errata

Papier, carton et ragnagna.

WebMagazine bimestriel - N° 6

Avril/Mai 2008

Guerre Civile Russe

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

Avec ce numéro 6, errata vient de boucler une boucle, celle de sa première année. Si on regarde en arrière, on a 6 numéros, livrés à l'heure dite, et un jeu gratuit « Usuthu ! ». Je trouve qu'il y a pire, comme bilan… Espérons que la deuxième année sera aussi bonne que la première !

Pour finir cette année en beauté, j'espère, voici un numéro spécial DTP, avec un article sur le montage des pions et la critique de deux jeux de Perry Moore, King of DTP. D'ailleurs, si « Usuthu ! » a été bien téléchargé, nous n'avons eu que peu de retour. Une nouvelle fois, n'hésitez pas à nous faire part de vos remarques ! Si vous voulez que les prochains jeux soient encore meilleurs…

Un petit mot sur les confrères d'errata :

- « Vieille Garde » a sorti son deuxième numéro sur la TCS. C'est disponible là : http://academieduwargame.free.fr/ et c'est fortement conseillé.
- « No turkey », excellent magazine italien, a lui aussi sorti son nouveau numéro. Il est disponible là : http://www.valgame.eu/noturkey/Noturkeys2_08_complete.pdf et contient un jeu complet. Si le mag est en italien, les règles du jeu sont en anglais.

Enfin, un dernier lien très intéressant pour les jeux gratuits : http://www.runestoneit.com/~dseagraves/wargames.html si vous ne saviez pas quoi faire aujourd'hui…

Sur ce, bonne lecture, et rendez-vous dans deux mois pour la saison 2 d'errata !

Jonas

SOMMAIRE

- Montage d'un DTP pour les nuls …….. Page 2
- Critique : For Bloody Honor …….. Page 4
- Conditions de victoire …….. Page 7
- Critique : Heroic Frenzy …….. Page 9
- Preorder gross malheur ? …… Page 13
- Un gars, une fille : Surcouf …… Page 15
- Hors sujet …….. Page 16

Etant donné qu'errata fournit maintenant un DTP (Usuthu ! est à télécharger gratuitement sur le site et vous ne l'aviez pas vu ? Zou, ophtalmo !), il m'a semblé nécessaire d'expliquer en détail la préparation d'un DTP avant de pouvoir jouer. Comme j'ai l'impression que ça rebute encore beaucoup de joueurs, alors que, finalement, ce n'est pas compliqué, difficile et encore moins pénible, une petite leçon du parfait préparateur de DTP s'impose donc.

Déjà, je peux vous dire que je m'y connais en montage de jeux. Quelques exemple de jeux que j'ai dû monter de A à Z : « Red Storm Over the Reich », « GD'42 », une bonne dizaine de jeu de Perry Moore (voir d'ailleurs le sommaire de ce numéro), des tests de jeux non encore sortis actuellement… Bref, sur mon CV, je peux indiquer que j'ai une bonne expérience dans le domaine…

Sauvegarde

Tout d'abord, il faut bien voir ce que vous avez reçu. Si ce sont des fichiers, pas de problème. Si vous avez eu du papier, je vous conseille vivement de faire une photocopie des pions. Lors du montage, un malheur est vite arrivé avec vos gros doigts malhabiles… Mieux vaut être prudent. Je vous rassure, je n'ai jamais eu à refaire un montage. Jamais. Mais bon, il suffit d'une fois… Donc, toujours avoir un double des pions. Ca rassure le débutant.

Ensuite, la carte. Généralement, elle est de format réduit (A4 ou A3). Si c'est le cas, je vous conseille d'en faire une photocopie, mais agrandie. Là encore, toujours à cause de vos gros doigts malhabiles, vous avez du mal à déplacer un empilement sans bousculer les empilements voisins, allez y'a pas de honte, on est tous pareil… En agrandissant, vous diminuez fortement cette contrainte. Et comme la carte est petite, ne vous gênez pas… Bien sûr, il faudra assembler les morceaux. De la colle et du scotch (celui qui colle, pas celui que vous mettez dans votre verre, et d'ailleurs, pour celui-là, attendez la fin du montage…) feront l'affaire.

Pour les règles, si vous avez acheté du Perry Moore, il est possible que vous ayez reçu un document format A4 plié en deux. Si vous ne voulez pas devenir aveugle avant l'âge, une photocopie agrandie s'impose. Il peut aussi être bon de photocopier les aides de jeu, si elles sont dans la règle. Mais ça, ce n'est pas propre au DTP…

Montage des pions

Rien de pire qu'un pion qui se décolle alors que vous êtes en train de jouer. Il faut toujours avoir ça en tête lors du montage et trouver la solution pour que ça n'arrive jamais.

Vous avez reçu un fichier, alors pas d'hésitation, imprimez les pions sur du papier autocollant. Aucun risque de décollage. Attention toutefois lors du montage, prenez une règle et passez là sur la feuille, au fur et à mesure du collage, pour évitez tout problème (genre grosse bulle d'air…).

Vous n'avez reçu qu'une feuille papier ? Il va vous falloir de la bonne colle. Oubliez le tube de colle classique. Ce qu'il vous faut, c'est une bombe de colle. Il faut de la colle de pro, qui se répartisse bien, et qui ne sèche pas trop vite (que vous puissiez prendre votre temps lors du collage). Croyez moi, la bombe de colle est ce qu'il y a de mieux. Son seul problème est d'en mettre un peu partout ! Là, vous avez deux solutions : vous sortez de chez vous pour mettre la colle sur le papier, ou vous vous débrouillez.

Pour la première solution, vous ne mettez pas de la colle partout chez vous (votre femme vous remercie), l'odeur reste aussi dehors d'ailleurs, mais vous avez de la colle sur les doigts (faut bien tenir la feuille en l'air). Pour la deuxième solution, je vais vous donner mon truc. Je me prépare un objet qui tient la feuille et qui ramasse la colle qui est projetée sur les côtés. Il n'y a que l'odeur qu'il ne capte pas, mais ça vous rappellera votre jeunesse, du temps où vous étiez punk et vous shootiez à la colle… Donc il vous faut : Le couvercle en carton d'une boîte format A3 (à récupérer au bureau ou dans une imprimerie), deux élastiques et un couteau. Posez le couvercle côté extérieur sur le sol. Faites 4 entailles de 2

cm de profondeur, régulièrement espacées sur chacun des rebords les plus longs du couvercle. Passez un élastique dans deux entailles d'un bord et dans les deux d'en face. Idem pour le deuxième. C'est fini. Votre couvercle est suffisamment large pour que votre feuille A4 tienne (maintenue par les élastiques), et que vous puissiez passer de la colle sur toute la surface sans en mettre partout. L'excédent se retrouvera dans le couvercle. Enfin, pas trop de colle sur les doigts. Vous attraperez la feuille par le bord. Minimum de contact avec votre peau.

Coller les pions, c'est bien, mais sur quoi ? Il vous faut du carton. Pas trop épais (vous devrez découper après) et pas trop fin (sinon, autant découper la feuille de papier directement). Vous pouvez récupérer du carton d'emballage à droite à gauche, mais attention à avoir une épaisseur homogène. Le mieux est d'aller vous acheter une plaque de carton (boutique de matos à dessin, par exemple). Il y a tous les modèles. Surtout, prenez un modèle pas trop dur, pour le découpage futur. Dites au vendeur ce que vous voulez faire. La plupart de ses clients sont des artistes, donc rassurez vous, il voit des barjots à longueur de journée. Il a l'habitude. Il vous conseillera comme il faut.

Enfin découpage. Certains aiment le massicot. Moi je préfère les ciseaux. Tout simplement parce que je le sens pas le massicot, j'ai peur de découper de travers, de décapiter des pions, et aussi, tout simplement, parce que je n'y ai pas accès facilement.

Dernière touche, les pions en papier, ça s'abîme vite. Si vous voulez les protéger, rajouter sur la planche, après le collage mais avant la découpe, un film transparent autocollant qui sert à couvrir les livres (ça se vend en rouleaux). La pose est un peu délicate (utilisation d'une règle obligatoire) mais le résultat final est nickel. Attention si vous avez des pions recto/verso, le découpage sera plus dur si vous mettez ce film protecteur. Ca rigidifie la planche. Donc, encore une fois, ne prenez pas un carton trop dur, sinon vous allez vous faire des ampoules à découper les pions…

Pour coller des pions recto/verso, il faut d'abord coller la première face, et découper le carton en limite des cette face. Ensuite, découper la deuxième face en limite des pions. Puis, en prenant son temps, faire correspondre le mieux possible les deux faces. Autant vous le dire tout de suite, ce ne sera pas nickel. Cherchez pas, il y aura un décalage à un endroit ou un autre. Le but c'est que ce décalage soit le plus petit possible pour que vous puissiez jouer sans problème. Prenez votre temps pour bien centrer tout ça. Mais au début, n'espérez pas avoir des pions aussi bons que ceux des jeux que vous achetez en boîte. Il faut tout de même avoir un peu d'habitude pour arriver à un bon résultat.

Impression d'une carte

Si vous avez un fichier de carte, et que le format de celle-ci est grand, il va vous falloir imprimer la carte en plusieurs morceaux à assembler par la suite. Si vous avez Acrobat d'Adobe, la version luxe du reader que tout le monde a sur son ordinateur (payante, donc regardez si vous avez ça au bureau), quand vous imprimez un fichier, dans la boîte « impression », vous avez une zone « gestion de la page » et une rubrique « mise à l'échelle ». Pour une impression classique, on utilise pour « mise à l'échelle » les options « aucune » ou « ajuster selon les marges de l'imprimante ». Ici il vous faut choisir l'option « juxtaposer ». Maintenant, l'impression garde l'échelle de votre carte et la décompose en feuille A4, format d'impression de votre imprimante. Vous devriez voir maintenant de nouvelles options sous « juxtaposer » qui vous permettent de fixer la taille du chevauchement entre les feuilles. Je vous conseille vivement d'en avoir un, car cela facilite grandement l'assemblage.

Si vous n'êtes pas un bourgeois (ou un vil pirate…), et que donc vous n'avez pas Acrobat, tout n'est pas perdu. Il existe des logiciels gratuits qui feront ça très bien : PosteRazor ou Rasterbator, par exemple.
Enfin, pour le montage final des morceaux de la carte, j'utilise de la colle classique, et je rajoute du scotch sur la carte. La colle classique se décolle vite…

A vous !

Voilà, je pense vous avoir tout dit. A vous de jouer. Vous avez Usuthu ! Choisissez votre méthode et trouvez le matériel. En quelques minutes vous serez prêts à jouer. Le plus pénible, c'est les pions. Usuthu ! n'en a pas trop. Ca vous permettra de tester le montage. Trouvez la limite acceptable pour vos doigts, votre patience et votre motivation. J'espère que mes petits conseils vous aideront à vous lancer. Il serait dommage de passer à côté des plaisirs du DTP pour un manque de pratique ou d'envie pour les travaux manuels…

« For Bloody Honor ! » est un DTP de Mark Woloshen, édité par **Firefight Games**. C'est un jeu grand stratégique sur la guerre civile russe de 1918 à 1922. Les troupes représentent un monde fou et chaque tour représente 4 mois.
Il y a une carte A3, que je vous conseille d'agrandir, et plus de 280 pions à découper.

J'ai toujours souhaité avoir un jeu sur la guerre civile russe. Des restes de « Corto Maltese en Sibérie » sans doute. Mais finalement, je n'en ai pas essayé beaucoup. Juste « Russiya 1917 », qui ne m'a pas trop plu. Je n'ai pas tenté le jeu de GMT, car il me semble trop proche de R1917. J'ai encore moins pensé au vieux jeu de SPI. Le seul que j'ai failli acheter est « Triumph and Chaos » de Clash of Arms, dont j'avais bien suivi le développement, mais j'avais été refroidi par le prix du jeu à sa sortie. Je m'étais consolé en me disant que les card-driven, je n'avais jamais accroché, alors qu'il valait mieux l'éviter. Lors de la sortie de « For Bloody Honor », j'avais été très intéressé, mais, là encore, il a fallut une vente (transformée en achats…) de certains de mes jeux pour enfin recevoir le jeu de Firefight. Allons voir si le bordel de la guerre civil russe est bien rendu dans ce petit jeu…

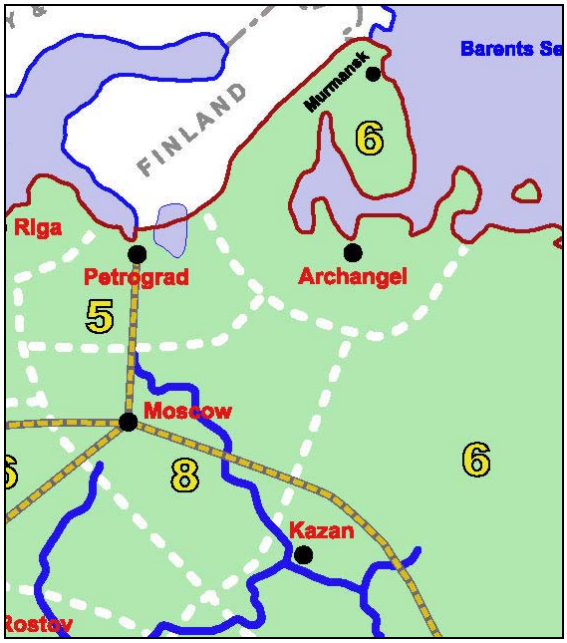
Impression…

J'ai reçu le jeu par mail, donc je me suis imprimé tout ça. Et là, je suis resté perplexe. J'avais bien les pions, la carte (que je vous conseille vivement d'imprimer large, car les zones côté Europe sont petites), les règles mais aussi deux aides de jeux différentes. Renseignements pris à droite à gauche, une des deux aides correspond à la première version des règles et est remplacée par la deuxième aide de jeu. Bon, c'était pas la peine de m'envoyer l'ancienne alors ? Passons…

Allez ! Les pions sont montés, la carte aussi, j'ai trié le reste et je suis prêt à jouer. Je m'emballe, là… Lecture des règles d'abord. Et comme il s'agit d'un jeu de chez Firefight, je vais m'asseoir tranquillement, prendre une petite boisson, me mettre à l'écart de l'agitation et respirer un grand coup. Allez, courage !

La règle courbe…

Avec une carte format A3 et 200 pions, il ne faut pas s'attendre à la Lune non plus. Donc 10 pages de règles, tout compris.



Système à zones. Activation par tirage de marqueurs. Un nombre dans chaque zone donnant la valeur en point de victoire de cette zone. 10 tours de jeu. 7 camps. Du classique.
Si on se penche un peu, il y a tout de même quelques remarques à faire. Tout d'abord, s'il y a 7 camps, tous ne sont pas du même volume. Un camp pour les Rouges, normal. Tout le reste, c'est les Blancs : Denekin (puis Wrangel), Kolchak, Yudenitch, la légion tchèque, les intervenants étrangers (français, américains, anglais, japonais et canadiens) et un combiné Mahkno/polonais. A noter que

seuls les trois premiers (les russes) peuvent remporter la victoire. Les autres jouent pour la gloire. Jouer pour jouer. Admettons. A la fin de la partie, on compte les points de victoire du rouge et le total des Blancs. Si le total Rouge est supérieur, victoire communiste. Sinon, victoire du Blanc (russe) qui dispose du plus grand nombre de points de victoire.

S'il n'y a pas assez de joueurs, et 7 joueurs autour de cette petite carte c'est sans doute un peu beaucoup, les Blancs se partagent les différentes factions. Il est aussi possible de jouer en un contre un.

Influence politique…

Comme dit, un camp qui contrôle une zone gagne les points politiques inscrits dans cette zone. Plus un camp dispose de points politiques, plus il peut recruter de troupes ou recréer d'unités déjà éliminées. Et comme un point politique = un point de victoire, plus il se rapproche de la victoire. Pour contrôler une zone, un camp doit avoir des unités dans une zone et les autres camps aucune. C'est simple. Une zone qui est sous contrôle d'un camp mais qui contient des unités ennemies est dite contestée.

Activation…

Au début de chaque tour (10 tours en tout, 4 mois par tour), les joueurs placent les marqueurs « mouvement » des camps présents sur la carte dans une tasse. Ils placent aussi un marqueur « recrutement » pour les Rouges et un autre pour les Blancs et un marqueur « combat » pour les Rouges et un autre pour les Blancs. On tire ensuite un marqueur et si c'est un marqueur « mouvement » le joueur dont c'est le marqueur peut faire bouger ses unités. Si c'est un marqueur recrutement, tous les camps dont c'est le marqueur peuvent tenter de faire revenir en jeu des unités déjà éliminées et d'en créer de nouvelles en recrutant. Enfin, si c'est un marqueur « combat » qui est tiré au sort (deux marqueurs « mouvement » doivent déjà avoir été tirés, sinon, le marqueur « combat » retourne dans la tasse), les camps dont c'est le marqueur peuvent attaquer les unités ennemies qui se trouvent dans une même zone.

On retrouve bien le chaos propre à ce genre de système, mais il faut aussi noter que le jeu peut vite être déséquilibré si l'enchaînement des marqueurs est défavorable. Pouvoir refuser une fois un marqueur par exemple aurait adoucit la chose.

Move your body…

Le mouvement est simple. Un joueur vient de tirer son marqueur « mouvement ». Il sélectionne les unités d'une zone qu'il veut faire bouger. Il annonce dans quelle zone elles veulent aller (zone adjacente en cas de mouvement classique, ou située à trois zones de distance en cas de mouvement par rails) et il lance un dé. Sur un résultat de 5 ou 6, le Blanc ne peut pas bouger. Sur un résultat de 6 uniquement, le Rouge ne bouge pas. Il n'est donc pas si simple d'attaquer nombreux. En effet, si le joueur décide de faire mouvement avec 10 unités, il risque de n'en bouger aucune s'il ne réussit pas le bon score au dé. D'un autre côté, s'il découpe cette force (3 forces maximum peuvent faire mouvement à partir de chaque zone pour un même joueur), il risque d'attaquer avec peu d'unités (et donc de se faire contre-attaquer…). Bref, bouger n'est pas si simple… Sans compter que si les blancs veulent coordonner une attaque, rien ne dit que les unités des deux camps auront bougé avant l'éventuelle réaction communiste…

Dans ta face…

Pour les combats, c'est simple. En gros chaque unité a un pas de perte et lance un dé en combat. Si elle réussit un 6, c'est un pas de perte pour l'ennemi. Quelques unités ont deux pas de perte (polonais, tanks, volontaires de Denekin, trains blindés…). Quelques unités encore lancent deux dés. Quelques unités ne participent pas à tous les rounds d'un combat… Mais rien de bien méchant pour la mémoire. J'aurais tout de même apprécié avoir des aides sur les pions. Là, c'est tout de même pénible ces 1 et 2 sur les pions… Ca coûte de mettre des données sur les pions ou quoi ?...
Bon. Un joueur décide d'attaquer. Il indique quelles unités dans quelle zone attaquent (toutes les unités ennemies qui s'y trouvent). L'attaquant lance ses dés. Le défenseur fait de même. On compte et on applique les pertes simultanément. Un des deux joueurs peut décider d'abandonner la zone et de faire

retraite dans une zone adjacente. Sinon, nouveau round de combat. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des deux camps se retrouve seul. Brutal. A noter que les Blancs ont un malus (quelques dés en moins) quand ils attaquent avec des unités de camps différents.

Si le camp attaquant réussit à faire fuir l'ennemi et à prendre le contrôle de la zone, il faut tester pour savoir si une des unités du fuyard passe dans le camp du vainqueur. Non seulement il est possible de perdre une zone, de perdre des unités mais il y a toujours des chieurs pour retourner leur veste. Double effet Kiss Cool…

Modificateur…

Chaque camp dispose d'un marqueur DRM. Il existe une table pour noter les bonus qu'un camp remporte au cours d'un tour. Deux unités ennemies éliminées dans un même round. Bonus. Forcer l'ennemi à reculer d'une zone. Bonus. Causer une défection (voyons voir si ma veste est pas plus mal de l'autre côté…). Paf ! Bonus. Ces bonus sont importants, en particulier pour le recrutement. Celui-ci se fait sur un jet de dé comparé à une table en fonction des points de victoire du joueur. Le modificateur est additionné au jet de dé. Simple. Donc remporter une zone, en mettant l'ennemi en fuite et en arrivant à retourner une unité rapporte un modificateur de +3. Non seulement vous avez fait une bonne affaire, mais en plus vous aurez un avantage pour recruter. Encore faut-il que votre marqueur « recrutement » ne soit pas déjà sorti…

Spécialités locales…

Pour un tel conflit, il faut tout de même que les particularités soient bien rendues. L'auteur a donc rajouté quelques épices dans la soupe. Des unités spéciales : tanks, avions, trains blindés, autos blindés. Quelques évènements : arrivée de Wrangel après l'élimination de Denekin, entrée en guerre des polonais (automatique), arrivée de Mahkno (automatique), sécession des états baltes (jet de dé), occupation allemande le premier tour (zones neutralisées). Le recrutement de la légion tchèque de même que celui des forces étrangères est fixe.

De plus, le nombre de pions est limité pour chaque camp. En nombre d'armées comme en marqueurs « zone contrôlée ». Les joueurs ne peuvent pas donc faire n'importe quoi. Il y a des limites à tout.

Alors ?...

Qu'est-ce que ça vaut, alors, « For Bloody Honor » ? Comme jeu, c'est sympa. Il y a de l'action, des retournements, des surprises, le tout sans se prendre la tête et en une soirée. Comme simulation, par contre, ça ne vaut pas tripette. C'est plus un jeu de plateau type Risk qu'une restitution crédible de la guerre civile russe. J'ai fait quelques parties et le résultat a parfois été surprenant. Par exemple, dans une partie c'est Denekin qui l'a emporté alors qu'il n'avait rien fait de toute la partie (tous ces jets de dés pour avancer l'ensemble de son armée ont été ratés !). Mais c'est lui qui avait le plus de points de victoire à la fin de la partie, les rouges ayant vite perdu… Dans une autre, c'est la légion tchèque qui avait le plus de points. Même s'ils ne peuvent pas l'emporter, ça fait tout de même bizarre…

Bref, si vous cherchez un petit jeu tranquille pour passer une soirée sympa avec d'autres joueurs, en attendant de vous remettre à « World in Flames », ce jeu peut vous convenir. Si vous souhaitez la modélisation ultime du conflit, passez votre chemin. Je me demande d'ailleurs si je ne vais pas aller voir du côté de « Triumph and Chaos », finalement. M'a mis en appétit ce petit jeu, et je reste un peu sur ma faim…

Côté qualité, peut mieux faire, côté simulation, nul, côté amusement, pas mal… Allez, c'est mon jour de bonté :

6/10.

Mais qu'on ne me fasse pas le coup la prochaine fois…

Les conditions de victoire sont un point que je trouve souvent sous-estimé dans nos jeux. Dans la règle d'un jeu, on nous explique d'abord comment jouer (faire mouvement et attaquer, principalement) et, seulement après, en toute fin de règles, on nous dit ce qu'il en faut faire. Et malheureusement, très souvent, les conditions de victoire sont assez sommaires. « Le joueur qui contrôle la ville de Stonne à la fin de la partie l'emporte ». Exemple typique de ce qui ne faudrait jamais trouver (oui, au long de cet article, nous prendrons l'exemple de « GD'40 » de The Gamers)…

En direct !

Personnellement, j'ai horreur des conditions de victoire qu'il faut vérifier à la fin de la partie. Je préfère, et de loin, compter tout au long du jeu. Et pour ça, il me faut du matos : des pions (1 / 10) et une table au bord de la carte ou sur une aide de jeu. Ca n'a l'air de rien, mais merci d'y penser Messieurs les éditeurs…

Compter à la fin de la partie me fait penser à un match de foot où on compterait le nombre de ballons dans chaque but pour trouver le vainqueur à la fin du match. Non, pour qu'un jeu soit tendu, il faut que chaque joueur connaisse en permanence son score. Il doit savoir quand il est en train d'être distancé par son adversaire et donc qu'il doit faire quelque chose pour remonter. Bien sûr, avec ce système, il risque d'y avoir plus d'abandons…

Le plus malin.

Mais revenons au tout début. Les conditions de victoire, c'est pénible. On vient de se farcir un livret de règles, on vient de lire le scénario et, tout à la fin, avant ou après le setup, on trouve un chapitre, parfois long, sur les conditions de victoire. Ca va, j'ai vu comment on joue. Je m'occupe des pions et je lis ça... Erreur. Les conditions de victoire, ça se lit avant de poser un pion sur la carte. Avant de s'organiser, il faut savoir ce qu'il faut faire pour gagner la partie non ?

Prenons notre exemple. Les conditions de victoire sont : le joueur qui contrôle la ville de Stonne à la fin de la partie remporte le jeu. Même si un joueur détruit son adversaire, qu'il n'en reste rien de son armée, s'il lui reste tout de même un seul pion dans la ville de Stonne, c'est lui qui remporte le jeu. Oui, le nul qui vient de se faire écrabouiller. Lui, il avait lu les conditions de victoire.

Dirigistes mais pas trop.

Le problème des CdV (ça ne vous ennuie pas si je fais cours ?), c'est de trouver le juste milieu. Se rapprocher de la bataille historique mais sans forcer les joueurs à la reproduire fidèlement. C'est donc un savant mélange que doit trouver le designer.

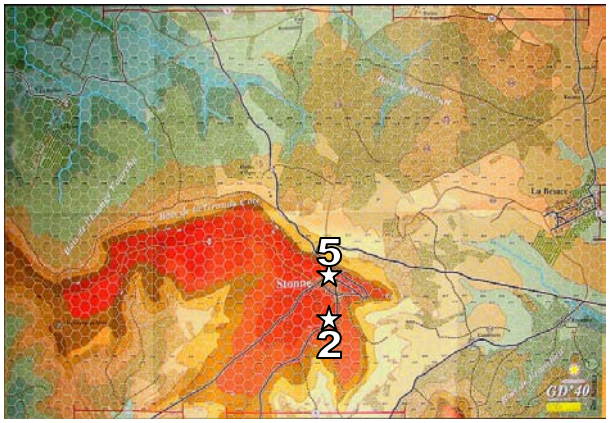
Dans la majorité des cas, les joueurs remportent des points de victoire pour le contrôle de lieux géographiques (ville, pont, colline, pays…) et aussi pour la destruction des armées ennemies. Le designer peut imposer certains PV sur des endroits particuliers où ont eu lieu les combats. Exemple de certaines collines autour de Gettysburg. Les armées auraient pu s'affronter ailleurs que là, mais la plupart des jeux imposent des combats à cet endroit là. Seul « Summer Storm » ne donne aucun PV pour les lieux géographiques. C'est la destruction des armées qui était plus importante, beaucoup plus que le contrôle de telle ou telle colline.

Des CdV trop dirigistes et les joueurs sont bloqués. La rejouabilité sera faible. Il faut juste trouver l'ouverture qui tue… Premier arrivé, premier servi. Personnellement, je préfère la vision de « Summer Storm ». On se bat où on veut comme on veut et on compte les morts. Les joueurs ne sont pas forcés de se battre chaque fois aux mêmes endroits.

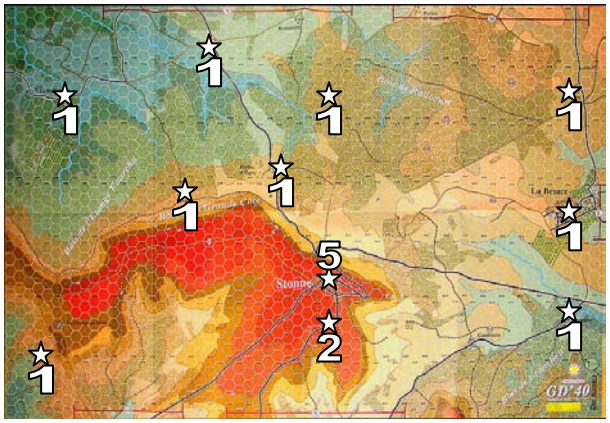
Bien sûr, il est parfois impossible de ne pas donner de PV à certains lieux géographiques. C'est le cas lors d'invasions par exemple. Là, le contrôle des villes/ports étaient primordial. Mais sinon, si on peut s'en passer, j'aime autant. Ou alors, on fait dans la finesse. Le nombre de PV accordé peut être variable à chaque tour. Comme ça, un joueur ne tente pas le combat de la dernière chance, à 1 contre 3, pour prendre l'objectif, même en perdant la quasi-totalité des troupes qui lui restent. Vous avez sûrement eu le cas aussi, non ? Le gars doit faire 12 avec 2 dés pour l'emporter. Il ne les fait pas, bien sûr, et vous dit : « t'as eu de la chance, hein !? Les dés étaient contre moi. Sinon je gagnais ! »… On peut voir ça comme ça, vieux… Bref, avec un nombre de points variables à chaque tour, on pousse les deux joueurs à se disputer le contrôle de la ville tout au long de la partie. Là encore, le jeu sera beaucoup plus nerveux et tendu.

Exemple GD'40 (TCS – Editeur the Gamers)

GD'40 a, d'origine, des conditions de victoire (trop) basiques. Le joueur qui contrôle la ville de Stonne à la fin de la partie, remporte le jeu. Elles tiennent en une ligne. Tout autre résultat est un nul. Une variante est parue dans le magazine Operations N° 32. Cette fois-ci, non seulement il y a nettement plus de PV disséminés sur la carte, mais en plus, le contrôle des PV est vérifié (et comptabilisé) à chaque tour. Ce n'est plus du tout le même jeu. Et toute la carte est enfin exploitée. Je recommande non seulement GD'40 mais aussi (et surtout) l'utilisation de ces règles optionnelles.



Conditions de victoire d'origine : Les 7 hexes de Stonne sont à contrôler en fin de partie. Les troupes françaises arrivent par le Sud, les troupes allemandes par le nord. Même s'il est possible d'effectuer quelques attaques de diversion, la plupart des joueurs sont tentés d'envoyer toutes leurs troupes directement sur Stonne. Pas trop besoin de se creuser la cervelle et à l'assaut ! Marrant une fois, mais pas deux... Surtout que la série TCS est exceptionnelle pour simuler la finesse et la surprise (au fait, avez-vous lu les numéros de « Vieille Garde » sur cette série ?).

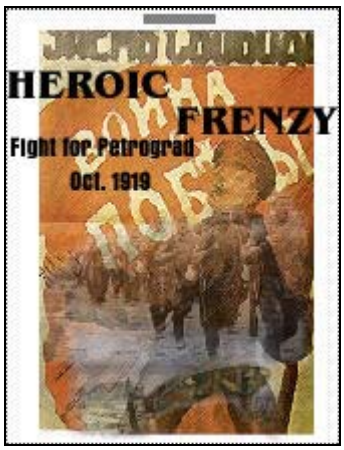


Conditions de victoire modifiées : On a toujours nos 7 points de victoire (PV) dans Stonne. Mais cette fois-ci, on compte les points à chaque tour de jeu. Il faut donc rester le plus longtemps possible dans Stonne, tout au long de la partie.
De plus, il y a 9 PV de plus sur la carte (voir la photo). Si un joueur ne fait que tenir Stonne, ça ne suffira plus.
Et ce n'est pas tout. Non seulement toutes les routes et carrefours importants sont mis en avant de par l'attribution de PV, mais l'auteur (Jean Jodoin qu'il faut citer et remercier, d'ailleurs…) rajoute une subtilité. Contrairement aux hexes de la ville de Stonne, tous les autres hexes de PV peuvent être neutralisés si l'ennemi est trop proche. Bref, ce n'est pas la capture de ces hexes qui comptent mais le contrôle de la zone.
Les conditions de victoire sommaires de GD'40 ont été transformées en un article de moins de deux pages. Et encore, celui-ci n'est pas rédigé comme une règle mais bien comme un article, avec explication du pourquoi et du comment. En un ou deux paragraphes, ils tiendraient dans la règle.
GD'40 est donc un exemple simple de ce qu'il ne faudrait pas faire. Des conditions de victoire trop simpliste. Avec une bonne analyse, Jean Jodoin transforme radicalement le jeu et l'améliore très nettement. Dans cet exemple, on voit bien que les conditions de victoire sont importantes. Dans la boîte, on trouve des CdV classiques, sans originalité, mais solides. Dans l'option, une gestion plus fine des PV qui oblige les joueurs à disperser leurs troupes sur toutes la carte. Non seulement le combat pour Stonne aura toujours lieu, mais en plus d'autres combats de taille plus réduite vont se dérouler un peu partout. Le jeu devient tendu comme un string…

L'imagination au pouvoir !

Si les règles d'un jeu sont parfois très sophistiquées, les conditions de victoire peuvent encore souvent être améliorées.
Si les joueurs sont capables de gros efforts pour apprendre des règles de jeux, ils sont aussi capables de supporter des conditions de victoire intelligentes, même si elles sont un peu compliquées. Du moment qu'ils ont ce qu'il faut pour que le décompte ne soit pas pénible. PV indiqués sur la carte, sur les pions, dans une table claire…
Alors Messieurs les designers, un peu d'effort et d'imagination pour les conditions de victoire. Elles sont le sel et le poivre des mets que sont vos jeux. Trop présentes, elles gâchent. Pas assez, l'ensemble est fade. Trouvez le juste milieu et le plaisir de jouer sera accentué. Merci d'avance !

Heroic Frenzy, un jeu de Perry Moore, développé par Gael Marchand et Mark Woloshen, « édité » par **FireFight Games**.
L'offensive de Yudenich sur Petrograd en 1919.
Une carte format A3, et 260 pions.



Heroic Frenzy est un jeu à part dans la liste des jeux de Perry Moore. Tout simplement parce qu'un développement extérieur a été effectué sur le jeu et que les graphismes aussi ont échappé à la (grosse) patte de Moore. Rien que pour ce point, je devais me pencher sur ce jeu…

Avant propos…

Tout d'abord, il me faut préciser que ce jeu n'est pas isolé. Il est le petit dernier d'une série de jeux créés par Perry Moore sur les combats de la guerre civile russe. Si la série vous plaît, il y a trois autres jeux disponibles :
- Breakout from the Crimea
- 200 Miles From Moscow
- White Steel, Red Blood

Et un cinquième jeu est en préparation et devrait sortir incessamment sous peu.

C'est une bonne idée, cette série, car le thème est trop rarement traité. L'avantage d'Heroic Frenzy, c'est que les règles de la série ont été revues et corrigées par les développeurs. Elles sont aussi utilisables avec les jeux plus anciens. Par contre, il faut sans doute un peu jongler, car je ne suis pas sûr que les règles soient écrites de la même manière, à savoir règles de la série puis règle du module. Si les règles ne sont qu'en un seul livret, ça ne va pas être si simple que ça…

L'échelle est variable, suivant les jeux :

- entre 3 et 7 miles par hex,
- régiments, bataillons, compagnies… Il y a de tout !
- un tour de jeu représente 1 à 4 jours.

Feuilles à gogo…

J'ai reçu le jeu en fichiers et donc il y a de quoi faire. 12 pages de règles pour la série puis 3 pages de règles spéciales pour le jeu (avec historique). 260 pions, ce qui semble énorme pour une carte format A3. Parmi ces pions, une tripotée de marqueurs divers et variées… Ha ! Point spécial… Il me manquait l'aide de jeu. Un mail et Perry m'a envoyé la feuille manquante…

Premier tas…

12 pages de règles, ce n'est pas pour me faire peur. Et puis un jeu d'un tel format doit forcément être assez simple, non ? Non. Le nombre de pions aurait dû m'interpeller. Le système n'est pas simple. Et je vais essayer de vous en décortiquer les principes…

Premier point, on trouve 3 types d'unités : les unités régulières (infanterie, cavalerie, artillerie), les unités de support avec valeur d'attaque entre parenthèses qui ne peuvent pas attaquer seules (QG, leader, blindés, mitrailleuses, voitures blindés) et enfin les unités de support à valeur d'attaque non entre

parenthèses, qui peuvent attaquer seules (trains blindés, avions et unités du génie).

L'empilement permis est de 3 unités régulières par hex. De plus, il n'y a pas de limite quant au nombre d'unités de support dans un seul hex (exception : 2 trains blindés par hex). Bref, il peut y avoir BEAUCOUP de monde dans un seul hex. Gare aux gros doigts ! Vous avez intérêt à découper régulièrement les pions, pour pouvoir les attraper à la pince. Sinon, ça ne va pas être simple…

Séquence de jeu…

Phase des évènements aléatoires : Une table est fournie dans chaque jeu (des unités peuvent entrer en jeu, par exemple).
Phase de la météo : Il fait beau ou il pleut. S'il pleut, le mouvement est plus compliqué et les avions ne volent pas.
Phase mutuelle : Les renforts entrent en jeu, idem pour les dépôts. Les unités qui ont subit des pertes peuvent récupérer un peu. On détermine aussi quels avions seront disponibles pour le tour.
Phase des opérations des armées Blanches (mouvement, avions, combat).
Phase des opérations des armées Rouges (idem).
Phase de ravitaillement.

Rien de bien compliqué ou de surprenant ici. A noter tout de même : le ravitaillement des unités est aussi vérifié avant le mouvement et les combats.

ZdC…

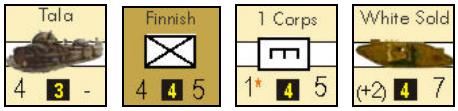
Toutes unité régulière ravitaillée exerce une ZdC dans les 6 hex autour d'elle. Les ZdC stoppent le mouvement. Il n'est pas possible de passer d'un hex où une unité exerce une ZdC à un autre hex où la même unité ennemie exerce aussi une ZdC.

Pour quitter une ZdC, il faut généralement dépenser des points de mouvement supplémentaires, sauf si une unité amie qui ne bouge pas reste dans l'hex ou si l'unité qui exerce la ZdC est de l'autre côté d'une rivière.

Fight !

Il y a deux types de combats : le standard et l'assaut, résolus de manière totalement différente.

Pour le combat standard, on détermine le rapport valeur d'attaque / valeur de défense, on fait ensuite varier la colonne de résolution du combat en fonction de modificateurs (terrain du défenseur, en particulier) et on modifie le d6 lancé (moral de l'attaquant – morale du défenseur, en particulier). Le résultat donne des points perdus (pas des pas de perte, une unité qui a 4 en valeur de combat peut perdre 4 points. On rajoute alors un marqueur sous l'unité pour indiquer ce qu'il lui reste comme points de combat. L'empilement étant déjà important, c'est une excellent idée !...) qui peuvent aussi se transformer en nombre d'hex à retraiter, mais aussi donner lieu à une contre-attaque immédiate de l'ennemie (engagement) ou à une percée (avec mouvement puis nouvelle attaque possible).



Pour l'assaut, la valeur principale est le moral des unités. Chaque camp choisit son moral pour l'assaut. Puis ajoute certains modificateurs (différents pour l'attaquant et le défenseur, mais une bonne dizaine pour chaque) et enfin lance un dé et ajoute le tout. Si les résultats sont les mêmes, tout le monde perd un point de combat et on recommence. Sinon, on consulte la table et le joueur qui a obtenu le score le plus élevé n'a pas de perte, alors que l'autre a un recul obligatoire, peut perdre des points et peut voir l'attaquant effectuer une percée.

Si vous voulez percer, l'assaut est le meilleur choix. Lors de la phase de combat, l'attaquant doit déclarer tous ces combats et placer un marquer assaut sur les unités qui ont choisi ce type de combat. Dommage qu'il n'y ait pas de marqueur pour les combats standard. Après tout, il y a déjà tellement de marqueurs, un de plus… Dernière chose, pour placer un marqueur assaut, il faut dépenser un dépôt, soit du ravitaillement alors qu'il n'y a besoin de rien pour le combat standard…

Les unités spéciales…

Il y en a plein, chacune ayant des caractéristiques… spéciales…

Tout d'abord les QG. Ils servent pour le ravitaillement et le commandement mais peuvent aussi influer sur le moral choisi lors des combats.

Les leaders apportent un bonus lors des combats. Pour cela, le combat doit avoir lieu à 4 hex ou moins d'un QG.

Les blindés apportent un bonus au combat. Ils ne peuvent pas attaquer seuls. Par contre, leur mouvement est particulier. A chaque mouvement, le joueur doit tester s'ils tombent en panne ou pas (5 ou 6 avec un d6). Si oui, on place un marqueur sur l'unité. Elle peut combattre mais ne peut plus bouger. Au tour suivant, le joueur doit tester s'ils sont réparés. Si oui, on retire le marqueur. Si non, on rajoute un deuxième marqueur ! On n'est plus à ça prêt… Si le tour suivant, les blindés ne sont pas réparés, l'unité est définitivement retirée du jeu. Oui, ça tourne vite au pénible, les mouvements blindés…

L'artillerie peut tirer dans les hex adjacents, seule ou en support d'un combat. Elle ne peut pas participer à une percée.

Les trains blindés sont utilisés comme de l'artillerie. Leur mouvement est illimité, le long des rails (vous en doutiez ?), mais ne peut se faire que derrière d'autres unités. Ils sont employés comme de l'artillerie pas comme des chars. Mais dès qu'un train bouge ou participe à un combat, on rajoute un marqueur sur le train. Et hop, un de plus… Dès que la valeur du marqueur est trois, le train doit partir en arrière se ravitailler. Et il lui faudra trois tours pour le faire.

Et les avions, je ne vous en ai pas encore parlé, hein ? Et bien d'abord, suivant le modèle on lance un dé pour savoir s'ils sont disponibles pour ce tour. Ensuite, ils sont utilisés soit en support des combats, soit en bombardement. En revenant, ils peuvent aussi être placés sur la carte pour gêner le mouvement ennemi. Bien sûr, l'interception est possible. Si c'est pas complet, ça !...
Il est aussi possible de créer des zones de défensives, soit placer un marqueur…
Il y a encore les autos blindées, différentes des chars.

Et enfin, les dépôts, mais là, attendez le chapitre suivant.

Conclusion de tout ça : vous vouliez du chrome ? Vous êtes servi !...

Ravitaillement et commandement…

Mais il reste encore un point à voir : le ravitaillement. Et là, surprise ! On a droit aussi à la notion de commandement… Pour le même prix, juste en rajoutant un nouveau marqueur… Une unité peut donc être marquée hors ravitaillement et/ou hors commandement… Et pas les dépôts (statiques ou mobiles)…

Pour être ravitaillée, une unité doit :
- être à trois hex ou moins d'une route ou d'une voie ferrée (reliée à une source de ravitaillement),
- ET être à 4 hex ou moins d'un QG ou d'une ville contrôlée.
- De plus, le QG doit être à 6 hex d'un dépôt ou relié à une source de ravitaillement).

Pour être commandée, une unité doit :
- être à 4 hex ou moins d'un QG ou d'une ville contrôlée.

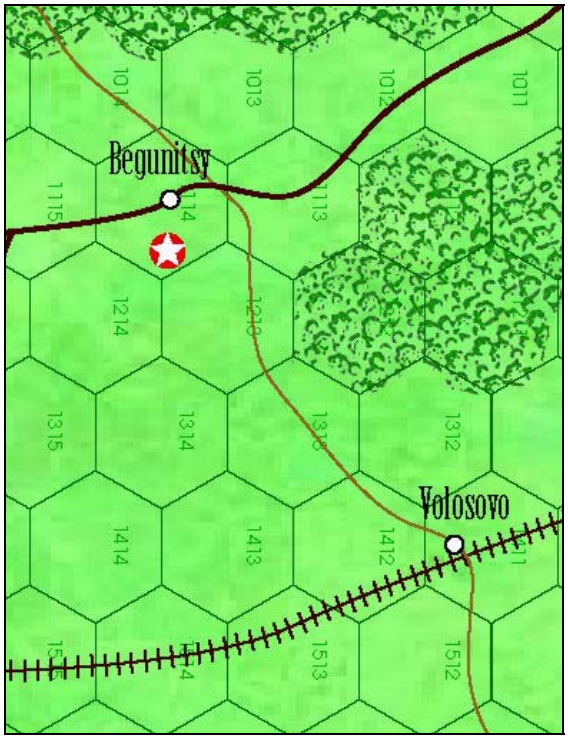
Donc une unité ravitaillée est aussi une unité commandée. Par contre, une unité non ravitaillée peut être commandée. Une unité non commandée a sa valeur de mouvement divisée par deux. Une unité non ravitaillée aussi (les deux s'accumulent) et de plus, elle doit tester si elle perd ou non un point de combat à la fin du tour.

Et les dépôts ? Ben, oui, les dépôts qui servent aussi pour les assauts. Ils peuvent aussi être dépensés pour ravitailler des unités (3 unités régulières, une unité de support et un QG pour un dépôt mobile et 5 unités régulières, 2 QG et toute unité en support pour un dépôt statique). Et il peut y avoir 5 dépôts dans un seul hex. Donc les dépôts, c'est quand les unités sont coupés de leur source de ravitaillement (un bord de carte puis une route ou une voie ferrée) ou pour les assauts.

Chaque tour, les joueurs peuvent recevoir des points de ravitaillement. Avec un point, un joueur peut créer un dépôt ou faire revenir en pleine forme une unité qui a subit des pertes (pas une unité éliminée). Il est aussi possible de garder les points de ravitaillement pour un tour prochain.

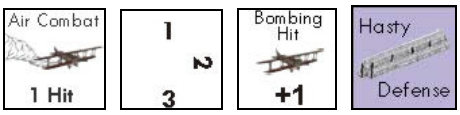
Et le jeu ?...

Le jeu lui-même simule donc l'offensive Blanche sur Petrograd puis la contre-attaque de Trotsky. Il n'y a pas trop de terrain pour attaquer, car il y a pas mal de bois sur la carte. Donc in y a deux axes d'avance, une route et une voie de chemin de fer, parallèles l'une à l'autre. Les Rouges sont repoussés jusqu'aux abords de Petrograd, puis Trotsky arrive (pas seul…) réorganise la défense puis la contre offensive. La victoire se joue sur le contrôle des villes sur la carte, lors du dernier tour.



La situation est intéressante pour les deux camps. Il y a 10 tours de jeu, donc du temps pour chacun pour attaquer et faire basculer la victoire dans son camp. Pour avoir suivi une discussion sur ce jeu sur un forum bien connu, il semble que le côté historique du jeu ne soit pas son point fort. Mais si, comme moi, vous n'y connaissez pas grand-chose, ce n'est pas bien grave.

Ce qui l'est plus, c'est la taille de la carte, l'intérêt de l'offensive et la règle pointilleuse qu'il faut se taper pour jouer. Le système est pas bête et pourrait être intéressant à jouer. Mais avec plus de place et moins d'empilement. Là, les règles sont too much pour la carte. Si on avait affaire à une carte 4 fois plus grande, à moins d'empilement, à moins de marqueurs pour tout et n'importe quoi, à des règles plus simples pour le ravitaillement, le combat et le chrome, ça pourrait marcher. Là, c'est limite ingérable. Et en tout cas, pas marrant à jouer. Trop d'investissement pour un si petit jeu.



Je ne sais pas ce que valent les autres jeux, mais Heroic Frenzy ne me donne pas envie d'aller voir. C'est la règle standard qui me gêne. Le système me semble bon, mais totalement inadapté à l'échelle de jeu choisie. C'est trop compliqué pour un si petit jeu. On a l'impression de deux morceaux de puzzle à emboîter, mais qui ne font pas partie du même ensemble. Un éléphant qui doit faire l'amour à une sauterelle…

C'est dommage, car une nouvelle fois, les deux morceaux séparés (la situation à cette échelle d'un côté, le système de l'autre) ont l'air bien, mais ne vont pas du tout ensemble. Le jeu ne récolte donc qu'un

3/10.

Si Moore garde les mêmes règles et passe à une échelle plus fine, je pourrais être intéressé, mais là, c'est un non. Définitif.

A quoi sert le preorder, mis en place par la quasi-totalité des maisons d'éditions ? D'abord, Preorder = pré-commande, pour ceux qui ne sauraient pas (et qui habitent donc sur Mars…).

Preorder ?

C'est tout simple, une maison d'édition met un jeu en preorder, généralement en ajoutant une ligne sur son site web annonçant ainsi la mise en chantier d'un nouveau jeu. Si on a de la chance, on a aussi quelques graphismes du jeu, suivant l'avancement du design du jeu. Les joueurs, acheteurs potentiels, sont invités à se signaler s'ils souhaitent acquérir ce jeu lors de sa future éventuelle sortie. Généralement, mais ce n'est pas toujours le cas, ils sont « invités » à donner leur numéro de carte bleue, carte qui ne sera, là encore généralement, débitée que lors de la mise en production ou même de l'envoi du dit jeu, c'est selon les habitudes de la maison. Même si une date de mise en production est indiquée, il vaut mieux ne pas en tenir compte… En fait, la date de production est inconnue et dépend de nombreux facteurs :

- nombre de preorders que la maison d'édition a décidé comme étant nécessaire pour la mise en production du jeu (entre 300 et 600),
- date de fin du développement du jeu (parfois le jeu est loin d'être terminé lorsqu'il est annoncé),
- autres jeux en preorder et donc susceptibles d'arriver en production en même temps (voir MMP…),
- intérêt que les joueurs porteront au jeu (rapidité d'avance du nombre de preorder).

Bref, quand on place un preorder, on n'a que peu d'indication sur la date réelle de sortie du jeu. Le prix est lui fixe, même s'il ne faut pas négliger les frais de port qui ont tendance à augmenter tous les trois mois ces temps-ci.

But ?

Quel est donc le but de ce preorder ? Il est simple : éviter le stockage des boîtes par la maison d'édition. C'est ce qui coûte le plus cher, donc être sûr de voir partir une bonne partie de son stock dès la mise en vente du jeu est une excellente nouvelle pour l'éditeur. Et cela en partie à cause du fait qu'il n'y ait pratiquement plus de boutiques pour stocker les jeux. La plupart des ventes sont faites en direct par l'éditeur. Moins de frais de stockage et remboursement quasi immédiat des frais d'impression, c'est tout bénéf…

S'il est certain que le preorder a bouleversé la donne dans l'achat des jeux, il me semble évident que l'acheteur n'en a pas été le grand gagnant, contrairement à ce qu'on essaye de nous faire croire…

Propagande !

« Seuls les jeux que VOUS voudrez seront édités ! ». En fait, la quasi-totalité des jeux mis en preorder seront un jour édités. Seuls quelques éditeurs (GMT ou Avalanche) annulent des jeux faute de preorders en nombre suffisant. Pour les autres, seule la durée d'attente est dépendante de l'intérêt des joueurs. On en arrive même à des aberrations (avec MMP par exemple) où des jeux ont dépassé largement leur nombre de preorders sans pour autant passer en production, soit parce que les jeux ne sont pas finis, soit parce que la chaîne de production est déjà à son maximum. Bref, le monde du wargame est microscopique et la durée du preorder dépend plus du thème traité ou du système de jeu que d'autre chose. Voir la vitesse de « Valor of the Guard », module ASL, pour arriver à son nombre minimum : 1 journée !

« Nous pouvons prendre des risques et vous proposer autre chose ! ». Grâce au preorder, les maisons d'éditions prendraient des risques en proposant au joueur des jeux hors du commun. Ha bon ? GMT fait du GMT, MMP du ASL ou du Gamers… Rien de bien nouveau sous le soleil… Le seul éditeur qui est sorti les clous c'est MMP avec sa ligne internationale. Mais là encore, peu de risque pris. Ils ont commencé par des petits jeux, ont mis le paquet sur les graphismes ET la publicité et ont profité de l'aura MMP. Et pour le reste… D'ailleurs est il possible de prendre des risques dans notre milieu ?... Bien sûr, en lançant une nouvelle maison d'édition !

« Le preorder, c'est se lancer sans risque ! ». Un nouvel éditeur décide de se lancer dans le grand bain. Il propose un ou deux jeux aux acheteurs et attend le résultat de son preorder pour lancer l'édition… Sauf qu'à moins d'avoir dans ses rangs une ou deux stars du wargame, en fait pratiquement aucun jeu d'une maison fraîchement créée n'a atteint son preorder. Faites le tour des différents sites et vous verrez... Sauf exception, le nombre maximum pour une maison d'édition inconnue est de 200 à 300 preorder. Loin des 500 généralement demandés. Et est-ce que ça les empêche de sortir les jeux ? Pas le moins du monde, à un moment il faut se lancer. Si le jeu est bon, cela se saura et les acheteurs

viendront vite. Un tout petit tirage, une bonne publicité et un bon retour suffisent généralement. Bien sûr, il faut tout de même avancer l'argent, et ne pas espérer grand-chose comme bénéfice… Mais la boîte est lancée et fera mieux sur le prochain jeu… Et si le jeu est mauvais, c'est mort, direct et sans appel… Donc pour une nouvelle maison d'édition, le preorder ne sert pas à grand-chose. Il servira par contre par la suite, après avoir lancé l'éditeur, pour la production de nouveaux jeux, et évitera d'avoir à trop avancer d'argent…
Non, le preorder, c'est tous les inconvénients pour l'acheteur.

Tout pour ma pomme !

Tout d'abord il faut donner son numéro de carte bleue. Et l'éditeur risque de le garder longtemps (il faut même parfois le redonner car la carte de l'acheteur est périmée…). Comment l'éditeur garde t'il votre numéro de CB ? Dans un fichier XLS à mon avis, avec tout ce qu'il faut (code au dos de la carte, date de validité…), tout ce qu'il faudrait pour faire un petit achat sur internet à mes frais… Allons monsieur, un fichier XLS, il y a d'autres moyens ! Heu… Quand je vois les sites de certains éditeurs, je me dis que ce serait déjà pas mal un fichier XLS… Mieux qu'un bout de papier en tout cas…

Et que se passe t'il si l'éditeur est cambriolé ? S'il est sur le point de faire faillite ? Ne va-t-il pas décider de se servir de des CB avant de mettre la clé sous la porte ? Tout est possible, et si aucune escroquerie de ce type n'a encore eu lieu dans notre milieu, il faut tout de même rester prudent… Et de toute façon laisser son numéro de CB pendant des années à un tiers n'est pas une pratique très courante et très sûre…

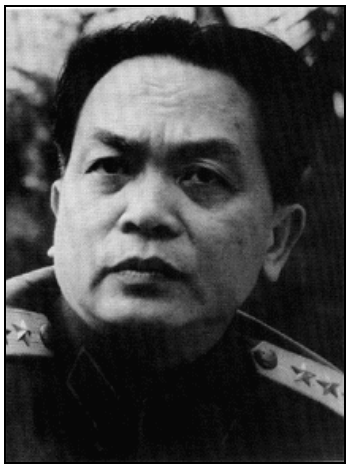
Et même sans parler du numéro de CB, le fait que l'acheteur ne gère pas la date du débit de sa CB est aussi un problème. Un jeu peut valoir cher (150$) et si vous en avez plusieurs de ce type en preorder, mieux vaut qu'ils ne soient pas tous débités au même moment. Personnellement, j'ai 8 jeux en preorder. Du ferme. Ils paraissent, je paye. J'ai donc décidé depuis 2 ans de me faire mon petit suivi (mon fichier XLS à moi…). Quels jeux j'ai en preorder et chez qui. D'abord, ça me sert de pense bête. 2 ans après, je ne suis pas sûr de me souvenir si oui ou non, j'ai tel jeu en preorder. Il m'arrive d'hésiter, de tergiverser : « j'achète ou pas tel jeu ? ». Un jour oui, un jour non, vous savez ce que c'est... Bref, mon fichier c'est un peu ma mémoire… Au lieu de gérer facilement mes dépenses en fonction, un, des sorties ou des jeux disponibles à l'achat et, deux, de mes liquidités du moment, je suis donc obligé de spéculer sur l'avenir et de risquer un découvert si les sorties de mes preorders sont trop rapprochés. Déjà que gérer mon argent ne m'amuse pas énormément, me voici donc avec un souci supplémentaire ! Je sais bien que les wargamers ont plutôt les moyens, mais quand même…

Et en plus, il faut souvent faire parvenir le nouveau numéro de sa carte bleu, car les preorders, ça peut durer. Et comment j'envoie mes nouvelles infos bancaires ? Par mail ? Par courrier classique ? Et comment je sais que l'éditeur les a reçu et mises à jour dans sa base ? Certains ne confirment rien du tout ! Là encore, le risque est du côté de l'acheteur. Risque de voir tomber ses coordonnées bancaires dans de mauvaises mains et/ou risque de ne pas recevoir le jeu tant désiré…

Dernier souci, il m'arrive de prendre en preorder un jeu qui ne m'intéresse plus une fois qu'il arrive. Soit je suis passé à autre chose, soit le jeu n'est pas si intéressant que ça une fois que j'y ai jeté un coup d'œil. Vous allez me dire qu'il est possible d'annuler un preorder. Bien sûr et je l'ai fait trois fois. Une fois, ça c'est bien passé, le jeu est sorti et je n'ai rien reçu. Les deux autres fois, j'ai bien prévenu, des mois à l'avance, pas au dernier moment, et j'ai tout de même reçu le jeu ! Une des deux fois, l'éditeur a reconnu son erreur et m'a demandé de lui retourner à ses frais le jeu. La deuxième fois, ça a été plus dur, le vendeur refusant d'abord de me rembourser, alors que j'avais gardé le mail où il me confirmait l'annulation de mon preorder, et de me débrouiller pour vendre moi-même le jeu ! J'ai dû insister fortement pour qu'il me rembourse.

Conclusion !

Si le preorder a sans doute sauvé les éditeurs de jeux, il a aussi et surtout créé de nombreux risques pour l'acheteur. A lui de prendre ses précautions et de faire attention. A lui aussi de choisir quels jeux il souhaite vraiment et quels jeux peuvent attendre leur sortie pour un éventuel achat. Si vous n'avez pas des moyens financiers illimités, mieux vaut donc bien cibler vos preorders et ne pas sauter sur tout ce qui bouge… Ca vous évitera bien du tracas…



Vo Nguyen Giap (né en 1912) fut un maître de la guérilla, qui réussit le tour de force de résister successivement aux japonais, au français, aux américains, pendant plus de 30 ans, pour aboutir à la réunification du Vietnam communiste en 1975.

Il est délicat de connaître la vie de Giap avant sa rencontre avec le communisme, tant cette jeunesse fut maquillée et romancée par la suite. Une chose est sûre, Giap a fait des études et est même devenu professeur. Mais dès 1930, il commence à participer aux mouvements révolutionnaires. En 1934, il entre au parti communiste. En 1939, les Français interdisent le parti et Giap prend, avec d'autres et en particulier un certain Hô Chi Minh, la fuite en Chine. Les hommes de Mao vont apprendre beaucoup de choses aux vietnamiens sur la lutte clandestine...

En 1944, Giap retourne au Vietnam, pour combattre les japonais. A la capitulation japonaise, Hô Chi Minh prend le pouvoir et Giap devient ministre de la défense. Mais au retour des français, les communistes sont obligés de retourner dans la jungle, et reprennent la guérilla. Il semble d'ailleurs que Giap ait eu des raisons personnelles d'en vouloir à la France, car certains membres de sa famille (dont sa première femme) auraient été exécutés par les français.

Dans les années qui suivent, Giap perfectionne sa stratégie de guérilla :

- Effectuer des opérations limitées (guérilla, terrorisme,…) pour contrôler le plus de population possible,
- Puis monter de plus grosses opérations pour attaquer des bases isolées,
- Enfin, prendre le contrôle de zones entières, avec l'armée régulière et encourager le soulèvement du peuple.

Si Giap réussit parfaitement les deux premiers points, il ne réussit qu'une seule fois le troisième, à Dien Bien Phu. Plusieurs fois, il tenta de grosses offensives militaires, mais il fut à chaque fois puni par l'ennemi : Offensive du Têt, Ke Sanh… Après de grosses pertes, les communistes repartirent, une nouvelle fois, dans la jungle.

Et si Dien Bien Phu fut un succès, ce fut d'abord une défaite française. L'état-major avait tout prévu, sauf que Giap fasse venir des pièces d'artillerie lourde et de la DCA, au travers des montagnes, à dos d'hommes, jusqu'aux abords de la cuvette. Une fois que le camp français ne pouvait plus être ravitaillé, sa chute ne fut plus qu'une question de temps…

Suite à une dernière offensive d'envergure en 1972 qui se solda, une fois encore, par de lourdes pertes, Giap fut démis de ses fonctions et retourna au ministère de la guerre. Si sa stratégie fut toujours appliquée jusqu'à la victoire en 1975, ce n'est pas lui qui commandait les troupes lors de la victoire finale.

Malgré tout, Giap est considéré dans le monde comme l'inventeur de la guérilla moderne. Il est l'homme qui a pensé la stratégie et les tactiques pour battre des grandes puissances telles que la France puis les USA. Même les chinois n'y croyait pas à l'époque, et ont pris les communistes vietnamiens pour des rigolos lorsque ceux-ci affirmèrent qu'ils allaient l'emporter face à la plus grosse armée du monde ! Mais il suffit de voir l'impact du Vietnam sur cette grande puissance, 30 ans plus tard. A chaque engagement des troupes américaines sur un coin du globe, les journalistes se demandent si ce ne sera pas un futur vietnam...

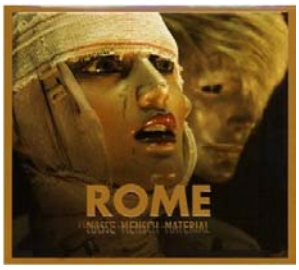
Pour en revenir à la carrière de Giap, en 1980, il démissionne, suite à des divergences de vue avec d'autres hommes forts du pays. Il sera même exclu du parti communiste, quelques années plus tard, mais sera réhabilité par la suite. Giap vit aujourd'hui à Hanoï.

Même s'il fut un adversaire coriace, Giap fut toujours estimé de ses adversaires, que ce soit du français Salan ou de l'américain Westmoreland. A la mort de Salan, Giap envoya d'ailleurs un diplomate vietnamien saluer la dépouille du général français.

Grellywood : Emission télé sur le cinéma, diffusée sur TéléGrenoble (le mardi à 19h45, mais nombreuses redifs), présentée par Ben Dussy et toute son équipe (dont une fille au look étrange, mi vulgaire, mi gothique…).

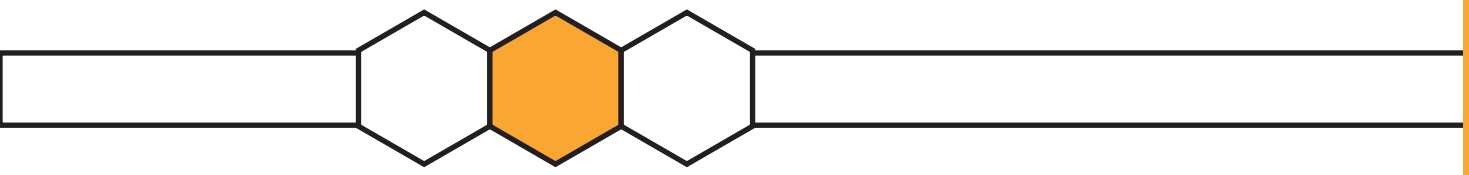
Bon, je ne sais pas vous, mais moi, j'ai longtemps cherché une émission télé sur le cinéma digne de ce nom. Avec de véritables critiques. Pas uniquement de la promotion. Prenez par exemple, Laurent Weil, sur Canal+. On se demande si ce gars peut dire du mal d'un film. Songez qu'il a dit que « Les Bronzés 3 » était un film très drôle ! Bref, les chaînes investissant dans les films qu'elles mettent en avant dans leurs émissions, il devient difficile de trouver autre chose que de la promo (plus ou moins) déguisée. Même Isabelle Motrot, qui officiait sur France 2, chez Ruquier et ailleurs, a disparu. Rien. Misère totale…

Mais alors, où trouver une critique, juste, exigeante et dure quand il le faut ? Sur le câble, bien sûr ! Et « Grellywood » de TéléGrenoble est une pure pépite ! La seule émission qui casse les films pourris. Je ne vous raconte pas ce que s'est pris Astérix ! Je regrette bien de ne pas avoir vu l'émission où ils ont parlé des Ch'tis. Je me demande encore si je suis seul à avoir trouvé ça plat, fade et même pas drôle…
L'émission dure une bonne heure (avec parfois météo grenobloise au milieu). 3 mecs, une nana et des films. Le spectateur a droit à la totale : les engueulades, les avis divergents, la culture qu'il faut, les blagues à la con, les coups de gueule, les jeux de mots débiles, les coups de cœur… A vous faire aimer le cinéma.
Dernier point, je n'habite pas Grenoble. Je suis juste tombé dessus, par hasard, dans une frénésie de zapette aiguë. Un soir où je ne trouvait pas où poser mon regard dans toutes ces chaînes plus débiles les unes que les autres disponibles sur la FreeBox... Et puis ils sont apparus, Ben et sa troupe. Et depuis, je sais enfin quels films aller voir au ciné. Merci TéléGrenoble ! En plus, en permanence on est affichée la température à Grenoble. Ca fait plaisir quand on habite dans le Sud. Ha ! Ha ! Ha !



Rome : « Masse Mensch Material »
Voici le troisième album (déjà !) de Rome, projet solo du luxembourgeois Jérôme Reuter. Définir la musique de Rome n'est pas chose facile. Bon, déjà, rien à voir avec la Rome antique, les combats de gladiateurs et tout ça… Non, Rome fait plutôt dans la folk sombre. Voire martiale, même si ce côté dur est un peu en retrait sur cet album. Et la voie de Jérôme est des plus grave et caverneuse. Bref, Rome, ce n'est pas pour toutes les paires d'oreilles.
Le fait que « Masse Mensch Material » soit le plus accessible, finalement assez proche de la cold-wave, en fait l'album idéal pour découvrir le travail de Reuter. Bien sûr, ce n'est pas des plus gai, évitez donc l'album pour la fête de tata Jacqueline, mais Rome dégage à la fois une force phénoménale et une douceur extrême. Comme un chocolat (noir !) renfermant un petit alcool fort. Un petit régal…

Chair Chant Corps : « Nous rirons »
Pas trop de place, mais je dois tout de même dire quelques mots sur Chair Chant Corps, groupe français ayant sorti en 2005 un très bon album, et que je viens tout juste de découvrir. Le rock français, en particulier pour des groupes de ce calibre (trop connus), c'est souvent une production faible, des textes faibles, une voix faible et une musique… Vous avez devinés… Et bien CCC (l'habitude des sigles…), c'est totalement l'opposé ! Tout y est sérieux et solide. Je vous invite donc à découvrir cet album au plus vite. Une fort belle surprise. Le site du groupe : http://www.chairchantcorps.com et vous pouvez aussi voir la reprise du titre « Hexagone », de Renaud, sur Youtube. Impressionnant !



Rendez-vous en juillet 2008 pour le N°7

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