Quant au joueur communiste, les points les plus faciles à remporter pour lui sont d'amener certains navires du Cambodge jusqu'à ses bases au Vietnam. Pour le reste, il n'a pratiquement pas de navires de transport ce qui limite terriblement ce qu'il peut faire. Le mieux est de ne pas perdre le peu de transports qu'il a et donc de ne pas les engager au combat. Donc, il prend une unité avec son transport, il l'amène à tel endroit (une ville non gardée par exemple), dépose l'unité là puis retourne à son carré d'origine.

Les deux armées sont donc totalement différentes. Il y en a une qui n'a pas grand-chose à faire, faute de moyens, et une qui croule sous les embêtements, à cause des règles de positionnements. S'il est normal que les deux armées soient différentes, ses différences ne sont pas celles que j'aurais aimé trouver.

Tout le monde met une note, allez !

Malheureusement pour Sealords, nous ne sommes pas dans l'école des fans. Le jeu n'est pas mauvais, attention. Il est jouable, si les joueurs ne sont pas trop regardants. Il y a d'excellentes idées. Mais les règles de positionnement (pour le joueur US) et la carte (plus grands les carrés !) viennent pourrir irrémédiablement un jeu qui pouvait être excellent.

Voilà qui ne remonte pas les jeux de magazines dans mon estime… Encore un de gâché.

A cause de ces (gros) défauts, Sealords n'obtient pas plus de

5/10.

Avec un peu plus d'application, Decision Games aurait pu faire un Hit. Tiens, je vais copier cette dernière phrase dans la mémoire de mon ordi. Elle devrait resservir…

Quels sont les « organes communicants » (oui, il fallait bien que je trouve un terme qui puisse désigner à la fois un journal, un web-zine ou un site Internet…) en français, généralistes (ce qui veut dire que, volontairement, je ne parlerai pas des fanzines ciblés sur un jeu ou un système) sur le wargame / jeu de stratégie historique ? On trouve de tout finalement :

- un magazine en kiosques : « Vae Victis »,
- un site Internet : « Strategikon »,
- un web-zine (à parution très variable) : « Frog of War »,
- un web-zine (à parution moins variable) : « errata ».

C'est un peu prétentieux de se mettre dans la liste, mais il faut être ambitieux dans la vie !

A tout seigneur, tout honneur.

« Vae Victis » est de loin le plus important de tous. D'abord, c'est un magazine professionnel (qui file vers ses 15 ans d'existence, si ma mémoire est encore un peu vaillante, et ça, ça mérite le respect). C'est Vae Victis qui a relancé le wargame en France, ou en tout cas qui a fédéré tous les joueurs de l'hexagone. Il est de bon ton de critiquer VV, il n'y a qu'à voir les messages sur le site Stratégikon. Personnellement, je n'achète plus VV depuis quelques années, mais je n'en dirais pas de mal, car sa présence en kiosque est primordiale pour les nouveaux joueurs. A moindre frais, qui offre un jeu, des critiques, des ouvertures sur d'autres mondes (figurines et jeux vidéo) et des articles historiques, tous les deux mois ? Sans parler des publicités pour des boutiques spécialisées…. VV est indispensable.

Etant maintenant un joueur avec de la bouteille (non, je ne parle pas de mon physique), je peux me passer de VV. Avec l'âge, merci Bon Dieu, mon compte en banque s'est un peu étoffé et j'ai plus de moyens que lorsque j'ai débuté les wargames, d'ailleurs au même moment que VV. Je peux donc choisir ce que je désire acheter. A noter aussi que l'arrivée d'Internet a grandement facilité les échanges entre joueurs, et même les échanges entre éditeurs et joueurs. La rubrique nouveautés de VV ne m'est plus d'aucune utilité. D'autre part, ayant joué à pas mal de choses, je commence à savoir quel jeu peut me plaire et quel jeu ne le peut pas, même s'il est particulièrement réussi. Enfin, les jeux VV ne m'ont jamais enthousiasmé. Je reconnais un effort sur les thèmes et les systèmes, mais je joue peu aux « petits » jeux. Même au tout début de ma passion, je n'ai dû jouer qu'à deux ou trois jeux de VV. Pour tout dire, je préfère baver sur un jeu, aller l'acheter en boutique ou le commander et le recevoir dans ma boîte aux lettres, plutôt que de le découvrir dans un magazine. Je choisis alors le mag lui-même, pas le jeu. Bref, je n'ai plus besoin de VV, mais j'espère (et je pense) que d'autres en ont encore bien besoin.

Merci Antoine.

« Stratégikon » est LE site généraliste sur les wargames en France. Repris par l'association FOW, il permet à tous les joueurs francophones, et il y en a de partout dans le monde, de se retrouver pour parler de leur passion commune. Mais je vois deux problèmes à Stratégikon. Tout d'abord, ce n'est pas « Consimworld » ou « Boardgamegeek » (deux sites web US fameux). Posez une question sur un jeu obscur (hors GMT, en gros…) et vous n'aurez pas de réponse. Posez une question sur OCS et les réponses vont pleuvoir. Pour un joueur classique, Stratégikon est parfait. Pour un joueur plus curieux, on se sent parfois un peu seul.

L'autre problème de Stratégikon vient de la charte du site et de sa modération. On ne parle pas d'Histoire, uniquement de jeux (et version papier). Inutile de lancer un sujet sur « Close combat », excellent jeu vidéo d'il y a maintenant bien longtemps ! Modération immédiate ! Vous souhaitez parler de figurines ? Halte là ! Un sujet sur les batailles de Napoléon ? Tâchez de citer des noms de jeux, sinon, OUT ! Bref, Stratégikon a un côté sectaire qui peut déplaire. Bien sûr, il faut une modération. Et pas seulement des gens désignés pour cette tâche (ingrate). La modération est l'affaire de tous. Dire qu'ASL est un système de has been et qu'ATS est génial n'a jamais fait avancer le schmilblick (c'est une discussion stérile récurrente). Le côté anonyme des utilisateurs du site n'est pas forcément un gage de bon comportement (par anonyme, je veux dire qu'on peut choisir n'importe quel nom sans jamais donner son vrai nom. Exemple : Jonas). D'un autre côté,

vu l'époque actuelle, il est bon d'être anonyme quelque part, même si cela n'est que factice… Les propriétaires du site disposent tout de même d'assez d'informations sur l'identité informatique des utilisateurs du site…

Je critique Stratégikon, mais j'y vais presque tous les jours quand même. Et puis, comme site de ventes, on n'a pas fait beaucoup mieux. Chacun est libre de proposer le prix qu'il souhaite pour un jeu. Il trouvera preneur ou pas… C'est tout de même bon de pouvoir se débarrasser, à un prix correct, d'un jeu qui ne nous plaît finalement pas. Plutôt que de le mettre à la cave… Ou que d'aller sur eBay… J'ai jamais pu, eBay… Les enchères, c'est pas mon truc… Ca a un côté spéculation qui me déplaît.
Stratégikon est, malgré tous ces défauts, devenu aussi indispensable que VV. D'ailleurs lorsqu'Antoine, créateur du site, a parlé de l'arrêter, une association, FOW, s'est créée pour reprendre l'affaire. Merci à FOW ! D'ailleurs, adhérez à FOW !

La grenouille dans le brouillard.

Le web-zine Frog of War (FOW, même association que celle qui a repris Stratégikon) porte bien son nom, finalement. Grenouille, parce qu'il est en langue française (et que grenouille c'est tout de même mieux qu'escargot…) et brouillard, parce que c'est exactement dans le brouillard qu'il navigue. Depuis fin 2004, date de parution du premier numéro, il faut bien dire que rien n'est clair. Date de parution ? Quand c'est possible. Format ? De 30 à 100 pages. Articles ? De simples nouvelles sur les nouveautés jusqu'à des études très détaillées, en passant par des articles historiques, un jeu à télécharger, des concours, un numéro de fou recensant TOUS les jeux sur la bataille des Ardennes… Bref, FOW, c'est un feu d'artifice. Ca part dans tous les sens. Mais ce feu d'artifice n'a aucune unité, ce qui gâche un peu le spectacle… Et pendant 1 an, rien. L'association se cherche. Toute l'organisation a été remise à plat. Et enfin, en juillet, un nouveau numéro ! Espérons que l'attente pour le prochain numéro soit moins longue...

Enfin, rajoutons à cela une vaine polémique avec Vae Victis, on ne peut pas dire que l'avenir du FOW soit encore très lisible… D'un autre côté, les dirigeants de l'association ne manquent pas d'ambition. Ni d'idées. Un peu de tri, d'organisation, un bon planning et ça devrait aller. Souhaitons que tout cela ne soit finalement que des erreurs de jeunesse et que FOW trouve enfin son créneau et sa vitesse de croisière. Les joueurs ont besoin de ce Web-zine. Sans plus que d'errata !

+ errata = ?

Fort de ce cet état des lieux, il m'a semblé évident qu'un web-zine comme errata avait sa place. Le premier objectif est de sortir tous les deux mois, coûte que coûte, un numéro.

Au moins une critique de jeu dans chaque numéro. Si je trouve que le jeu est bon, je le dirai. Mais si je le trouve mauvais, je le dirai aussi. Et tout sera clair, grâce aux notes. Même si ce système de notes ne plaît pas à tout le monde, j'y tiens. C'est, en quelque sorte, le résumé de la critique. Mais n'oubliez pas que cette note ne reflète que mon avis. Et au bout de quelques numéros, vous verrez bien les jeux que j'aime et ceux que je n'aime pas. Je ne choisis pas mes jeux au hasard. Je les achète donc j'essaye de bien choisir mes achats. A priori, si je joue à un jeu, c'est que je pense qu'il va (peut) me plaire. Donc si le jeu ne me plaît pas, la critique sera sévère. Ce n'est pas comme si la société m'avait envoyé gratuitement le jeu pour que j'en parle (publicité) dans errata. Je dépense mon argent. La critique est donc forcément différente de celle d'autres magazines. Et plus féroce…

1 + 1 + 1 + 1…

Errata est <u>en plus</u> de tout ce qui existe déjà. Ce n'est pas Vae Victis ou FOW. Et comme c'est totalement gratuit (pour le lecteur, hein !), c'est vous qui voyez. Ca vous plaît, vous téléchargez. Ca ne vous plaît pas, passez votre chemin !

Je ne pourrai pas plaire à tout le monde, c'est sûr. J'aurai la dent dure, parfois, c'est sûr aussi (voir « D-Day the Great Crusade » dans le numéro 1…). Mais, au moins, comme errata est indépendant, si je dis du mal, ou même du bien (tout peut arriver…), de quelqu'un ou de quelque chose, ce sera sans arrière pensée mercantile. Et puis, un web-zine supplémentaire, ça ne peut pas faire de mal à notre petit monde…

Jeu de l'éditeur **Just Plain Wargames**, paru en 1993. Design de **Paul Arden Lidberg**.

Combats de chasseurs dans l'espace. Un pion = un chasseur.

« Space Nazis from Hell ! ». On dirait du Perry Moore (encore qu'il manque « Stalingrad ») mais ce n'est pas du Perry Moore… Et finalement, le titre présente bien le jeu…

Je vous fais le pitch…

Bon, pour jouer à SNfH, il faut aimer l'exotique et ne pas trop être borné histoire. Petit topo de l'environnement « historique » du jeu. Les nazis ont eu la bombe atomique en 1942. Grâce à elle, ils ont écrabouillé l'URSS. Puis ils se sont retournés sur le Japon (hors de question de partager la planète terre avec eux) qui a capitulé mi 1945. Ensuite, Hitler se tourne vers les USA, dernier bastion de la résistance. Mais ceux-ci envoient un commando suicide qui réussit à détruire le laboratoire nucléaire nazi. Adieu la bombe…
On se retrouve donc avec d'un côté les nazis, de l'autre les USA, le Mexique, le Canada et l'Afrique du Sud qui se regroupent sous le nom de Greater United States of America (La folie des grandeurs, je vous jure…). Les nazis tentent bien de débarquer aux USA, mais ils sont à chaque fois repoussés.
Après des années de développement, les nazis pensent avoir trouvé l'arme fatale : des chasseurs capables de quitter l'atmosphère terrestre ! Une escadrille décolle. Mission : détruire Washington. Mais lorsque les chasseurs arrivent en vue de la cible, une mauvaise surprise les attend : les chasseurs spatiaux américains et leur base lunaire ! Le combat pour la libération de la Terre se joue donc maintenant dans l'espace !...

But = fun.

Déjà que l'histoire est capilotractée, il va pas falloir des tonnes de règles non plus ! Ca tombe bien, il n'y a que 4 pages. Ajoutez en 2 de scénarios, 1 de tables et 1 de notes diverses et vous avez les 8 pages du livret de règles. Cool, du simple.
Du très simple même, car ici les combats sont en 2D. La carte fournie (format classique) limitera donc les évolutions des chasseurs. Pas de looping ou autre manœuvre de casse-cou dans l'espace. Ca peut sembler réducteur mais le designer explique qu'il voulait un jeu simple et rapide, pas une simulation détaillée. Il donne une règle optionnelle pour ceux que la 3D démange. Pour moi, cette 3D n'est pas nécessaire. Mais on peut tenter.

Matériel sobre.

Une centaine de pions (rouges pour les chasseurs allemands, bleus pour les américains), et une carte fond noir / hexes en blanc (l'espace, c'est pas très varié, hein. Heureusement, il y a le titre du jeu en énorme au milieu de la carte. Ca meuble, même si c'est moche…) composent l'ensemble.

Côté sympa, l'ensemble des chasseurs fournis sont des possibles évolutions d'avions de la seconde guerre mondiale. Il y a, en plus, en fin de règles, une description des caractéristiques de chaque appareil. Ca rajoute au délire…

Et ça vole ?

Petit descriptif des caractéristiques des chasseurs :

- en bas à gauche sur le pion, la valeur de tour. C'est le nombre d'hex dont doit avancer le chasseur avant de pouvoir tourner d'un côté d'hex. Plus le nombre est faible, plus le chasseur peut virer rapidement.
- En bas à droite, la valeur de tir du chasseur. Voir plus loin l'explication sur les attaques.
- Enfin, en haut à droite, la valeur de vitesse du chasseur. Attention, c'est la valeur maximum dont la vitesse du chasseur peut être affectée par tour. Cette vitesse peut être au maximum de 15.

Feuille de route.

Chaque scénario liste le type et le nombre de chasseurs de chaque camp. Il donne de plus la vitesse de départ de chaque escadrille. Le tout est noté sur une feuille, chaque avion étant repéré par son type et une lettre.
Au fur et à mesure des combats, les caractéristiques des chasseurs évoluent. La valeur de tour peut augmenter, les valeurs d'attaque et de vitesse diminuer. Mais rassurez vous, ça va très vite. On ne note pas longtemps l'évolution des caractéristiques. Les combats sont sanglants !

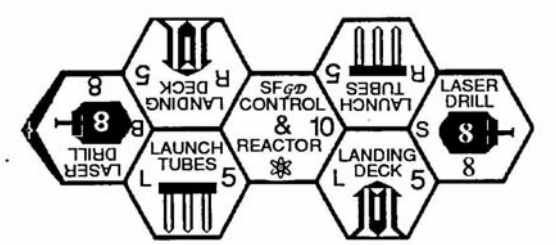
Dans l'espace, personne ne vous entendra crier…

Comment on attaque ? Simple. On prend la valeur d'attaque du chasseur qui tire (attaque tout azimut, inutile de se caler derrière un appareil ennemi), on mesure la distance à la cible et on regarde le modificateur à appliquer. Si le chasseur attaque de face l'appareil ennemi, il y a un -3 en modification. De côté, le modificateur est de -2 ou -1 et de derrière de 0. De plus, il y a un modificateur de -1 pour chaque valeur de 5 de différence dans la vitesse des deux chasseurs. Enfin, le joueur attaquant lance un dé (d10) auquel il additionne la valeur d'attaque et soustrait tout le reste. Dernier modificateur, les pilotes SS gagne +1 au dé. Le fanatisme plus que la maîtrise…
Le résultat est indiqué dans la table des attaques. Le chasseur touché peut perdre un point sur une de ses caractéristiques ou exploser en vol… Ou ne pas être touché du tout. De toute façon dès qu'un chasseur commence à être touché, il devient vite très handicapé et ne fait pas de vieux os.
A noter qu'il est possible (sous certaines conditions) de réparer un chasseur touché. Et qu'il est aussi possible d'être détruit par collision (chasseur ennemi ou ami, mais aussi météorites…).

Lorsqu'un chasseur sort de la zone de jeu, il est considéré comme éliminé. S'il n'a plus de valeur de vitesse, il garde sa vitesse actuelle et sort de la carte. Si un chasseur dépasse la valeur 8 pour sa valeur de tour, il ne peut plus tourner. Si un chasseur n'a plus de valeur d'attaque, il peut toujours se la jouer kamikaze…

L'étoile noire.

Le camp nazi dispose d'une base (space fortress Grossdeutchland !), très puissante, qui peut de plus servir d'aéroport pour les chasseurs nazis. Cette base est immobile et étendue sur plusieurs hex, chaque hex pouvant être détruit séparément. Elle est la cible prioritaire des américains lorsqu'elle est en jeu. D'ailleurs, la meilleure façon de la détruire est sans doute de tenter de s'écraser dessus (en particulier sur l'hex central, à détruire pour que l'ensemble de la base explose). Par contre, tous les chasseurs à 5 hex de cette explosion sont détruits aussi ! Il faut que l'américain se préserve un chasseur survivant tout de même pour remporter la partie…



Un petit tour.

Le tour de jeu est simple (il revient souvent ce terme, non ?).

- Initiative
- Phase des astéroïdes (qui avancent automatiquement de 1 ou 2 hex)
- Phase action (joueur ayant gagné l'initiative d'abord). Le joueur fait tirer toutes ses unités puis fait mouvement, ou l'inverse.
- Enfin, phase de réparation (des chasseurs touchés).

Et on continue jusqu'à ce qu'un des deux camps remplissent ses conditions de victoire.

Alors ? Heureux ?

7 scénarios, plus un système de création de scénarios sont proposés. Y'a de quoi faire. Je ne vais pas vous le cacher, le mieux, c'est quand il y en a partout. Avec la base nazie, c'est encore mieux, même si c'est dur pour l'américain. Ca fait pas mal de chasseurs à inscrire sur la feuille de marquage mais comme ils fondent à vue d'œil, la partie laborieuse est finalement très limitée. Et un scénario, même débordant de chasseurs, dure rarement plus d'une heure !
Bien sûr, on a toujours envie d'une règle supplémentaire, et rien ne vous empêche de la tenter ! C'est tellement rapide. Vous pouvez même créer vos propres chasseurs, après tout ! Tout est possible.

« Space Nazis from Hell ! » est donc un jeu simple et rapide, sans autre prétention que celle de divertir les joueurs. Et ça marche ! Bref, si ce n'est pas le jeu du siècle, c'est du pur fun. Il mérite donc un bon

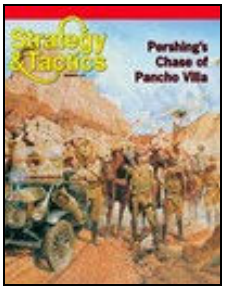
6/10.

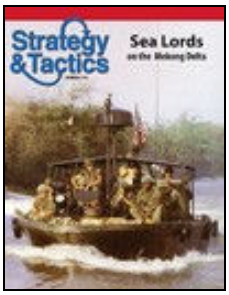
En plus le rapport qualité/prix est excellent (15€ le jeu).

Decision Games est la société d'édition qui possède les bases les plus solides. Elle détient les droits des jeux de la défunte SPI et elle édite « Strategy & Tactics », le magazine US de référence. Et pourtant si Decision Games est une des plus ancienne maison d'édition existante, elle n'écrase pas la concurrence, loin de là.

« Strategy & Tactics »

Quoi qu'on en pense, S&T est LE magazine aux USA. Bien sûr, COMMAND l'a dépassé un temps. Mais COMMAND est mort (et ne survit plus qu'au Japon…). Bien sûr, « Against The Odds » est beaucoup plus inventif (même si tous leurs jeux ne sont pas excellents non plus…). Mais dans le coeur des joueurs US, c'est S&T. Pourtant, quels bons jeux sont sortis de S&T ces dernières années ? Pas grand-chose… En plus, le magazine a été totalement dépassé question graphisme. Ils sont en train de s'y mettre mais dans la douleur. ATO propose lui d'excellents composants, très innovants (parfois un peu trop, d'ailleurs…). Ce n'est pas encore le cas chez S&T, mais les ventes sont toujours là, visiblement. S&T reste la base pécuniaire de DG. Les abonnements donnent un fond de roulement certain et les magazines se vendent, semble t'il, pas mal en boutiques, hors abonnement. C'est le seul éditeur avec une telle base pécuniaire. En profitent ils pour sortir des supers jeux en boîtes ? Et bé non…





SPI for ever.

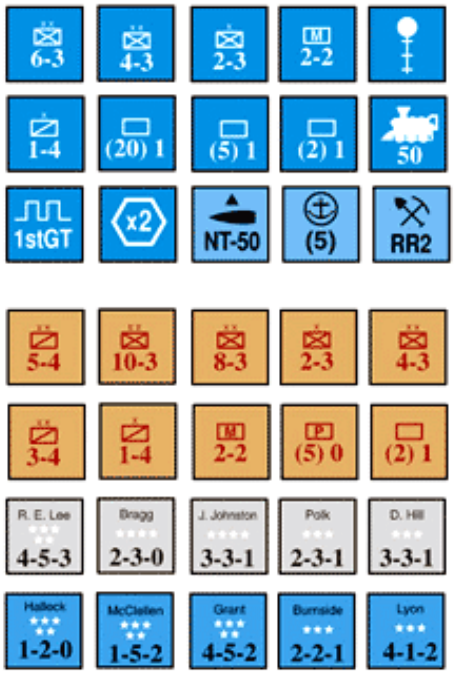
DG sort deux types de jeux : des rééditions « améliorées » de leur catalogue SPI et des nouveaux jeux.

L'aura des jeux SPI reste énorme sur les joueurs (de toute génération). Un jeu SPI, c'est pas forcément moderne question règles (ça date tout de même des années 80), mais c'est du solide. SPI, c'est l'âge d'or du wargame (aux States, parce que chez nous, c'est sans doute maintenant…). N'importe quel jeu estampillé SPI va se vendre.

D'ailleurs, Masahiro Yamazaki ressort au Japon certains de ces jeux, en refaisant uniquement les graphismes et en corrigeant deux ou trois points de règles. Et ça se vend très bien. La preuve que ça marche, la réédition brute. Yamazaki ne peut pas se permettre de mal vendre un seul de ses numéros de Six Angles. Il n'en a pas les moyens…

DG a choisi deux autres directions : soit refaire totalement les jeux SPI (refaire tout, y compris s'attaquer aux règles), soit les ressortir tel quel, en copie (presque) conforme de l'original.

Pour DG, une réédition, c'est donc tout ou rien. D'abord, on refait le graphisme, mais, nous l'avons vu avec S&T, le graphisme n'est pas leur fort. Il n'y a qu'à voir la réédition de « War Between the States ». Les pions sortent tout droit des années 80. D'accord, c'est la mode du revival des années 80, mais là ! Très loin de ce qui se fait actuellement.



Pour les cartes, ils ont Joe Youst, un des meilleurs. Ca rattrape, même si belle carte ne veut pas forcément dire carte pratique (voir la carte de WARII où nombreuses informations se retrouvent sous les empilements de pions)…

Ensuite, DG décide, soit de refaire les règles du jeu, soit de ne rien faire du tout. Total, on se retrouve soit avec les règles de SPI (les erratas ne sont même pas incorporés !) ou alors avec un jeu totalement différent de l'original.

Et pour finir, DG sort trop rapidement les jeux, sans les avoir correctement testés, donc bourrés d'erreurs et de coquilles... D'une réédition on peut donc passer à un jeu totalement nouveau, mais l'impression est parfois plus celle d'un jeu sorti pour playtests qu'un jeu en vente libre... Et comme les joueurs connaissent l'édition SPI, la déception peut être immense…

« Advanced ETO », par exemple, est ressorti « amélioré ». En fait saboté par les erreurs, en particulier sur le matériel. C'est même l'auteur qui a ressorti des correctifs pour les joueurs, à son compte, pas DG ! Une nouvelle édition du jeu, reprenant tous les correctifs, est en preorder… Elle corrigera enfin tous les buggs (croisons les doigts…).
« Wacht Am Rhein II » est l'exemple de jeu foiré lamentablement. Il est tout de même fou de laisser les joueurs (les motivés car les autres, dont moi, sont partis avant) terminer eux-mêmes le jeu ! Je reviens en détail plus loin sur ce jeu.
« War in the Pacific » semble par contre réussi, mais il est beaucoup plus récent. DG aurait (enfin) réagi ?

Nouveautés

Pour les (vraies) nouveautés, c'est malheureusement un peu la même chose : beaucoup d'erreurs et d'imprécisions. Les jeux DG sont souvent moyens. Pas forcément mauvais, mais pas extraordinaires non plus.

Encore que, il y ait deux types de jeux chez DG. Les jeux que je qualifierais de « maison » et les autres. Pour les jeux « maison », j'entends par là les jeux créés par les auteurs DG (Joe Youst, Ty Bomba….). Ceux là sont, en quelque sorte, des jeux S&T en plus étoffés. Avec les mêmes problèmes… Ensuite, on a les jeux extérieurs, créés par des auteurs en dehors de la sphère S&T. Prenons l'exemple de « Krieg ! ». Le jeu est sorti en deux éditions (« Krieg ! » puis « Totaler Krieg ! », de mieux en mieux) et une troisième est en cours. Si TK ! est un très bon jeu, on peut tout de même s'étonner qu'il faille trois éditions d'un même jeu en quelques années… De nombreux jeux « nouveaux » sont en preorder chez DG. Espérons qu'ils soient de la même veine que TK !, mais sans le même nombre de versions...

WARII : exemple typique.

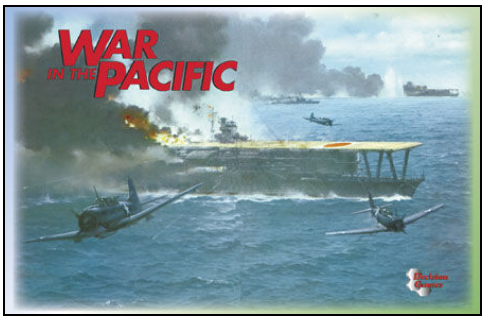
Bon, il est où le problème ? Ils ont tout (S&T et la licence SPI) mais ne font pas grand-chose.

Premier problème, ils ne sont pas assez nombreux. Lors de la sortie de WARII, Doc Cummins (patron de DG) a lui-même annoncé que Joe Youst ne pourrait pas (et ne devait pas) passer son temps à corriger le jeu ! Il devait travailler en priorité sur les S&T et respecter son planning. Bref, un jeu ambitieux, immense et cher sort buggé jusqu'à la moelle, mais, désolé les gars, on n'a pas le temps de corriger tout ça ! Total, ce sont les joueurs eux-mêmes qui ont tenté de remettre de l'ordre dans les règles. WARII, est un parfait exemple. C'est un jeu extraordinaire, qui, si la qualité avait été là, serait devenu une référence. Il l'est devenu, mais dans le genre à ne plus reproduire… Car on a rarement vu un tel

bordel. Des règles très (voire trop) complexes et surtout mal écrites. Des pions superbes, mais, parfois en double dans la boîte : des premiers buggés et la correction des mêmes, ailleurs dans d'autres planches. Bonjour le casse tête !

Nombreux sont les joueurs qui ont été dégoûté par WARII. Et pourtant, qu'est ce qu'il aurait pu être bon avec un peu plus de tests…

S&T, ça prend du temps. Et comme le mag doit sortir tous les 2 mois, sa réalisation est prioritaire. Donc, sur les autres jeux, les auteurs doivent bosser en pointillé. D'où les problèmes…



Est-ce que ça a une chance de s'améliorer ? Je pense que oui. « War in the Pacific » est la preuve qu'il est possible de sortir un bon jeu, immense, sans souci majeur. WitP est un espoir pour tous les joueurs. Reste à savoir si DG a vraiment tiré des leçons de WARII ou si c'est juste un coup de chance…

Nouvelle organisation ?

Mais les choses changent. D'abord, il y a un nouveau graphiste pour S&T. Bon, il faut bien admettre que ce n'est pas encore ça, mais ça s'améliore. Laissons lui un peu de temps.
Ensuite, ils ont l'air de vouloir utiliser d'autres graphistes (tel Mas Yamazaki, pour« USN Deluxe »). Ca fera moins de boulot pour Joe Youst qui pourra se concentrer sur les jeux dont il doit faire plus que les graphismes : « Atlantic Wall » et « Highway to the Reich ». On verra enfin si c'est un bon designer ou pas. Il n'aura plus d'excuse…

Et puis, il y a le nouveau système de preorder. Il est en place depuis quelques temps maintenant. WARII est d'ailleurs le premier jeu d'importance qui en soit sorti… On connaît le résultat… Mais comme je l'ai dit, WitP en est sorti cette année, avec un résultat tout autre.

Il semble donc que la nouvelle organisation apporte une réelle amélioration, mais il est trop tôt encore pour savoir si la partie est gagnée. Les jeux qui vont sortir dans les deux années qui viennent seront à passer à la loupe. Et il y a du monde au programme, rien que pour les 6 derniers mois de 2007sont annoncés :

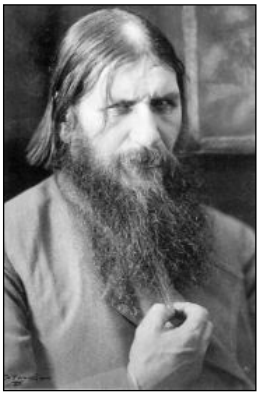
- Fire & Movement #144 – June, 2007
- Strategy & Tactics #244 (Drive on Moscow) – June, 2007
- Nine Navies War – July, 2007
- Luftwaffe – July, 2007
- Land without End (formerly Proud Monster 2) – August, 2007
- Strategy & Tactics #245 (Triple Alliance War) – August, 2007
- Computer War in Europe – 60-90 days from developer turn-in
- Fire & Movement #145 – September, 2007
- Strategy & Tactics #246 (Manila) – October, 2007
- Strategy & Tactics #247 (Holy Roman Empire) – November, 2007
- Fire & Movement #146 – December, 2007

Juste pour une demi année ! Trois S&T, deux « Fire & Movement » (autre mag maison, sans jeu mais bourré d'articles. Oui ils aiment la difficulté…). Trois jeux en boîte et un « jeu » informatique… Ca ne chôme pas ! (Petit message perso à MMP : Alors ?).
Ha ! J'oubliais les jeux produits par les partenaires de DG : 4 jeux EXCALIBRE et un jeu SPW ! On va friser l'overdose chez l'imprimeur…

Prions ensemble, frères wargameurs…

Mais je le répète, si les jeux des deux années qui viennent sont bons, alors on peut espérer, qu'enfin, DG soit à la hauteur de l'héritage SPI-ien. Et peut être qu'alors, « Atlantic Wall » sera un jeu extraordinaire… Et que DG ne sera plus synonyme de Déception Garantie…

PS : Oui, comme les exemples de cet article le montre, DG n'est pas la société qui produit les plus belles boîtes de jeux. Et ça, ça ne semble pas prendre le chemin de l'amélioration…



Raspoutine ! Oubliez Corto Maltese et Boney M. On ne sait pas trop si c'est son vrai nom, d'ailleurs. Les mauvaises langues expliquent que Raspoutine veut dire « débauché », d'autres, plus indulgents, traduisent par « carrefour ». La famille Raspoutine aurait habité à un croisement. Il était à un carrefour de l'Histoire, de toute façon…

Il serait né en 1869 (soit, pour vous situer la date un peu mieux, 100 ans pile poil avant moi. Il faut des références, des dates clés dans la vie…) dans une famille de paysans, en Sibérie.

Enfance difficile, bien sûr, éducation sommaire, vodka à gogo… Raspoutine se différencie des autres moujiks par ses fréquentes crises de mysticisme et aussi par un appétit sexuel féroce... En 1888, il épouse une jeune fille de son village auprès de qui il reviendra toujours par la suite, malgré sa débauche d'énergie extraconjugale.

Il devient peu à peu un mystique « professionnel », mais reste à l'écart de la religion orthodoxe et se rapproche plutôt de certaines sectes, axées sur la recherche de l'extase et la pratique d'un érotisme forcené. Il conserve ses penchants pour l'alcool, la débauche, la bagarre et même le vol. Rien d'un bon curé de campagne, donc…

Ses talents de guérisseur attirent les foules et, parmi eux, quelques nobles qui le repère et l'invitent à Saint-Pétersbourg, capitale de l'empire russe, en 1904. La tsarine, femme de Nicolas II, d'une piété excessive, toujours entourée de nombreux mystiques, est d'emblé séduite par Raspoutine, d'autant que celui-ci semble apaiser les souffrances du jeune tsarévitch Alexis, qui est hémophile. Piété plus guérisseur, Raspoutine avait toutes les « qualités » pour séduire le couple impérial, sur lequel il prend de plus en plus d'influence. Il s'occupe aussi de nombreuses femmes riches, demandeuses de piété, bien sûr, mais aussi d'érotisme. Ca tombe bien, il a de l'appétit …

Mais il se crée de nombreux ennemis. En plus de la débauche et de ses talents de guérisseur, il s'intéresse à la politique. Or, Les temps sont troubles. Il est plusieurs fois écarté de la Cour. Car, même si le couple impérial le vénère, il est détesté du peuple et de l'ensemble de la Cour.

Malgré tout, il devient indispensable à Nicolas II et sa femme. Même banni, Il est toujours rappelé lorsque plus personne n'arrive à apaiser les souffrances du tsarévitch Alexis. Il pose les mains sur le malade, prie auprès de lui et le tsarévitch se réveille apaisé ! En 1912, celui-ci reçoit même l'extrême onction, avant que Raspoutine ne soit appelé et ne le « sauve » !

En 1914, juste avant que la Russie n'entre en guerre aux côtés de la France, Raspoutine est victime d'un premier attentat. Il en réchappe, et redouble de débauche. Il conseillera l'Empereur dans toutes ses décisions pour la conduite de la première guerre mondiale.

Le peuple gronde. Les politiques, les militaires et même le clergé orthodoxe (qui se réveille enfin) répandent des calomnies sur Raspoutine et cherchent à l'éliminer. Ce sera chose faite en décembre 1916. Cyanure, pistolets, et noyade finale ! Il faisait peur, le bougre !

Son corps est retrouvé et enterré dans une chapelle, près du palais impérial, en janvier. En mars, le cercueil est déterré et brûlé. Les cendres sont dispersées dans les bois alentour. La famille royale est renversée peu de temps après et massacrée par les bolcheviques en juillet. Raspoutine avait prédit que la famille impériale ne lui survivrait pas…

Il a bien sûr des responsabilités dans la chute de Nicolas II en 1917. Mais son nom fut utilisé par tous ceux qui avaient œuvré à la chute de l'empire russe (volontairement ou non), parfois pour masquer leurs responsabilités. Il devint, de même, le symbole de la déchéance de l'Empire pour la propagande bolchevique.

Un mythe Raspoutine s'est ensuite créé. On croise souvent Raspoutine, et pas uniquement dans les bandes dessinées. Littérature et cinéma se sont emparé du personnage. Et son souvenir est encore bien présent en Russie.

Enfin, à noter qu'un pénis, qui serait celui de Raspoutine, est conservé à Saint-Pétersbourg. Allez voir la photo sur le net... Moi, je dis respect, Monsieur Raspoutine.

AKIRA est ressorti en juin, en double DVD collector. J'ai donc pu rajouter une pièce à ma maigre DVDtèque. Maigre, car je n'ai pas plus de 20 DVD. Je ne fais pas du tout dans la collectionnite de DVD (contrairement aux wargames…). Je n'achète que ce qui m'est « indispensable » (contrairement aux…). Et Akira m'est indispensable.

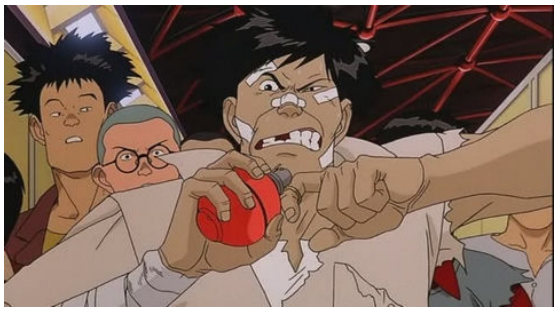
Pour ceux qui viendraient de la planète mars, ou qui n'apprécient pas les mangas (pour ceux là, les mangas c'est la BD japonaise), Akira fut d'abord un manga fleuve de Katsuhiro Otomo, dont la sortie a débuté en 1982 au japon. Au début des années 90, les américains décident de le faire paraître chez eux. Mais le noir et blanc, ils n'aiment pas. Ils choisissent donc de coloriser la chose (Tiens, ils font à peu près la même chose pour les wargames, finalement…). Glénat achète les droits de cette version colorisée pour la France (Plus facile de traduire de l'anglais que du japonais, j'en sais quelque chose…). Akira paraîtra d'abord en kiosque, puis se retrouvera en librairie, Où il est toujours disponible…

Entre temps, Katsuhiro Otomo se voit confier la réalisation d'un film basé sur la saga. Il remanie sérieusement l'histoire (impossible de faire tenir l'ensemble en 2 heures). Le film s'arrête donc juste après le réveil d'Akira. Toutes sortes de nouvelles technologies sont employées, Otomo dispose de gros moyens. Le film sort en 1989 au Japon et est un immense succès. Otomo a réussi son pari. A la suite de la publication de la série aux USA et en Europe, le film est présenté à son nouveau public et remporte, là aussi, un franc succès. C'est le premier manga à sortir du Japon, le début d'une nouvelle ère pour la bande dessinée. D'un coup, Tintin vient de prendre un terrible coup de vieux…

Depuis quelques années, le DVD Akira n'était plus disponible et cette nouvelle édition est donc la bienvenue. Le film n'a pas pris une ride. C'est un pur bonheur de revoir Kaneda, Testuo, Kay et les autres. Petit bémol pour le DVD bonus où, mis à part le reportage (du japonais assez mal doublé en anglais) sur la fabrication du film, on ne trouve rien d'extraordinaire. Beaucoup de texte à lire directement sur l'écran ! Mais bon, le film suffit largement à lui-même…

Les fans du manga qui découvriront le film risquent de rester un peu perplexes devant cette version amputée de l'histoire. Il manque tellement de choses ! Personnellement, quand j'avais été voir le film en salle, lors de sa sortie, j'avais été un peu déçu. De plus, la musique, typiquement japonaise, donc totalement étrangère à mes pauvres sens, avait rajouté une couche à mon désarroi. Plus de 15 ans après, j'ai très nettement plus apprécié le film. Je connais mieux le Japon aussi… J'ai, par exemple, beaucoup goûté cette musique qui m'avait tant surpris la première fois…

Plongez donc dans Neo-Tokyo ! Vous voici en 2019. Il semblerait qu'Akira soit sur le point de se réveiller… Kaneda et ses potes ne savent pas qu'ils vont être des acteurs de premier plan de cette histoire… Mais d'abord, c'est quoi ou qui Akira ?... Akira ? Peu de gens savent… Et ils ne sont disposés à divulguer le secret…



PS : Si vous voulez vous lancer dans la lecture du manga, préférez la version noir et blanc. 6 tomes en tout, autour de 13€ le tome. Si vous ne connaissez pas, foncez ! Ca n'a pas pris une ride.

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

Rendez-vous en novembre 2007 pour le N°3