errata

Papier, carton et ragnagna.

WebMagazine bimestriel - N° 5

Février/Mars 2008

Barbarossa 1941

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

Et hop ! Encore un numéro d'errata ! Et hop ! Toujours à l'heure ! Et hop !... Aïe !... Ca devait arriver, à trop sauter en l'air je me suis pourri la cheville…

Trêve de plaisanterie, l'instant est grave et solennel. Errata a besoin de toi ! Oui ami lecteur, toi ! Pas de panique, garde ton argent… Et écoute. Si tu as créé un jeu et que tu souhaites le faire partager aux autres joueurs, errata peut t'aider.

Fais moi parvenir ton jeu. Les règles seront mises en page, façon errata, et les pions et cartes joints à un hors série d'errata spécial sur ton jeu. Attention, n'espère pas être payé ! Ton jeu sera mis gratuitement à disposition des autres joueurs. Et si un éditeur venait par la suite à te contacter, à acheter ton jeu, pour le publier dans une belle et noble maison d'édition, ton jeu serait bien évidement retiré immédiatement du site.

D'ailleurs, très bientôt, un premier hors série d'errata sera disponible. Avec un beau petit jeu. J'ai l'impression que c'est un peu toujours Noël, moi.

En attendant, voici un numéro centré sur Barbarossa. Qui a dit encore la seconde guerre mondiale ? Oui, je sais… Mais demain sera un autre jour…

Allez, bonne lecture et à bientôt, donc.

SOMMAIRE

- Worst 5 …….. Page 2
- Vive le DTP libre ! …….. Page 3
- Critique : Storm in the East ..... Page 7
- Playtest or not playtest ? ..... Page 9
- Critique : Blitzkrieg in the South …… Page 13
- Un gars, une fille : Surcouf …… Page 17
- Hors sujet ……... Page 18

Le Top5 du dernier numéro m'a donné l'idée de faire l'opposé. Le pire des jeux auxquels j'ai joué ! Voici donc, à mon avis, le pire du pire… Enfin, des jeux que j'ai croisés…

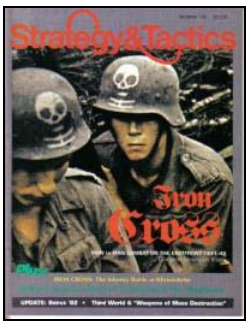
Hitler's Stalingrad : Breslau, Feb-May, 1945

Perry Moore… Auteur prolifique aux titres de jeux plus débiles les uns que les autres. Capable du pire (souvent) comme du bon (du meilleur, faut pas abuser…). J'aurais pu mettre plusieurs jeux de cet auteur, mais en voici un particulièrement notable. Le jeu lui-même n'est pas forcément ridicule, mais ce sont les règles qui sont dramatiques. Rien n'est adapté aux règles. Un exemple, il faut retourner les pions. Sauf qu'ils n'ont qu'une seule face ! On se retrouve donc avec un Fog of War total ! Plus personne ne sait quelle unité est de l'autre côté ! Des idées dans ce jeu, mais une réalisation affligeante… L'exemple type de ce qu'il ne faut pas faire…

Red Vengeance :

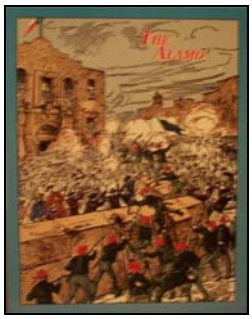
Pour celui-là, je pense que certains d'entre vous vont se plaindre… Comment ose t'il mettre « Red Vengeance » dans cette liste ? Désolé, mais pour moi, il a toute sa place. Une carte moche (une habitude chez cet éditeur…), une règle limitée, une situation à sens unique, des brouettes de dés pour résoudre les combats… Un jeu pour initier ? Mon dieu, vous voulez dégoûter les recrues potentielles ou quoi ? Un seul bon point, son prix. Pour le reste… Rien que l'illustration sur la boîte…

Iron Cross :



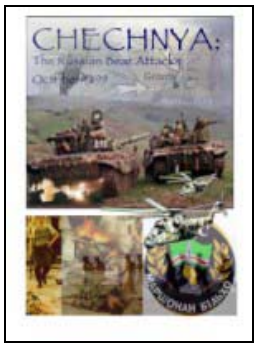
Un S&T, un matériel de Dean Essig (The Gamers). Tout pour plaire, non ? Malheureux, n'approchez de ce jeu. Pour Essig, on va dire qu'il se faisait la main. Les cartes sont immondes et les pions juste corrects. Quant aux règles… Les bras m'en tombent. C'est pas ce qui manque les système tactique sur la WWII. Celui-là est parmi les pires…

The Alamo :



Decison Games dans ses œuvres. Une réédition de SPI. Un graphisme cheap, la carte, en particulier est au top ! De plus, le jeu n'est pas bon. Mais comment faire un jeu intéressant sur un tel thème ? Quelle idée a eu DG de refaire ce jeu. Y'a vraiment rien de mieux dans le catalogue SPI ?

Chechnya :



J'avais dit un seul jeu de Perry Moore ? Bon, j'ai menti… En voici un deuxième. Contrairement au premier, celui-ci n'a rien pour lui. La campagne est inintéressante, comme les règles, la carte et les pions... Zéro pointé !

Kezako DTP ?

DTP : Desktop Publishing. A la base, le DTP c'est un wargame non produit par une grosse maison d'édition avec une impression des éléments (pions, cartes, règles) « comme à la maison ». D'où le nom. Ca ne veut pas dire que la qualité graphique n'est pas là (voir les jeux de Canons en carton, dont le graphisme est identique à ceux des jeux de Vae Victis), mais que le prix sera raisonnable (15€ maximum, même s'il peut arriver de trouver un jeu plus cher…).

Depuis quelques temps déjà, un site web (http://www.wargamedownloads.com) permet de télécharger les fichiers d'un jeu (au format PDF) à moindre coût. L'acheteur se charge lui-même de l'impression et peut alors choisir une qualité meilleure que celle fournie par l'éditeur s'il le souhaite ou un format d'impression plus large.

A noter aussi que quelques jeux gratuits sont disponibles ça et là, mais la qualité graphique de ces jeux est limitée et l'intérêt ludique encore à prouver…

Le marché du DTP se développe depuis quelques années, et force il est à noter que certaines maisons d'édition de DTP sont situées en Europe (CeC, déjà cité, est basé en France, TCS est en Italie…). Le marché européen étant plus restreint que le marché US, cela paraît, somme toute, logique.

Pourquoi DTP ?

On peut effectivement se poser la question du « pourquoi faire du DTP » ? Pour la plupart des éditeurs, faire du DTP c'est ne pas lancer une maison d'édition classique, et s'éviter ainsi les frais qui vont avec une structure professionnelle. Bref, publier un jeu, sans pour autant prendre un risque financier. Juste pour le plaisir (Ha ! Herbert…).

Certains éditeurs commencent par du DTP avant de se lancer, plus tard, dans la cours des grands. Exemple : Khyber Pass Games et, dans une moindre mesure, Bayonetgames. Ces deux éditeurs ont commencé par du DTP (ou assimilé) puis se sont ensuite tournés vers l'édition classique, avec preorders, pions découpés et tout et tout. Pour certains, sortir des jeux en DTP est une marche préalable plus sûre pour se lancer ensuite sur le marché traditionnel du wargame. Cela diminue les risques financiers. Et permet de ne pas partir dans l'inconnu. L'éditeur débute ensuite sa carrière professionnelle avec une notoriété acquise avec ses jeux DTP et une base de clientèle certaine. C'est exactement ce que KP réalise actuellement. Ils se sont fait les dents sur une dizaine de DTP, ont sorti quelques bons jeux (Ataturk, Little Bighorn…) et disposent maintenant de bases assez solides pour passer à la vitesse supérieure. Il faut remarquer que si les américains choisissent cette voie, aucun éditeur DTP européen ne l'a prise. Toujours pour cause de marché plus réduit. Par exemple, le français CeC n'a aucunement l'envie de passer à l'étage supérieur et restera un éditeur DTP.

Le jeu Ataturk de KP.

Quels jeux ?

Un jeu DTP se caractérise par une taille réduite : plutôt du A3 pour la carte, un nombre de pions limité (il faut tout de même que le joueur les monte lui-même…) et un livret de règles pas trop épais (une dizaine de pages). Pas de monster games ici, un DTP doit être jouable en une ou deux soirées grand maximum.

Quelques éditeurs

Loin de moi l'idée de faire l'historique des éditeurs DTP mais il faut tout de même avoir quelques références.

Khyber Pass Games : Un éditeur DTP de qualité qui se tourne maintenant vers l'édition classique : http://mysite.verizon.net/rjlein/khyberpass/ .

FIREFIGHT GAMES

Perry Moore : On ne peut pas passer à côté de Perry. Le roi du DTP, c'est lui, que ce soit avec Firefight (http://firefight-games.com/) ou sous son propre nom (http://pweb.jps.net/%7eperrya/), il a sorti un nombre de jeux impressionnant (même si la qualité n'est pas toujours au rendez-vous, voir page 2…).

N'oublions pas Canons en Carton de Frédéric Bey et Pascal Da Silva, prolongation idéale de la production de Vae Vicits (http://pagesperso-orange.fr/jours.de.gloire/CeC.htm).

Impossible aussi de passer à côté de BSO Games, de Richard Berg, prolifique auteur depuis des années (chez GMT en particulier), qui trouve encore le temps de s'occuper de sa propre édition de DTP.

Et enfin, Mark H Walker (de Lock'n Load) sort aussi (à un tarif que je trouve exagéré) une revue pour ses produits sous forme de PDF à télécharger…

Avenir ?

Pour certains, le DTP c'est l'avenir. Moindre coût, facilité d'achat, liberté de création semblent en effet abonder dans ce sens. Mais si on y regarde de plus prêt, quelques bémols apparaissent.

Tout d'abord, tous les joueurs n'adhèrent pas. Avoir du boulot (et en particulier monter les pions) ne plaît pas à tout le monde. D'ailleurs, rien que pour Vae Victis, tous les joueurs ne jouent pas au jeu fourni dans chaque numéro, à cause du montage des pions. Le DTP, c'est encore pour les bricoleurs…

Ensuite, les sujets exotiques, tout le monde est pour sur le papier, mais je ne pense pas que ça marche si bien que ça. Les magazines Vae Victis se vendent mieux quand ils portent sur la seconde guerre mondiale, et à mon avis, c'est la même chose pour le DTP… Les sujets exotiques, c'est pas pour tout le monde, la majorité des joueurs préférant un bon jeu sur Stalingrad ou le débarquement en Normandie qu'une guerre inconnue en Amérique du Sud. C'est comme ça, on en pense ce qu'on veut, mais on doit s'y faire, seule une minorité de joueurs aime et recherche les sujets exotiques ou sortant de l'ordinaire…

Ensuite, le coût d'un DTP me semble toujours assez élevé. En effet, à 15€ un tel jeu, c'est encore pas donné, sachant que, sur le marché d'occasion, on trouve d'excellents jeux pas cher (où souvent les pions ont déjà été découpés, pour les feignants…) et que les « vrais » éditeurs sortent des jeux à moins de 30$ (ce qui revient à 30€ avec le port, vu le cours du dollar) d'excellente qualité. La disponibilité des DTP en téléchargement a été un bon moyen de rendre ces jeux attractifs, le prix ayant du coup diminué, mais cela me semble toujours trop élevé…

Enfin, gros point noir du DTP, la qualité de la production qui laisse souvent à désirer. Pour tout dire, si certains jeux sont bons, il y a toujours une production de jeux médiocres (pour ne pas dire pire) prédominante. Pour beaucoup (les non convertis en particulier) le DTP « c'est de la merde » comme dirait Coffe… Perry Moore est passé par là. Pourtant CeC sort des jeux de qualité qui pourraient être des jeux Vae Victis (donc de nombreux joueurs sont potentiellement intéressés) et KP a sorti certains jeux importants (mais nous avons vu que le but de cette société est de passer au wargame classique, ce qui limite son impact ici). Pour le reste, si les idées sont là, la qualité se fait encore attendre. Et le parti de la plupart des éditeurs semble être plus des jeux simples et rapide (parfois un peu trop) plus que des jeux pour hardcore wargamers…

Si le DTP est l'avenir du wargame, ce n'est donc pas non plus demain la veille que le wargame traditionnel va être détrôné… En effet, sauf si l'augmentation du prix du pétrole fait exploser le coût des frais de port, on voit encore mal la majorité des joueurs se tourner vers ce mode de diffusion. Et je dirais même que ces joueurs ont raison. La qualité n'étant pas encore là, pour la plupart des jeux DTP… En tout cas, la qualité n'est pas encore au niveau de ce que font MMP et GMT (les références du marché traditionnel).

Collectionnite

Un autre frein important au développement du DTP est la collectionnite qui a gagné les

joueurs. Imaginons en effet un jeu disponible à la fois en DTP et de manière classique (en boîte). Voilà, MMP se lance. Le prochain jeu de la série SCS est disponible dans les deux formats. Vous achetez quoi ? Même si le prix de la version boîte est le triple du DTP, l'énorme majorité des joueurs prendra la version boîte. Et pour plusieurs raisons :

- Moins de boulot car seul le découpage des pions, auquel les joueurs sont habitués, est nécessaire avec la version boîte,
- La version boîte, ça a une autre gueule sur mon étagère que des feuilles volantes (et c'est pas faux),
- La version boîte, je pourrais toujours la revendre, alors que la version papier…

La majorité des joueurs achètent des jeux mais aussi en revendent pour financer d'autres achats. De plus, certains achètent des jeux par plaisir plus que par envie de jouer. On a tous chez soi un jeu immense, si bien, si beau, mais qu'on ne pourra jamais jouer, faute de place et/ou de temps. De plus, vu le prix de certains jeux, un achat peut aussi être un investissement. Quel sera le prix de vente d'un Case Blue dans 5 ou 10 ans ? Il n'y a qu'à se connecter sur ebay, on repère vite les spéculateurs professionnels…

Acheter un wargame est donc un achat immédiat (jouer), un achat de collectionneur (si le joueur en a les moyens) et un investissement (si le jeu se révèle bon). Le DTP ne peut, lui, être concerné que par le côté ludique. Tout simplement parce qu'une copie d'un DTP ne diffère pas beaucoup de l'original…

Révolution !

Nous l'avons vu, le DTP reste encore trop souvent un sous-« wargame classique » sur beaucoup de points. Moins beau, moins cher, moins facile d'utilisation, moins de valeur marchande à la revente… Un des points importants aussi (quand on trouve des wargames classiques scannés à disposition sur Internet), la copie d'un DTP est facile (et déjà faite si on achète la version PDF). Bref, si un joueur achète un bon DTP, rien ne l'empêche d'en faire la copie pour d'autres. Personnellement, je fais souvent cette copie pour moi-même ! Je ne suis pas très habile avec mes gros doigts et je photocopie toujours la planche de pions que j'ai reçu, au cas où un malheur arriverait au découpage / collage…

Se lancer dans la vente de DTP, c'est plus essayer de rentrer dans ses frais (photocopies mais aussi achat de documentations ou maintenance d'un site web) que pour faire fortune (déjà que dans le wargame classique, faire fortune…).

Le DTP n'a donc qu'une solution : arrêter de copier le wargame classique. Mon avis est que le DTP ne doit être disponible qu'en version PDF. Et gratuitement ou presque. Vive le DTP libre ! On se calme et je m'explique…

Ceux qui créent et distribuent des DTP sont des passionnés qui ne pensent qu'à une chose, créer un jeu, le mettre à disposition d'un maximum de joueurs et rentrer dans leurs frais. Plus le jeu sera vendu et mieux ils rentreront dans leurs frais (et pourront réinvestir cet argent pour créer d'autres jeux). Mais nous l'avons vu, le nombre de joueurs susceptibles d'être intéressé par l'achat d'un tel jeu est encore limité, pour le moment. Une bonne partie des joueurs regarde encore ces jeux avec dédains. Le DTP est actuellement dans l'impasse et ne peut en sortir que par une petite révolution.

Le premier pas, fournir les jeux en PDF sur Internet, a été franchi, il faut donc monter une nouvelle marche qui est celle de la diminution forte des prix. 1 ou 2€ le jeu me semble correct. Vendre 100 jeux à 10€ revient au même qu'en vendre 1000 à 1€. On diminue les prix, il y a plus d'acheteurs et l'auteur rentre toujours dans ses frais. De plus, cela diminuera le risque de copie pirate. Si le jeu ne vaut pas le coup, ce ne sera pas grave non plus. Poubelle. Et le joueur passe à autre chose.

La plateforme de téléchargement existe déjà. Reste à mettre vraiment tous les DTP existants en téléchargement (certains éditeurs tel CeC n'ont pas encore franchi le pas du PDF et ne le souhaite d'ailleurs pas), afin d'en faire un site incontournable, où toute la communauté du DTP se retrouve.

Mais baisser le coût d'achat des DTP sous forme électronique ne suffira sans doute pas. Il faut aussi des jeux plus ambitieux. Le jour où

un jeu équivalent d'un jeu de la série SCS de MMP/The Gamers sortira en DTP, on aura franchi un grand pas pour le développement de ce média. Et tout ça pour 2€. Je suis sûr que celui qui ose et sort un tel jeu en écoulera beaucoup.

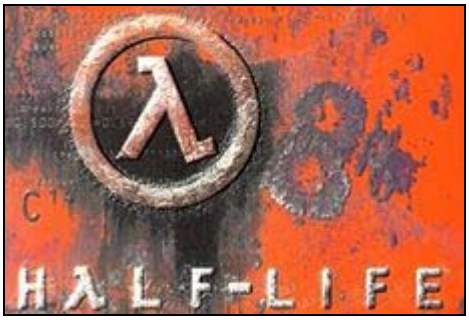
Dernier point d'importance, la gestion des errata, la plaie de nos jeux, pourrait alors se régler en direct…

Vive le DTP libre !

Dernière étape de mon exposé, la révolution ultime : le jeu en téléchargement libre. Oui libre. Gratuit. Le joueur n'aurait qu'à s'abonner à la plateforme de téléchargement (5€ par an par exemple) pour un nombre illimité de jeux téléchargés dans l'année. Un pourcentage pour la maintenance de la palteforme, un pourcentage pour l'auteur et roulez jeunesse. Fin du business. Fin de la spéculation. Fin de la collectionnite. Le jeu pour le jeu.

Après tout, que veulent les auteurs de jeux ? Se faire de l'argent ou proposer leur bébé à un maximum de joueurs et faire plaisir à ces joueurs ?

Et j'irais même encore plus loin. Les joueurs devraient avoir accès aux fichiers sources et pourraient ainsi modifier le jeu à leur guise. Ils pourraient ensuite mettre leurs modifications à disposition des autres. Un peu comme les mods des jeux vidéo. Si une modification est mauvaise, les joueurs le diront et elle finira toute seule à la poubelle. Si elle est bonne, c'est une deuxième jeunesse pour le jeu. Après tout, il existe déjà de nombreuses variantes personnelles pour les wargames classiques. Avec l'accès libre aux sources, tout devient possible. Vous adorez un système vous voudriez étendre ça à une autre période ? Pas de problème. Au boulot ! Et si ce système marchait aussi pour une toute autre époque ? A vous de jouer ! Allez voir sur ce site (http://www.moddb.com/), vous serez bluffé de voir tout ce qui existe…



L'original…

Le mod…

Mais mon pauvre monsieur, vous rêvez ! Ca va vite tourner au bordel, votre histoire. Utopie ! Croyez vous ? Revenons sur l'informatique. Est ce le bordel ou un non sens ? Il me semble au contraire que ça marche plutôt bien non ? Regardez tous ces mods qui existent et qui relancent l'intérêt d'un jeu sorti il y a un an déjà (une éternité pour les jeux vidéos). Certains sont excellents (voyez tout ce qui est sorti autour d'Half-life, il y a quelques années). Et regardez, plus fort encore, on a même réussi à avoir un MS Office libre (OpenOffice)!

Plus proche de notre passe-temps favori, regardez l'exemple des logiciels d'aide au wargame papier (Cyberboard, ADC, VASL, etc.). Le premier fut ADC, payant. Maintenant il est dépassé par les logiciels gratuits. Et l'ensemble des joueurs peuvent participer aux développement (ne serait-ce qu'en créant un module pour un jeu).

Le DTP peut et doit passer au libre, s'il veut sortir de la niche actuelle où il est (en)terré. Mais c'est une véritable révolution du monde du jeu qui doit s'organiser. Remettre le plaisir (de créer et de jouer) en avant. Le wargame traditionnel est une niche. En rendant les jeux libres et gratuits, de nouveaux acteurs et joueurs arriveront dans notre hobby. Nous autres wargamers serions incapables de réussir cette révolution ? Je ne peux pas y croire. Nous avons tellement à y gagner…

En tout cas, comme dit dans l'édito, errata fera son possible pour vous fournir des jeux gratuits à télécharger. En espérant ainsi faire avancer le schmilblick… Doucement mais sûrement…

Jeu du magazine **GameJournal** (N°7). Le Groupe d'Armées Centre lors de l'opération Barbarossa (soit lors de son avancée de Brest-Litovsk à Smolensk).
Une carte (un hex représente une vingtaine de kilomètres), 250 pions (au niveau de la division).

Je n'avais pas de traduction dans le jeu que j'ai acheté au Japon. Mais alors que je pensais bien devoir traduire les règles de ce jeu moi-même, j'en ai trouvé la traduction anglaise (enfin dans un anglais approximatif tout de même, mais compréhensible malgré tout…) par hasard. Et du coup, j'ai pu glisser ce jeu dans ce numéro d'errata spécial invasion allemande en URSS de 1941.

Rien à redire…

GameJournal est connu pour la qualité du matériel et ce jeu ne déroge pas à la règle. La carte est très lisible et bien agréable à l'œil (et imprimée sur un beau papier glacé…) et les pions sont tout à fait fonctionnels et sans fausse note. De plus, l'impression de l'ensemble est toujours de très bonne qualité.

Original…

Le système de jeu est très original et rappelle par certains côtés « A Victory Lost » (jeu de GameJournal racheté par la suite par MMP avec le succès que l'on sait…). Comme il se doit dans cette période de la guerre, les deux armées sont totalement différentes.
Le système repose sur le tirage au sort de marqueurs. Il y a 4 marqueurs pour les unités allemandes et autant de marqueurs soviétiques que de formation en jeu.
Lorsqu'un marqueur allemand est tiré, le joueur de l'Axe a 4 possibilités. Tout d'abord, il doit choisir pour 3 marqueurs sur 4 soit combat (avec toutes les unités qu'il souhaite), soit mouvement (là encore avec tout le monde). Enfin, pour 1 marqueur sur 4, il peut choisir combat ou mouvement, mais cette fois-ci uniquement pour les unités blindées. L'ordre dans lequel il choisit ses actions est libre. Et il peut très bien choisir 4 fois le mouvement. Aucune obligation. Liberté totale. Le bonheur.

Pour le soviétique, par contre, c'est pas le bonheur du tout. Quand un pion soviétique est tiré, il correspond à une formation et seules les unités de cette formation vont pouvoir faire quelque chose. Mais le joueur soviétique n'est pas libre du choix de son action. Il doit lancer un dé et trouve le résultat dans la table des doctrines qui est :

- 0 : contre attaque immédiate. Pas de mouvement mais les blindés adjacents à des unités ennemies ont l'obligation d'attaquer.
- 1 : Aucun mouvement. Aucun combat. Status Quo.
- 2 : Assaut : Les unités adjacentes à l'ennemi ne peuvent pas faire mouvement. Les autres unités (sauf celles en ville) doivent faire mouvement vers l'Ouest (donc vers l'ennemi). Toutes les unités adjacentes à l'ennemi doivent attaquer.
- Etc.

Bref, la table est très directive. Mais ce n'est pas tout…

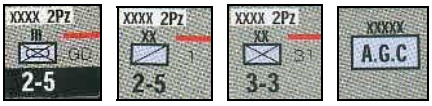
Renforts
Chaque tour d'un joueur débute par une phase de renfort.

Pour le joueur de l'Axe, il s'agit généralement de tirer au sort une unité d'infanterie à placer sur la carte. Deux pions sont vides, ce qui correspond à aucun renfort pour ce tour.

Pour le joueur soviétique, c'est différent. Plusieurs formations peuvent entrer en jeu, toujours par tirage au sort. Pour celles-ci heureusement, le joueur n'a pas à lancer un dé mais choisit la doctrine qu'il souhaite librement lors du tour d'arrivée de ces troupes sur la carte. Mais le joueur soviétique peut aussi décider de se passer de renforts et de tirer au sort un marqueur de modification de doctrine qui lui donne alors plus de souplesse dans les actions que peuvent choisir les formations.
Car le soviétique subit d'autres pénalités, dès le début de la partie…

Malus…

La limite d'empilement est de 3 unités par hex, mais seul les unités allemandes suivent cette règle en début de partie. Les unités soviétiques ne peuvent être empilées qu'en ville, et encore 2 unités seulement. Pour que l'empilement passe à 2 unités partout, le joueur soviétique doit tirer un marqueur « stacking » pour modifier la doctrine. Il doit en tirer un deuxième pour avoir les mêmes possibilités que le joueur allemand.



En début de partie, les unités soviétiques ne peuvent pas utiliser le mouvement stratégique (pour venir plus rapidement sur le front). De même, une unité qui fait mouvement combat à demi puissance. Ou encore, plusieurs unités dans des hexes différents ne peuvent pas combattre le même hex en même temps. On résout les combats les uns après les autres… et il y en a d'autres, des malus…
Bref, l'armée soviétiques est lourde à la manœuvre, ne peut pas prendre d'initiative, et est donc complètement surpassée par les troupes allemandes… En début de partie…

Dilemmes…

Vu les conditions de victoire, l'allemand n'a pas le choix. Il doit bousculer l'armée soviétique et traverser la carte d'Ouest en Est. Le tout sans perdre d'unité ou presque. L'attaque sur Moscou ne pourra commencer qu'après, il ne doit donc pas traîner…

Le joueur soviétique doit, lui, retenir l'allemand, tout en lui faisant chèrement payer chaque ville conquise. Mais il n'est pas aidé. Et doit chaque tour choisir entre donner de la souplesse à ses troupes (sachant qu'il lui est impossible d'effacer tous les malus qui le bride dans une partie et donc qu'il faudra faire avec quelques uns tout au long du jeu…) et amener plus de troupes pour la défense (à noter que les formations en renfort ne sont pas toutes de la même qualité. Certaines sont très importantes et d'autres moins, c'est le hasard qui décide qui arrive…). Si la situation apparaît désespérée en début de partie, elle va s'améliorer même si l'armée soviétique ne rattrapera jamais son retard sur l'armée allemande. Le tout est de trouver le bon compromis entre plus de possibilités et plus de troupes.

Un sujet difficile…

En 5 pages de règles, les gars de GameJournal ont réussi à faire un très bon jeu, original et rapide à jouer (une soirée). De plus la rejouabilité est là, de part le tirage aléatoire de marqueurs.
Malheureusement, la situation étant ce qu'elle est, même avec tout le génie du monde, « Storm in the East » n'est pas le jeu le plus intéressant du monde. On est loin de la situation décrite dans « A Victory Lost » où chaque camp a ses chances. Ici, si chaque camp peut l'emporter, l'allemand n'ayant pas la partie si belle que ça, on a tout de même un attaquant clair et un défenseur qui fait ce qu'il peut pour retenir la marée grise.

Tout cela fait que le jeu récolte un

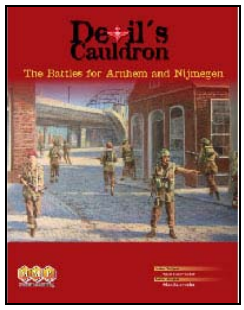
6/10.

Une règle astucieuse ne rattrape pas un sujet pareil, surtout à cette échelle. A noter tout de même que ce jeu peut parfaitement servir d'introduction pour des joueurs inexpérimentés, car les règles sont simples. Ils peuvent prendre l'allemand et se concentrer sur l'offensive sans s'occuper des problèmes du soviétique.

Après deux essais infructueux, j'ai enfin participé aux playtests d'un jeu : « Red Storm Over The Reich » de Compass Games.

Coups d'épée dans l'eau.

Le premier essai fut « On the Bounce » de L2, toujours en playtests à l'heure actuelle. Ce jeu est en fait une transformation (faute de droits…) du jeu « Starship Troopers » paru chez Avalon Hill. Après quelques tests, j'ai préféré abandonner les playtests. D'une part parce que le système de jeu ne m'a pas plus (je m'attendais à ASL dans l'espace…), et d'autre part j'ai trouvé que, faute de la licence Starship Troopers, l'histoire derrière le jeu, indispensable pour un jeu SF, était assez faible. Par exemple, les aliens peuvent faire des prisonniers. Mais pourquoi faire ? Bref, j'ai essayé d'attirer l'attention du designer, Chester Hendrix (très sympa d'ailleurs) sur le manque de crédibilité de l'ensemble, mais il a préféré se concentrer sur le jeu lui-même. A noter qu'il ne m'en a pas voulu du tout de quitter le navire. Au contraire même, il a apprécié mes remarques et ma franchise.



Le deuxième essai fut « The Devil's Cauldron ». Cette fois-ci, j'ai rapidement abandonné aussi car j'ai eu la désagréable impression de participer à une campagne publicitaire plus qu'à une campagne de tests… Je n'ai pratiquement pas eu de retour sur mes remarques. Juste des « le jeu est terrible, continue à jouer ! ». Sans moi… Par contre, j'ai commandé ce jeu qui promet beaucoup.

I'm in !

Le troisième essai fut donc le bon avec « Red Storm Over The Reich » de Compass Games. On peut même dire que ce fut mes premiers vrais playtests. Et donc je me suis demandé ce qu'il fallait que je fasse… J'avais entendu dire qu'il fallait « tordre » le jeu, trouver les failles dans le système… C'est bien beau, mais ça veut dire quoi exactement ?

Voici ce que j'ai fait, si ça peut donner des idées à d'autres.

Lire, relire et rerelire…

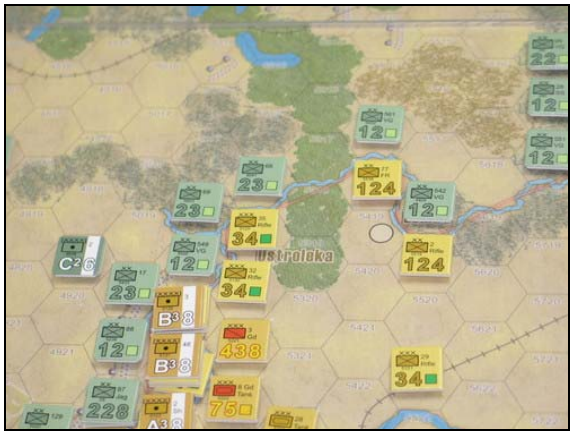
Tout d'abord, la première des tâches est d'éplucher les règles. C'est un boulot en continu, car elles ont évoluées tout au long des tests. Est-ce que chaque paragraphe est compréhensible ? Au moindre doute, j'envoyais une question au designer. Est-ce que les règles sont bien écrites ? Par exemple, c'est vérifier que chaque terme est bien expliqué, que les règles se suivent dans un ordre logique, que les références (voir chapitre tant…) sont exactes et justifiées. Ce n'est pas un boulot simple, car on a du mal à avoir du recul. Une fois qu'on connaît bien les règles, il est difficile de voir les erreurs. Vers la fin des tests, il me fallait toujours plusieurs lectures pour arriver à un résultat correct. Et pourtant, je suis plutôt bon à ce genre d'exercice… Mais quand on est trop impliqué dans l'écriture du document, c'est nettement plus délicat. Et donc, ça prend plus de temps que ce qu'on pensait. En plus, ce n'est pas très marrant, mais c'est indispensable…

Jouer, rejouer et rerejouer…

Une fois les règles épluchées, on peut passer aux tests d'une partie. J'ai testé en solitaire. J'ai bien sûr prévenu le designer, Bill Cooper, dès le début, ce qu'il a accepté sans problème. Première partie = premiers tests. Il ne faut pas s'attendre à monts et merveilles. D'abord, je ne connaissais pas encore très bien les règles. Ensuite, ces mêmes règles n'étaient pas encore très claires… Et enfin, je ne savais pas grand-chose sur le déroulement précis de la bataille historique (la fin du 3ème Reich de

Varsovie à Berlin). En plus, le système du jeu, du designer Ted Raicer (qui n'est quand même pas un manchot), est très original. Bref, tout ça pour dire qu'il m'a fallu du temps avant de bien tout comprendre… Quels sont les points douteux (ou pas clairs du tout…) sur lesquels les testeurs ont du mal ? Le développeur a aussi besoin de ces informations. Mes débuts ont donc été chaotiques…

Recherches…



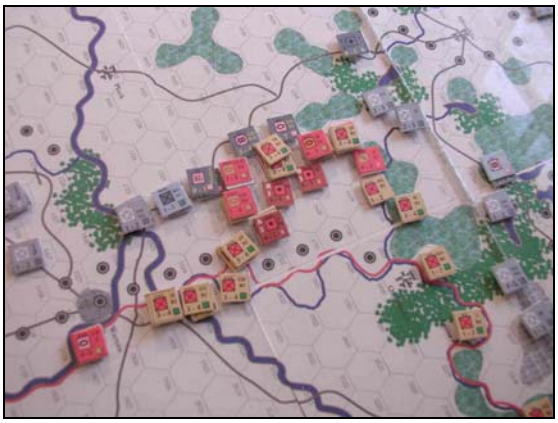
Le produit fini.

L'avantage avec ce jeu, c'est que les dates historiques de captures des villes importantes sont directement indiquées sur la carte. Le joueur peut donc rapidement savoir où il en est par rapport à la campagne historique. Sachant que, pour remporter la partie, le joueur soviétique doit faire aussi bien que les généraux soviétiques, sans les menaces de goulag ! Pas facile donc. Mais cela n'empêche pas une bonne recherche historique. J'ai donc plongé le nez dans mes bouquins et rechercher sur le net des informations sur la campagne. Il fallait vérifier qu'il ne manquait aucun détail important. Expliquer certains points de règles. Là encore, ce fut une partie de ping-pong avec le développeur, toujours très rapide à la réponse. Une fois que tout était clair pour moi, je pouvais enfin me lancer dans une partie. Il n'y a pas de scénario court dans ce jeu. Juste la campagne entière historique ou hypothétique (ajout d'unités côté allemand pour équilibrer le jeu). Donc, ce n'est pas un jeu d'une après-midi. C'est même assez long à jouer…

Toute première fois…

Première partie, jouer le plus simple possible, en essayant de respecter au maximum les dates historiques de capture des villes importantes. Résultat : pas brillant... A la fin de la partie, les soviétiques n'étaient même pas entrés dans Berlin ! Victoire allemande. Evidemment, mon jeu n'avait pas été excellent… Loin de là. En fait, c'est dur. Dur de jouer à un tel jeu encore en chantier. Tout au long de la partie, j'ai encore posé tout un tas de question au développeur. Telle chose arrive au cours du jeu, mais ne semble pas avoir été prévue dans les règles. Je fais comment ? Je me suis même demandé si c'était moi ou le jeu qui était mal foutu… Rassurez vous, c'était bien moi…

Deuz…



Le même en version test…

Une chose est bien, le setup est rapide et bien foutu. Donc j'ai tout remis en place et je suis reparti à l'assaut. Résultat final : beaucoup mieux. Les soviétiques sont arrivés aux abords de Berlin. Pas suffisant malgré tout : victoire allemande. Du mieux dans l'application des règles. Du mieux dans la stratégie employée côté soviétique (jamais facile de jouer cette armée…). Encore quelques points de crispation sur certaines règles (en particulier celles du franchissement des fleuves par les troupes soviétiques, pas simples et qui retardaient terriblement l'avancée vers Berlin). Donc cette fois-ci, j'étais plus concentré sur l'application (et la critique) des règles. Est-ce qu'il ne serait pas possible de simplifier tel point ? Ce point là marche très bien. Celui là, beaucoup moins. Est-ce que celui-ci est indispensable ? Beaucoup de questions mais peu de réponse de Bill Cooper finalement. Beaucoup de « à voir ». Normal, ce n'est pas un test qui va faire bouger les règles. Il faut voir si plusieurs testeurs font la même remarque…

2 be 3…

Quand c'est fini, on recommence ! Donc j'ai tout remis en place. Il faut tout de même être motivé pour tester un jeu ! Jouer trois fois de suite au même jeu (et j'ai fait même une

quatrième partie…), faut en vouloir. Surtout que c'était de l'intensif. Tous les soirs, je me remettais dessus… Maintenant que je commençais à maîtriser les troupes soviétiques et les règles du jeu, je me suis plus intéressé aux troupes allemandes. Les choix sont maigres. Les troupes sont maigres. Le terrain est vaste. L'armée rouge innombrable. Pas facile de défendre le Reich… Donc il faut optimiser. Ce que j'ai essayé de faire. Le résultat fut sensiblement le même que lors de la troisième partie. Les russes à Berlin mais incapables de prendre le Bunker d'Hitler. Nouvelle victoire allemande ! Ca commençait à devenir désespérant… Le soviétique qui n'arrive pas à remporter la victoire ! Vu la campagne, ça me paraissait bizarre… Est-ce que les conditions de victoire étaient bien faite, finalement ?

Quatre à quatre…

Et, pour le savoir, devinez ? Nouvelle partie. Mais pas tout de suite. Non, il me fallait prendre un peu de recul. J'ai préféré me changer les esprits en jouant à tout autre chose. Me vider la tête de « Storm over the Reich ». Pour y revenir ensuite l'esprit clair.
Et la quatrième partie fut la bonne pour les soviétiques. Le Bunker est tombé au dernier tour de la partie. Victoire soviétique. A la suite de cette dernière partie, que j'ai, comme les trois autres, décrites en détail (tour par tour) au développeur, j'ai annoncé que mes tests étaient terminés. J'étais vidé. Je ne pouvais plus voir ces pions ou la carte en peinture… Basta ! J'ai donc annoncé à Bill que si j'étais encore disponible pour relire les règles, il ne fallait plus compter sur moi pour refaire une partie. Pendant un mois et demi, je n'avais touché qu'à RSOtR, si on excepte une petite semaine pour un petit jeu avant la quatrième partie. Il était temps de me tourner vers autre chose…

Finitions…

Je me demandais tout de même ce qu'allait en penser Bill Cooper. J'avais un peu l'impression d'abandonner le navire en cours de route… En fait, il a bien compris. Et a continué à m'envoyer les dernières mises à jour des règles, pour relecture. Ce que j'ai toujours fait rapidement et consciencieusement. En particulier, la règle de franchissement des fleuves a été (enfin) revue et simplifiée par l'introduction de pion « tête de pont » très bienvenus. Même si je n'ai plus joué au jeu, les quelques modifications des règles qui sont advenues par la suite m'ont toujours semblé aller dans le bon sens.

Décision…

Enfin est arrivé de Bill un message demandant aux testeurs d'être francs sur le jeu. Est-ce un futur hit ? Quels sont les points forts / points faibles ? Il fallait être direct. Je l'ai été. Mes conclusions ont été les suivantes :

- Très bon jeu,
- Ne plaira pas à tout le monde car système assez particulier,
- Très bonne jouabilité en solitaire,
- En face à face, pas très marrant de jouer l'allemand avec le scénario historique,
- Livret de règles à peaufiner (en particulier rajouter des exemples),

Enfin, les graphismes de Todd Davis qui ont commencé à être montrés semblaient aussi très bon.

Vue d'ensemble de la bête terminée…

A la suite de ça, plus de nouvelle du développeur. Seule information sur Consimworld : le jeu va passer en production prochainement. Derniers régalages sur le livrets de règles (rajout d'exemples de jeu en particulier) et finitions des graphiques. Enfin, un dernier message de Bill m'arrive. Merci de donner son adresse pour recevoir un jeu gratuit ! Cool. Merci les gars. Je n'avais même pas pensé à ça, même si je savais que ça pouvait se faire.

Dégoûté…

Pour une première fois, j'ai appris beaucoup sur les playtests. Premièrement, c'est long. Deuxièmement, c'est long. Troisièmement, c'est dur. Il faut être vraiment motivé avant de se proposer, si on veut faire ça correctement. En tout j'ai eu du travail pendant un an. Un mois et demi de tests, en quasi continu. Puis, plus espacé, mon avis sur la dernière mouture

des règles, sur des points précis… Et enfin, mon avis final sur le jeu. Seule récompense : le jeu gratuit.

J'étais très motivé par ce jeu. Ted Raicer, Compass Games, la fin du Reich, beaucoup de raisons pour que je m'y intéresse. J'ai tout de même été surpris par l'effort à produire pour tester le jeu comme il faut. J'en étais arrivé à être dégoûté du jeu ! D'ailleurs, j'avais décidé de ne pas le précommander. Après quatre parties, je préférais acheter un autre jeu que celui-là. Si mon enveloppe « argent pour les wargames » avait été sans fond, évidemment que j'aurais acheté ce jeu, mais comme ce n'est pas le cas, je préférais passer à autre chose.

La version de test, à découper et monter…

Le jeu gratuit a donc été une agréable surprise. A noter tout de même que mon sentiment vis-à-vis de RSotR s'est aussi estompé avec le temps et rien ne dit que je ne l'aurait pas acheté finalement.

Same player plays again…

Conclusion : pour participer à des playtests, il faut être motivé à 200% par le jeu et avoir beaucoup de temps devant soi. Est-ce que j'en referais, pour un jeu aussi gros ? Oui. Sans problème, même si ce fut dur pour celui-ci. C'est tout de même très intéressant à faire. On apprend énormément sur la création d'un jeu. Par contre, je pense que le courant doit bien passer avec le développeur. Il doit répondre rapidement aux questions des testeurs. Rien de plus frustrant que d'être planté. Bill Cooper a été très bon pour ça. Réactif et clair dans ses explications. J'aurais peut-être aimé, avec le recul, savoir un peu plus ce qui se passait autour du jeu. Savoir à quelle étape on en était, vers où on allait, avoir des dates butoirs… Et avoir les avis des autres testeurs, même si laisser chacun mariner dans son coin peut faire partie de la méthode… Là, j'ai vraiment fait le boulot dans mon coin, coupé du monde. Certains développeurs mettent en route un blog où tous les testeurs peuvent intervenir. Je pense que ça doit être une très bonne chose. Un peu plus d'échanges entre les testeurs ne m'aurait pas fait de mal. Mais je comprends aussi les développeurs qui ne veulent pas de ça. Les testeurs ne s'influencent pas les uns les autres et les tests y gagnent sans doute en qualité.

Mais si vous voulez vous lancer dans le test d'un jeu, surtout un costaud, sachez où vous mettez les pieds. Personnellement, j'ai été surpris. Mais si quelqu'un à un jeu (qui m'intéresse) à tester, je suis partant ! Et j'invite tout joueur à le faire au moins une fois. On ne regarde pas un jeu ou une règle de la même façon après une telle expérience.

Développeurs mes amis.

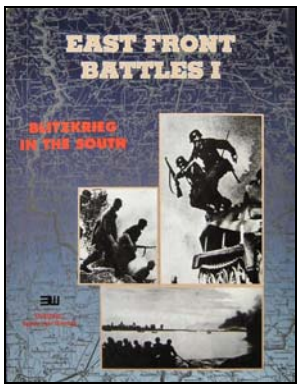
Enfin, j'ai maintenant plus de respect et d'estime pour les développeurs de nos jeux qui font un énorme boulot pour arriver à peaufiner le jeu d'un designer fou.

Déjà je faisais attention au nom du designer d'un jeu (Radey, Essig, Powell, Raicer, Yamazaki, par exemple, m'attirent tout de suite l'œil), maintenant je vais aussi regarder le nom du développeur. Et Bill Cooper vient d'ouvrir la liste…

PS 1 : Je n'ai pas encore reçu ma boîte gratuite ! Comme quoi... Je ne dois pas être non plus prioritaire… Mais merci de ne pas m'oublier non plus, Compass Games ! Comme disait Lagardère, « chose promise, chose due ! ».

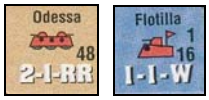
PS 2 : Cher lecteur, tu es en train de créer ton propre jeu. As-tu lu l'édito ? Oui ? C'est bien. Mais sais tu aussi que tu peux m'envoyer ton jeu pour que je le teste ? N'hésite pas, ce sera avec plaisir.

Jeu de **Vance Von Borries**, de 1993, édité par **3W**.
Les combats du Groupe d'Armées Sud lors du déclanchement de l'opération Barbarossa en 1941. Un tour de jeu représente 2 jours, un hex équivaut à 5 miles et les unités sont à l'échelle du bataillon jusqu'à la division. Il y a 400 pions, 3 cartes (2/3 d'une carte standard en largeur).



In the box…

C'est un jeu de 3W, et les mauvaises langues prétendent que 3W est souvent synonyme de fiasco. Oui, je fais parfois parti de ces gens là, je dois l'admettre… Mais cette fois-ci, peu ou pas de mauvaise surprise. Les cartes sont tout à fait correctes (de Joe Youst) et les pions sont parfaitement lisibles et clairs. Il y en a bien certains qui n'ont pas tout à fait les bonnes couleurs dans le symbole OTAN, mais cela ne gêne en rien le jeu et l'éditeur s'en excuse dans le livret de règle. Faute avouée étant à moitié pardonnée, on passe sur ce point. Ha ! Un détail tout de même, faut tout de même que je trouve quelque chose à redire… Il y a une flottille de navires et un train blindé. Là, je suis désolé, mais le gars qui a fait les dessins de ces deux unités n'a jamais vu de bateau ou de train (pas même besoin qu'il soit blindé, juste un pauv' TER…). Ou alors le dessin c'est pas son truc. Ou alors il était malade, abusait de la coke… Je ne sais pas moi, faut sortir mon vieux. Un train ! C'est pas compliqué non ? Allez, on passe aussi…



Passe moi la règle !

Le but de la série… Stop ! Je ne vous ai pas parlé de ça… 3W a souvent eu beaucoup d'idées mais n'est que très rarement arrivé au bout de celles-ci… Donc BitS est le tome I d'une série qui n'a jamais été plus loin ou presque. Je m'explique. Le but premier était de couvrir toute la guerre sur le front de l'Est avec la même série : « East Front Battles Series ». Vance Von Borries devait se charger de ça. Mais après le premier jeu, BitS donc, il y a eu friture entre VvB (j'aime bien les sigles moi !) et 3W. Et le Vance a quitté le navire, abandonné son bébé avec et est parti voir du côté de GMT avec le succès que l'on sait (créer la East Front Series). Et c'est Joe Youst qui a repris l'affaire en main chez 3W. Le tome II est sorti : « Spires of the Kremlin ». Mais on a changé d'échelle. Pas dans le jeu ! Dans la complexité ! Comme d'habitude avec Joe Youst, la démesure à fait son apparition. Le volume des règles et la difficulté ont grimpé en flèche. Et ensuite 3W est mort, arrêtant le massacre… Et donc, BitS est l'unique jeu d'une série qui n'a jamais vu le jour… En bon premier jeu d'une série, c'est sur un théâtre secondaire (on ne peut pas dire que l'attaque du Groupe d'Armées Sud soit la partie la plus intéressante du Front Est en 1941) que tout débute…

20 pages de règles en tout et pour tout, dont une page pour les notes de l'auteur (toujours bien ça !) et une bonne page pour les scénarios. Ca nous laisse 17 pages (18 moins la page de garde) de règles. Tout à fait correct pour un jeu du Front Est. On peut donc s'attendre à du simple, mais sans être trop simpliste non plus. Même les spécialistes des steppes doivent trouver leur bonheur. Surtout que si Vance voulait en faire une série, il fallait plaire au plus grand nombre dès le premier tome…

Détail ?

Comme je ne suis pas Joe Youst, je ne vais pas vous mettre tout par le menu non plus. Si

vous voulez la totale, achetez vous le jeu. Mais il y a quelques points particuliers dont je dois vous parler, pour vous montrer à quelle bête vous avez affaire (je parle du jeu, hein, pas de moi…).

Pour la carte, qui est grande (nous en reparlerons plus tard), on trouve tout de même 15 types de terrains différents. C'est normal. On trouve aussi bien la mer que des montagnes. Donc entre les deux, il y a pas mal de choses.

Le tour de jeu est asymétrique pour montrer de manière simple les différentes doctrines employées par les deux belligérants.

<u>A – Détermination de la météo</u> : il fait beau ou il pleut. Quand il pleut, le mouvement est plus difficile et il n'y a pas d'appui aérien.
<u>B – Tour de l'Axe</u>
1 – Vérification du ravitaillement
2 – **Mouvement**
3 – Appui aérien de l'Axe
4 – Réaction du soviétique
5 – Combat de l'Axe
6 – **Mouvement motorisé**
<u>C – Tour soviétique</u>
1 – vérification du ravitaillement
2 – **Mouvement motorisé**
3 – Appui aérien soviétique
4 – Réaction de l'Axe
5 – Combat soviétique
6 – **Mouvement**

Donc le joueur de l'Axe a d'abord une phase de mouvement puis une phase de mouvement motorisé, ce qui lui permet d'exploiter les brèches créées lors des combats, alors que l'ordre est inversé pour le soviétique. Cette différence simple oblige à une utilisation différente des unités motorisées par les deux joueurs.

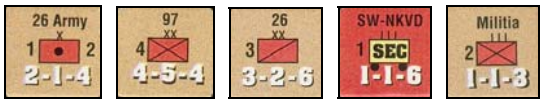
Pour être ravitaillée, une unité doit être à 7 hexes d'une route qui mène à un bord de carte. Si l'unité est hors ravitaillement pour la première fois, elle utilise du ravitaillement d'urgence et est marquée comme telle. Elle n'est pas considérée comme hors ravitaillement et aucun malus ne s'applique donc. Au tour suivant, elle sera hors ravitaillement. Il n'y a pas d'attrition. Inutile d'essayer d'encercler des unités pour qu'elles se rendent. Il faut les attaquer pour les détruire.

Les Zones de Contrôle sont rigides. Une unité qui entre dans une ZdC doit s'y arrêter. Et il coûte 1 point de mouvement pour entrer dans une ZdC ou en sortir (uniquement pour les unités non motorisées pour ce dernier point). En plus du mouvement classique, un mouvement stratégique (le long des routes) et un mouvement ferroviaire (pour le soviétique uniquement) sont aussi disponibles. De plus, en fonction des phases (mouvement, réaction, mouvement motorisé) seules certaines unités peuvent faire mouvement et parfois à demi potentiel. Exemple : Une unité non motorisée de l'Axe ne peut faire mouvement que lors de la phase de mouvement. Une unité de cavalerie de l'Axe peut faire mouvement lors des phases de mouvement (à plein potentiel) et de mouvement motorisé (à demi potentiel).

Mais si pour l'Axe tout est relativement simple, ce n'est pas le cas du soviétique. Celui-ci dispose de QG qui lui permettent d'autoriser le mouvement (réaction et motorisé). Pour cela une unité doit être à distance de commandement du QG au début de son mouvement. Chaque QG ne peut aussi autoriser qu'un certain nombre d'unités. Là encore, les deux armées ne se manœuvrent donc pas de la même façon.

Le support disponible au combat d'infanterie est l'artillerie et l'aviation. Cette dernière est traitée de manière simple. On place les marqueurs dans un hex, on résout un rapide combat aérien et les unités survivantes apportent un bonus/malus au combat. Les unités aériennes de l'Axe peuvent aussi ralentir le mouvement dans l'hex où elles se trouvent ainsi que dans les hexes adjacents. Pour l'artillerie, l'Axe est de nouveau avantagé car le joueur peut apporter autant d'artillerie

qu'il le souhaite pour un même combat. Le joueur soviétique ne peut lui affecter qu'une seule unité d'artillerie par combat. Enfin, l'artillerie peut aider en attaque mais aussi en défense lors d'un combat.



Le combat justement, nous y arrivons. Il est classique, mais là encore avec quelques points particuliers. Tout d'abord, le joueur doit placer un marqueur dans chaque hex qu'il compte attaquer. Sur ce marqueur est indiqué « ravitaillement pour le combat » ou « pas de ravitaillement pour le combat ». Si le joueur soviétique dispose d'autant de marqueurs « ravitaillement pour le combat » qu'il le souhaite, ce n'est pas le cas du joueur de l'Axe dont le nombre de marqueurs « ravitaillement pour le combat » disponible pour chaque tour est donné dans une table. Si le joueur n'a plus de marqueur « ravitaillement pour le combat », il doit placer le marqueur sur le côté « pas de ravitaillement pour le combat » ce qui peut lui amener 1 pas de perte supplémentaire. Manière simple de simuler le ravitaillement disponible pour l'offensive, mais assez rigide car fixé à l'avance par la table.

Le combat se résout ensuite de manière classique. Le joueur lance un dé 10 et ajoute ou soustrait la plupart des modificateurs (terrains, bonus blindé, bonus pour les Panzer Divisions au complet, etc.). Un point important tout de même, si une unité décide d'attaquer, il faut que toutes les unités ennemies qui exercent une ZdC dans l'hex de cette unité soient attaquées. Par cette unité ou par une autre. Il faut donc bien réfléchir à ses attaques pour ne pas être forcé d'attaquer à un ratio peu avantageux pour l'attaquant…

Bref, tout ceci donne qu'on n'attaque pas tout et n'importe quoi, surtout côté allemand (ce qui est normal vu que l'Axe est le camp en attaque sur cette campagne…).

A noter aussi que le soviétique doit effectuer un certain nombre d'attaques sous peine de perdre des points de victoire. Parfait pour que le soviétique reste actif tout au long de la partie et ne se contente pas de faire une retraite méthodique, ce qui est toujours pénible à jouer.

Si les pions ont, pour la plupart, deux pas de perte physiquement, certains en ont en fait plus (trois ou quatre). Il n'y a pas pour autant deux pions pour une même unité. Mais avec un marqueur, les joueurs indiquent où en est l'unité dans ses pertes. Dommage que le nombre de pas de perte ne soit pas indiqué clairement sur le pion… Il faut se souvenir qui à 2, 3 ou 4 pas de perte…

Dernier point, de nombreuses fortifications sont disponibles pour le joueur soviétique. Certaines sont dessinées sur la carte, d'autres représentées par des pions. Il y a tout ce qu'il faut pour retarder l'Axe au maximum. Au joueur à bien utiliser tout cela.

Conclusion sur les règles…

En peu de pages VvB propose donc des règles simples mais remplies de finesses. Mis à part le « rating » ou moral, il y a à peu près tout ce qu'on peut espérer pour un tel jeu. Donc il y a tout de même un niveau de détail certain. De nombreuses possibilités sont données aux joueurs, tant au niveau du mouvement que du combat. Rien de bien compliqué, mais l'application correcte de tout cela et la maîtrise des règles ne s'acquière pas à la première partie, même pour un grognard. Si aucune règle ne paraît compliquée, il faut vraiment que chaque pièce du puzzle s'assemble aux autres pour arriver à ses fins. Le joueur soviétique, en particulier, est délicat à jouer, de par les particularités de son armée et la campagne jouée ici, où l'armée soviétique n'est pas du tout à son avantage…

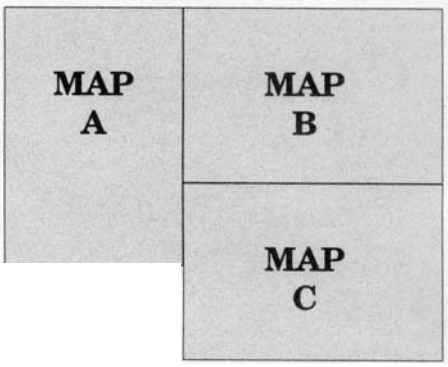
C'est exactement ce que VvB voulaient pour son jeu et aussi ce que je recherche comme type de jeu… reste à voir ce que ça donne « en vrai »…

Scénarios…

En plus de la campagne sur les trois cartes, il y a deux petits scénarios, chacun se jouant sur une seule carte.

Le premier scénario, « Siege of Kiev », se joue avec (trop) peu de pions. S'il est bien pour se faire les dents sur la règle, son intérêt est très limité et la rejouabilité quasi nulle… Au suivant…

Le second scénario, « Rundstedt attacks », est de taille plus raisonnable. Mais il ne dure que 6 tours de jeu (la campagne en a 27). Donc là encore, c'est court. Et on ne profite pas de tous les points de la règle, loin de là… Malgré tout, ce scénario est intéressant et le joueur soviétique a de quoi faire, la victoire de l'Axe n'étant pas automatique, loin de là.



Enfin la campagne. Et c'est là où je vais me plaindre… C'est quoi ce format pour la carte ? Même si les cartes sont d'un format plus petit qu'une carte standard, il est impossible pour moi de les déployer sur ma table de jeu… Pour un jeu introductif à une série, il aurait sans doute été préférable de faire dans du classique. Bien sûr il n'y a pas trop de pions, mais de nombreux joueurs doivent être dans mon cas et devront se contenter d'un seul scénario, ce qui est bien dommage.

Bonus / malus

Comme je l'ai déjà dit, le matériel est de qualité. Les règles sont bien écrites. Mais en plus de la taille de la carte, j'aurais d'autres critiques…

Tout d'abord le conditions de victoire. En fait tout compte : les unités ennemies éliminées, les unités amies perdues, les villes capturées (où il faut laisser une garnison après conquête pour obtenir les points de victoire en fin de jeu)… Le but du jeu pour le joueur de l'Axe c'est de détruire le maximum d'unités soviétiques (sans perdre trop d'unités lui-même…). Bref, c'est pas très fin… Le fait que les unités encerclées ne se rendent pas ne pousse pas l'Axe aux grandes manœuvres. C'est du grignotage local. Je trouve que ça manque un peu d'envergure pour un jeu sur le Front de l'Est. Mais c'est sans doute historique… On en revient au fait que cette partie du front n'est pas la plus intéressante de tous les jeux qui étaient prévus…

Plus gênant le tour de jeu si astucieux (enfin, c'est ce qu'en dit l'auteur…) ne m'a pas convaincu. A mon avis, un marqueur « réserve » (et une règle à la OCS…) aurait fait aussi bien (ou mieux) l'affaire. Car c'est assez pénible à chaque tour de mouvement, de regarder qui peut bouger et de combien. Il y a de nombreux cas différents et ce n'est pas facile de tout retenir. Mettons que ce soit l'âge… C'est donc simple, mais un peu pénible à jouer. L'astuce ne me semble pas si astucieuse que cela finalement…

Conclusion générale…

BitS est finalement une déception pour moi. Bon déjà si votre table de jeu n'est pas extensible, passez votre chemin. Le scénario 2 est bien, mais ne peut pas justifier seul l'achat du jeu.
Ensuite, comme je l'ai déjà dit, je suis resté sur ma faim avec les règles. Tout cela fait que le jeu n'obtient qu'un

6/10.

Il y a de l'idée et un amateur du Front de l'Est peut se pencher dessus mais uniquement s'il a de la place. Pour les autres, passez votre chemin, la règle n'est pas si bonne que ça.

Pour la petite histoire, j'ai aussi « Spires of the Kremlin » (dans ma grande pile des jeux « à jouer »). Vous devriez en voir la critique un jour dans ces pages. Mais il faudra que je sois motivé. La boîte est remplie jusqu'à la gueule et les règles semblent complexes. Rien à voir avec BitS. Mais vu le résultat pour ce dernier, peut-être que SotK me plaira plus ? On verra…

Robert Charles Surcouf naît en 1773 près de Saint-Malo. Sa famille le destine à la prêtrise, mais le petit Robert n'a qu'une envie : la mer. Et il a son petit caractère ! Il se sauve du séminaire et à 15 ans s'engage sur un navire en partance pour la mer des Indes. Peu de temps après, la Révolution éclate. A 18 ans, Surcouf est lieutenant, autant doué pour la navigation que dans le maniement du sabre.

Désirant être son propre maître (toujours son fichu caractère…), il se lance dans la course contre les anglais en mer des Indes. Dans son enthousiasme, il ne prend pas la peine d'attendre sa lettre de marque qui ferait de lui un corsaire officiel de la France. Cela lui vaudra quelques ennuis : il se fera confisquer ses premières prises…

Basé à l'Ile de France (actuelle Ile Maurice), il réalise de nombreux exploits de 1792 à 1797, la plupart du temps alors qu'il combat en grande infériorité (tant en canons qu'en hommes). Grâce à ses prises, il ravitaille régulièrement l'Ile de France, soumise au blocus par les anglais. Il devient le sauveur des lieux et le gouverneur le pousse à faire valoir ses droits (toujours ses problèmes de lettre de course…). Il rentre en France.

Le conseil des Cinq Cents lui donne raison. Il arme un nouveau navire et repart à l'Ile de France. Il multiplie de nouveau les exploits. Son audace semble sans limite. Il s'aventure jusqu'aux portes des ports anglais pour effectuer ses captures.

Le 7 octobre 1798, il réalise sans doute son plus grand fait d'arme en capturant le « Kent ». Pourtant, l'affaire semble mal engagée, l'équipage anglais a reconnu le navire de Surcouf et lui donne la chasse. A son bord, 400 hommes d'équipage et 40 canons. Sur la « Confiance », Surcouf ne dispose lui que de 150 hommes et 18 canons. Mais par d'habiles manœuvres, il réussit à s'approcher du « Kent » et monte à l'abordage avec ses hommes. A 1 contre 3, les anglais sont battus ! Surcouf rentre à l'Ile de France avec sa prise. C'est un triomphe ! La prime pour la capture du « roi des corsaires » passe à 5 millions de livres…

En 1801, riche mais pourchassé par les anglais, Surcouf préfère rentrer en France et accoste à La rochelle, déjouant les navires ennemis pourtant prévenus de son arrivée. Il s'installe à terre et devient homme d'affaire.

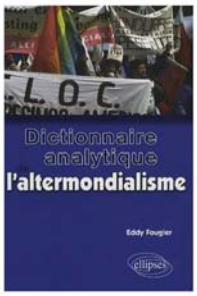
En 1804, il est appelé par l'Empereur qui lui offre un commandement. Surcouf refuse mais reçoit tout de même la Légion d'Honneur des mains de l'Empereur. Devenu très riche, il s'installe à St Malo et devient armateur. Mais l'appel du large se fait de nouveau sentir. En 1807, il fait construire un nouveau navire et repart en campagne. Il retourne à l'Ile de France où il est fêté comme il le mérite. Mais entre lui et le nouveau gouverneur de la place, le courant ne passe pas.

Il écume de nouveau le golfe du Bengale. Les anglais se rendent sans combattre à son approche ! En 1808, il se lasse de nouveau et préfère rester à l'Ile de France alors que son navire repart en campagne. Jaloux du succès de Surcouf, le gouverneur réquisitionne son navire. Surcouf rentre en France, abandonnant l'Ile de France. Il se brouille définitivement avec le gouverneur qui ordonne la confiscation de ses biens dans l'Océan Indien. Peu de temps après, l'Ile de France, privée de son corsaire, est capturée par les anglais…

En 1809, Surcouf repose pied sur le sol de France. Félicité pour ses victoires, il est fait Baron d'Empire par Napoléon. En 1810, la confiscation de ses biens par le gouverneur de l'Ile de France est levée. Surcouf se réinstalle à St Malo, où il est nommé colonel de la garde nationale. Il reste à l'écart des 100 jours et mène une vie de notable paisible jusqu'en 1827 où il s'éteint.

Surcouf ne ressemble pas au modèle classique du corsaire. Il était d'humeur paisible et ne dilapidait pas ses prises dans des orgies sans fin quand il retournait à terre, contrairement à ses pairs. Il engrangea donc un petit trésor lors de ses courses qu'il fit fructifier, en bon homme d'affaire qu'il était. Il faut dire aussi qu'il avait une bonne raison pour devenir riche. Jeune, il tomba amoureux d'une demoiselle dont il sollicita la main. Le père, un homme riche, ne voulu pas décourager le jeune Surcouf, alors pauvre, et lui promit sa fille s'il revenait se présenter à lui une fois riche. Quelques années plus tard, en 1801, Surcouf revint et épousa la jeune fille…

Dictionnaire analytique : l'altermondialisme



Depuis quelques temps, je m'intéresse à l'altermondialisme. Une envie d'approfondir les choses… Il faut dire que je n'y comprenais pas grand-chose, coincé entre les moustaches de José Bové et les images de manifestations violentes de Seattle, Nice ou Gênes…

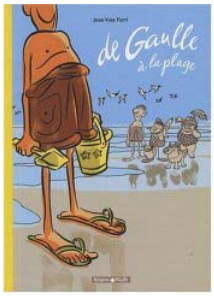
J'ai longtemps cherché avant de trouver LE livre qu'il me fallait, donc je vous en fais profiter. Il s'agit du « dictionnaire analytique : l'altermondialisme » (oui, ça ressort mal sur la photo…) de Eddy Fougier aux éditions Ellipses. Bon, Ellipses, ça me fait tout de suite penser à des bouquins de cours du temps (lointain) où j'étais étudiant. Tout de suite, ça fait sérieux…

Ce livre, copieux et dense (pas idéal pour la plage, je le reconnais, mais c'est pas non plus la saison…), est en fait un état des lieux de la mouvance altermondialiste à fin 2006. Tout y passe : les forums sociaux, les mouvements paysans, Porto Alegre, la taxe Tobin, José Bové et toutes les grandes figures et penseurs du mouvement, les black blocs, la situation en France et dans le monde, le zapatisme… En tout une vingtaine de chapitres, sur 260 pages, chacun centré sur un sujet particulier. Et à la fin de chaque chapitre, tous les liens internet et références des organisations citées. De quoi poursuivre…

Attention, c'est un vrai bouquin d'école : énoncé des faits sans parti pris, mais avec une analyse pertinente sur chacun des thèmes. Comme dit, ce n'est pas un livre facile à lire… Mais un des problèmes de l'altermondialisme, c'est qu'on peut lire tout et n'importe quoi dans la presse sur le sujet et que la véritable information paraît souvent dans des médias propres à ce mouvement, en dehors des organes de presse classiques. La force de ce livre, c'est d'être un résumé exhaustif de toutes les branches et les effets de l'altermondialisme et d'en donner des entrées pour aller plus loin, si le lecteur le souhaite.

Un excellent livre (vendu 20€, ce qui est loin d'être hors de prix…), donc, que je vous recommande très chaudement.

De Gaule à la plage



Bon, après un livre sérieux, un peu de détente…

« Eté 1956 : Lassé de l'ingratitude des français, et de la médiocrité de leurs dirigeants, le libérateur de la France décide de prendre quelques vacances bien méritées… ». Oui, la BD de Ferri, aux éditions Dargaud, prend cette phrase comme point de départ…

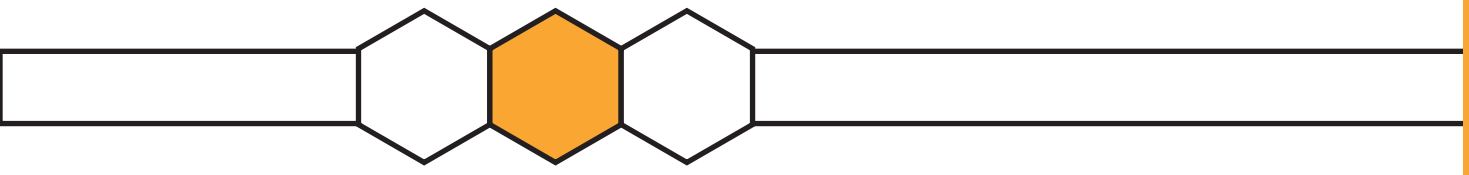
Et on retrouve donc le grand Charles, son maillot remonté sous les bras, en tongs (flip ! flop !) sur la plage de Bretagne. Il n'est pas seul. En plus de sa femme et de son fils, il est accompagné de son chien Wehrmacht (fils du chien d'Hitler, qui se croit toujours dans les ruines de Berlin…), de Lebornec, secrétaire assistant, et croise même Churchill, lui aussi en vacances. Au rythme de 2 sketches par pages, on suit les aventures du Charles en slip avant que la France ne le rappelle.

Il somnole, rêve, fait la planche, se balade, fout la frousse aux bigoudènes, dicte ses mémoires, fait sa gym, picole un peu, bref, le français (presque) moyen en vacances. Sauf qu'il reste de Gaulle en toute circonstance, raide comme un piquet, fier comme s'il avait libéré la France. Il essaye bien de se faire à son nouvel environnement, totalement inconnu pour lui. Tout le surprend, comme les tongs, mais il s'adapte et le grand homme redevient un temps un homme ordinaire.

Mais, sa vraie nature reste là, encrée au fond de lui, et remonte régulièrement à la surface. Il faut le voir lancer son appel : « Ici le général de Gaulle qui vous parle depuis le centre de secours… J'invite ceux parmi vous qui ont un ballon à venir me rejoindre et à me suivre… ».

Charles rencontrera même un amour d'été, sous les traits d'une pin-up des plages, et trompera (un petit peu) Yvonne en préfèrerant cette idylle à la médiocrité de ce monde de paix qui l'a rejeté…Mais rassurez vous, l'appel de la nation le remettra dans le droit chemin…

Loin des standards de la BD actuelle, traité dans un style vieillot assumé, cet album est très réussi… Une excellente surprise, sur un thème gonflé, par l'admirable Ferri.



Rendez-vous en mai 2008 pour le N°6

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