errata

Papier, carton et ragnagna.

WebMagazine bimestriel - N° 9

Octobre/Novembre 2008

Kharkov 1943

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

Voilà, ça y est, j'ai craqué ! Pour ce neuvième numéro, il a fallu que je colle un gros char en couverture. Que voulez vous, il faut bien vivre. Par ces temps de crise, il en faut pour attirer le lecteur, ne m'en veuillez pas…

En tout cas, vous ne serez pas déçu, j'espère, du sommaire de ce numéro. Tout d'abord une longue interview de C. Gentil-Perret, le boss d'Hexasim. Merci encore à lui pour ses réponses longues et pertinentes qui ont rendu cet exercice particulièrement intéressant. Ensuite, la critique du système de jeu « Winter Storm », avec j'espère toutes les informations nécessaires aux joueurs qui se demandent ce que vaut ce système. Enfin, des réflexions sur le système OCS. Pour cet article, je remercie Viking, maître dans la connaissance et l'application du système, pour avoir pris un peu de son temps et surtout pour m'avoir confié toutes ses remarques sur ce système et son évolution. Si la prose est mienne à 90%, les idées sont de lui à 100% !

Et bien sûr, vous retrouverez aussi toutes les rubriques habituelles que vous aimez tant...

Bonne lecture donc et n'hésitez (toujours) pas à réagir sur les différents forums du net que vous connaissez maintenant.

Jonas

SOMMAIRE

- Le jeu d'après …….....…….. Page 2
- Interview : Christophe Gentil-Perret …....……..…… Page 3
- Critique : Winter Storm – The Last Victory ……..... Page 7
- OCS : Point d'étape ……..…… Page 13
- Un gars, une fille : Rosa Luxemburg …….…… Page 17
- Hors sujet ...……... Page 18

Je ne sais pas vous, mais moi j'ai un suivi précis de mes jeux, ceux auxquels j'ai joués, ceux qui sont en attente, mais aussi ceux que j'ai en preorder, à vendre ou en vue. Qui a dit maniaque ?

Peut-être un peu, c'est vrai, mais errata m'impose aussi une certaine planification. En effet, j'essaye, si possible, de grouper plusieurs jeu sur un même thème pour les placer dans un numéro commun. J'essaye aussi de varier les plaisirs, donc de ne pas vous proposer que des numéros sur la seconde guerre mondiale, mon époque de prédilection, comme vous l'aviez sans doute remarqué. Enfin, j'essaye aussi de ne pas vous proposer le même thème trop souvent.

Bref, tout ça fait que je me suis créé un petit fichier Excel avec toutes les informations nécessaires à ma petite gestion :

- jeux en preorder (pour mon porte-monnaie),
- coûts wargames sur l'année, achats et ventes (idem),
- jeux à jouer,
- jeux joués (avec note, pour le souvenir…),
- jeux à vendre et en vue (le retour du porte-monnaie…),
- idées de numéros pour errata.

Voilà, ça a l'air bien organisé, comme ça, hein ? Et pourtant, c'est un beau bordel, toujours en changement. Je vise tel jeu ? Un mois plus tard, je le raye de la liste et j'en rajoute deux autres. Je vends tel jeu ? Finalement, je change d'avis. Ouf, personne n'en a voulu ! Une vraie girouette. Mais le pire, c'est dans la planification du prochain jeu, celui que je vais jouer dès que je range celui qui est sur ma table de jeu. Le jeu d'après, quoi.

Pour celui-là, il suffit d'un rien pour me faire changer d'idée. Une discussion sur tel jeu peut me donner envie de le mettre en première place dans ma liste des « à jouer ». Un article sur un jeu peut avoir le même effet. Une partie imprévue dans une convention idem. « Tiens, j'ai amené ça tu connais ? ». Merci Jérôme… Il y a aussi les jeux auxquels j'ai déjà joué et que d'un coup il faut absolument que je remette en place.

Comme je suis très précis avec mon fichier Excel, il y a plusieurs catégories pour les jeux « à jouer » : le prochain jeu, celui qui n'est pas loin du prochain et celui qui n'est pas pour tout de suite. Donc un jeu qui sera le prochain et deux/trois qui seront pour bientôt, dans la foulée et le reste pour un de ces jours. J'ai une vingtaine de jeux en réserve, mais ça devrait être sûr, non, comme classement ? Pensez vous…

Je vais prendre quelques exemples. « Talavera » de The Gamers / MMP. Dès que je l'ai reçu, j'ai découpé les pions. Il était passé numéro 1 des « à jouer ». J'ai même lu la règle. J'étais prêt à jouer. Et puis il s'est fait griller par un autre. Depuis, la boîte est sur le bord de ma table... « Kursk » de Six Angles (réédition de SPI), pour lui, c'est encore pire. J'avais carrément fait le setup et j'ai tout rangé pour faire de la place à autre chose ! Depuis, il est sous « Talavera »…

Dernier exemple, « Day of Heroes » (LnL). Celui-là je l'attendais avec impatience. Je l'avais d'ailleurs indiqué dans le premier numéro d'errata. Et bien il aurait dû être au sommaire de ce numéro, c'est en tout cas ce que j'avais prévu. Et il n'y est pas. Tout ça à cause de Gérard, « Viking » sur Strategikon ! Oui, Viking, le maître OCS. Il a suffit d'une courte partie d'OCS avec lui pour me donner envie de jouer à « Last Victory ». Ce dernier n'était pas du tout en tête des jeux « à jouer »…

Ce qui est drôle, c'est que le matin même, je discutais avec un autre joueur de DoH, en attendant Viking, et je lui ai annoncé que le jeu serait sans doute au sommaire du prochain errata. J'avais trop envie d'y jouer. Le soir, après ma partie d'OCS, je savais déjà que DoH était repoussé. La preuve que je change d'avis comme de chemise.

Le plus terrible, c'est que DoH risque fort de ne pas être non plus au sommaire du numéro suivant. Il est peut-être passé dans la pile au dessus de « Talavera » et « Kursk ». La pile des jeux qui ont faillit être joués. Ceux qui restent bloqués à la frontière, perdus entre les jeux « joués » et les « à jouer ». Dans la zone de transit de mes envies…

Il va sans dire que ce qui est valable pour les jeux « à jouer » l'est aussi pour les jeux « à acheter ». Mais là, on parle de jeux virtuels tant que je n'ai pas payé. Il n'y a pas de boîtes en souffrance. Juste une idée dans ma tête et un nom dans mon fichier. Changer d'idée, ce n'est pas grave : je change le nom dans le fichier et on n'en parle plus. Mais j'ai bien du mal à remettre un jeu que j'avais commencé à préparer sur l'étagère avec les autres en attente. Oui, je suis un grand malade…

Ma première question sera simple : qui est Christophe Gentil-Perret ?
Je suis né à Annecy il y a maintenant 34 ans. C'est au milieu des années 80 que j'ai découvert le wargame avec Casus Belli (le jeu en encart « Objectif Berlin » pour être précis). Puis, rapidement, arrivent les premiers jeux US : « Gulf Strike », la série des « Fleet »... la guerre froide n'était pas encore terminée ! « World in Flames » occupera notre petit groupe d'amis pendant de longues journées d'été dans une cave au lieu d'aller bronzer sur la plage.
S'ensuit un petit passage à vide, faute de joueurs, à la fin des années 90. Je me remets à jouer en 2002 grâce à Internet (et la possibilité de jouer par correspondance). En 2003, la rencontre avec Luc Olivier m'ouvre les portes de la création de jeux. Nous travaillons ensemble sur 2 jeux parus dans Vae Victis : « Alsace 1944 » et « Tempête sur l'Europe » (également avec Pascal Valentin), puis, je développe seul « Korsoun » (sorti aussi chez VV).
Je participe également à l'aventure de Pratzen Editions de 2004 à 2007. Enfin, en 2006, je fonde Hexasim. Au niveau professionnel, j'ai deux métiers: consultant en système d'informations à mon compte et éditeur de wargames (oui, oui, c'est un métier !).

Premier jeu édité (« Marne 1918 : Friedensturm ») et première nomination aux CSR Awards ! Pas mal comme début. Comment on se décide à créer un nouvel éditeur de wargames ?
Tout d'abord, je me désolais du désert côté éditeur français de wargames, alors qu'on ne manque pas de créateurs talentueux. Tilsit et Oriflam avaient jeté l'éponge depuis longtemps, Azure Wish était aux abonnés absents. Certes, il y avait bien Vae Victis et Canons en Cartons, mais les contraintes de format sont importantes : il y a plus d'un jeu Vae Victis qu'on sent un peu à l'étroit dans le magazine et qui aurait mérité un traitement plus grand, que ce soit en nombre de pions, taille de carte ou tout simplement nombre de pages de règles. De plus, devoir découper des pions n'est pas du goût de tous les joueurs ce qui limite la diffusion des jeux DTP. Quant à Pratzen Editions, sa structure ne permettait pas, faute de moyens humains, d'éditer d'autres projets que ceux de ses membres.
Par ailleurs, j'avais déjà goûté à la création de jeu et je m'intéressais également à d'autres aspects du jeu tel que les graphismes, la production, la commercialisation... Donc, quand Nicolas Rident et Thomas Pouchin m'ont parlé de leur projet « Marne 1918-Friedensturm », je me suis rapidement jeté à l'eau... J'ajouterai qu'il a également fallu un certain goût du risque (ou un peu d'inconscience.) pour se lancer dans un marché de niche, dominé par les Américains. Dans ce contexte, une nomination au CSR Awards est une très grande satisfaction, qui donne l'énergie nécessaire pour passer à la vitesse supérieure.

D'un côté la nomination doit être une bonne source de motivation, c'est clair, mais de l'autre quand on voit que FOW a été sélectionné dans la catégorie magazine, on peut se poser des questions... Sur-représentation des produits français ? Tu as décidé d'éditer les jeux en français et en anglais. Il y avait combien tirages pour chaque édition ? Est-ce que la version anglaise s'est aussi bien vendue que la version française ?
Je ne sais pas si on peut parler d'une sur-représentation des jeux français. Par exemple, « le Grand Empire », qui est tout même un jeu majeur sorti en 2007, n'est pas nominé. D'ailleurs, les Français ne doivent pas être les seuls à avoir voté pour « Marne 1918-Friedensturm » : l'édition en anglais représente à l'heure actuelle environ 75 % des ventes... Quant au fait d'éditer en deux langues, c'est indispensable en terme financier. La seule édition française ne couvre guère plus que la moitié des coûts d'impression des 1000 exemplaires produits (1000 exemplaires dont 80% en anglais, 20 % en français).

Les résultats des CSR Awards viennent de tomber. Ca reste très américano-américain comme palmarès...
Les résultats sont parfois surprenants. Par exemple, le prix ex-aequo des meilleurs graphismes entre « 1914: Twilight in the East » de GMT et « Overlord: D-Day and the Beachhead Battles » de NES me laisse songeur. Le jeu de GMT me parait graphiquement un cran en dessous de celui de NES, surtout en matière de pions. Dire que dans la même catégorie, il y avait le très beau « Habit for Victory » de OSG... Autre constat, les monsters games (« Case Blue » et « Twilight in the East » en tête) font toujours rêver les joueurs. Bref, ce sont les valeurs sûres qui arrivent en tête, pas les outsiders. En tant qu'éditeur, je trouve ces résultats

instructifs. « Marne 1918-Friedensturm » ne gagne pas, je ne me faisais pas vraiment d'illusion.

Les monster games, c'est pour les joueurs hardcores. Normal que ça marche. Et OCS a de tels fans que son succès ne m'étonne pas du tout. A mon avis, "The Devil's Cauldron" va tout rafler l'année prochaine... Je ne suis pas certain qu'il faille faire si attention que ça à ces récompenses... Regarde « Rosebud »... Si c'est LE DTP de l'année, elle a été bien pauvre... C'est un bon jeu, mais pas un jeu génial non plus...
Ah, parce qu'il faut avoir joué aux jeux pour voter ? Plus sérieusement, je suis bien conscient que ces votes sont aussi représentatifs des goûts de l'ensemble des joueurs que peuvent l'être les forums de wargames : seuls les joueurs les plus passionnés se sont exprimés.

Laissons de côté tout ça et revenons à Hexasim... Comment fait-on pour vendre un jeu aux USA. En France, de la pub sur strategikon, comme tu le fais actuellement pour le jeu en préparation, un article dans Vae Victis et un petit coup de bouche à oreille et j'imagine que les ventes sont bien lancées. Mais aux USA ? Tu envoies le jeu à droite à gauche ?
USA et reste du monde également ! La promotion n'est pas tellement différente de la France. Il faut commencer par parler du jeu sur les sites Internet, Consimworld en tête. Par contre, il n'y a pas de revue équivalente à Vae Victis pour présenter les jeux. Paper Wars est un média papier intéressant, mais il a un certain retard sur l'actualité. En ce qui concerne la distribution, les boutiques représentent une part plus importante qu'en France, ne serait-ce que pour des raisons de frais de port. Il est donc important d'être présent dans un maximum de boutiques étrangères, aux USA, dans les autres pays européens ou encore au Japon. Pour l'instant, tout ça est encore très artisanal, mais cela se met en place progressivement.

Et la suite alors, "Liberty Roads" est prévu pour quand ? Et après ?
« Liberty Roads » sortira en février 2009. Je préfère que toute l'équipe prenne son temps pour peaufiner le jeu. Comme il va être fatalement comparé avec ses illustres prédécesseurs, le droit à l'erreur est limité. En même temps, sortira « Kawanakajima 1561 », le 1er volet de » Sengoku Jidai », série simulant les batailles du Japon Médiéval, une création de François Vander Meulen. Devrait suivre peu de temps après, « Iudea Capta », de Patrick Receveur, sur les révoltes juives qui ont secoué l'Empire Romain au 1er siècle de notre ère. Pour la suite, j'ai effectivement reçu pas mal de jeux (que des français pour l'instant, dommage). Je suis en train de créer des prototypes et de les tester. Il y a des projets qui s'annoncent très prometteurs. Pas d'annonce pour l'instant, j'en parlerai quand cela deviendra concret. Mais on devrait sortir du 20ème siècle. Que les créateurs en herbe n'hésitent pas à soumettre leur projet à Hexasim.

Dans le monde actuel, il est surprenant qu'Hexasim ne fasse pas de P500. Es tu si sûr de vendre tous tes jeux rapidement ? Bien sûr, ton tirage semble plus faible que d'autres compagnies, mais tout de même !
Effectivement, j'ai fait le choix de ne pas faire de P500, contrairement à tous les autres éditeurs. Si il y avait eu un P500 pour « Marne 1918-Friedensturm » en étant un nouvel éditeur, français de surcroît, avec un thème qui ne suscite pas forcément l'enthousiasme des joueurs, nous serions sans doute encore en train d'attendre que le seuil soit atteint. Comme on aurait fini tout de même par le sortir, la prise de risque financière aurait été là de toute façon… Parallèlement, j'ai taillé dans les coûts pour réduire ce risque, notamment en hébergeant l'entreprise chez moi. Autre exemple, les boîtes : le temps passé à les plier et les assembler permet d'économiser une somme significative par rapport à des boites rigides façon GMT. Par contre, pas d'économies de bout de chandelle sur le matériel fourni. Quant à la taille du tirage, c'est toujours un choix difficile. Le coût de l'impression n'est pas directement proportionnel au nombre d'exemplaires. En effet, les frais de démarrage (imposition de films, gravure de plaques, calage des machines.) représentent une part importante du coût global de la fabrication, à tel point que 200, 500 ou 1000 exemplaires reviennent pratiquement au même prix. De ce fait, le tirage minimal est proche de 1000 copies. Pour l'instant, je reste prudent en n'allant pas au delà, même si 500 exemplaires supplémentaires coûtent beaucoup moins que les 500 premiers. Un sujet d'inquiétude actuellement est la parité Euro/Dollar, qui est vraiment défavorable pour exporter. Espérons que la tendance s'inverse d'ici peu. Je ne suis sûr de rien en ce qui concerne le succès d'une sortie. Mais je pense que les bons jeux ne ratent pas leur public. Il ne reste plus qu'à les éditer !

Que penses tu du DTP ? Avenir ou niche ?
Les DTP sont incontestablement une niche. Relativement peu de joueurs s'y intéressent vraiment. La première raison est évidente : pourquoi passer du temps à découper des pions, alors qu'il sort plus de wargames « prêt à l'emploi » que ce que chacun ne peut y jouer. L'intérêt principal réside souvent dans le thème qui sort des sentiers battus. Malheureusement, l'exotisme n'est pas toujours synonyme de situation intéressante en terme de jeux. Par ailleurs, la qualité des jeux en DTP est très variable. On y trouve de tout : du très bon, Canons en Cartons par exemple (des graphismes soignés, des systèmes éprouvés au fil du temps) et pas mal de jeux moyens, voir médiocres. Pour en avoir tester un certain nombre, ils ne sont pas toujours à la hauteur des espérances. Ils souffrent régulièrement d'un mauvais développement ou de graphismes pour le moins bâclés, certains cumulant les deux... Il faut parfois avoir une véritable âme de bricoleur. Bref, les créateurs de DTP ont, pour beaucoup, un gros effort à faire en terme de développement (mise aux point et tests) pour sortir quelque peu ce format de la niche dans laquelle il est enfermé. Ce qui sans doute le plus intéressant, c'est quand certains DTP sont republiés en format pro. Si l'éditeur fait correctement son travail, cela peut donner un très bon jeu. Je ne pense vraiment pas que ce format soit l'Avenir du wargame, ou alors seulement une fois que tous les éditeurs majeurs de jeux en boîte auront coulés...
En tant qu'éditeur, je ne pense pas publier de jeux dans ce format. Ce qui m'intéresse réellement, c'est de mettre au point le chaînon manquant entre le DTP et le jeu pro. Un format qui cumule les avantages des 2 : des pions prédécoupés et des petites séries (cinquante ou cent exemplaires), permettant de traiter des sujets exotiques peu vendeurs.

Tu parles de "sujets exotiques" et c'est un sujet intéressant. L'axiome dans le milieu c'est : "Napoléon ou la seconde guerre mondiale, ce sont les deux sujets vendeurs et les seuls". C'est vraiment quelque chose que je ne comprends plus. Avec le P500 mis en place par tous les éditeurs (sauf toi…), comment cet axiome peut il être toujours en vigueur ? Le premier jeu d'Hexasim fut un jeu sur la première guerre mondiale. A priori, pas très vendeur. Tu n'as pas pensé à sortir d'abord un jeu sur la WWII ? Pas eu de peur que le jeu ne marche pas ? Bref, pas influencé par l'axiome ?

Mais non, il n'y a pas que Napoléon ou la seconde guerre mondiale, il y aussi la guerre de sécession !... Ce qui est sûr c'est qu'il y a la réalité du marché et des goûts des joueurs vers quelques périodes phares : si on parle des card-driven, « Barbarossa to Berlin » ou « Napoleonic Wars » se sont mieux vendus que « Thirty Years Wars », indépendamment des qualités (controversées) de chacun de ces jeux. Le tactique 2ème guerre mondiale continue à faire massivement des émules. Je ne suis pas d'accord avec toi concernant un soi-disant axiome. Les catalogues des éditeurs ne se limitent pas à Napoléon ou à la 2ème guerre mondiale. Au contraire, ils n'ont jamais présenté autant de diversité qu'à l'heure actuelle plus qu'au au temps du fameux age d'or de SPI et AH. Ceci dit, je reconnais que les éditeurs restent dans des thèmes assez classiques (antiquité gréco-romaines, guerres européennes.) et ne s'aventurent jamais dans des sujets vraiment exotiques. Encore que l'appellation « sujet exotique » soit très subjective. La raison principale est liée aux quantités minimales de production que nécessitent un jeu pro : 1000 pour un petit éditeur avec un structure très légère, 2 à 3000 pour ceux qui ont des salariés et des entrepôts de stockage. Parallèlement, en 20 ans, le marché du wargame s'est grandement réduit en nombre de joueurs (et donc les tirages aussi) et en même temps, l'offre a augmenté (tant mieux pour les joueurs), contribuant là aussi à une baisse des tirages. Actuellement, un jeu de l'axiome se vend à quelques milliers d'exemplaires, donc pour un sujet très confidentiel, on va tomber à quelques centaines, ce qu'aucun gros éditeur ne sait faire sans perdre d'argent, P500 ou pas. Un des éditeurs qui sort le plus des sentiers battus, c'est ATO avec son magazine « Against the Odds », justement parce que son modèle économique est différent : l'abonnement au lieu du P500. D'ailleurs, ce fameux P500 sert avant tout à optimiser la trésorerie des éditeurs, beaucoup moins à déterminer les goûts des clients (MMP a-t-il sérieusement un doute quand il met « Valor of the Guard » en pre-order, GMT quand il s'agit d'un jeu de Berg ou de Von Borries ?). De plus, le P500, tel qu'il est pratiqué actuellement, ne me parait pas du tout adapté aux sujets confidentiels : vendre un jeu avec 15 lignes de description, 3 images du kit de test et parfois un nom, c'est un peu léger pour intéresser les joueurs à des thèmes inconnus. Je ne me sens pas influencé par cet axiome, mais bien davantage par des jeux avec des situations intéressantes. Evidemment, pour « Marne 1918-Friedensturm », il a fallu

expliquer à de fréquentes reprises que la 1ère guerre mondiale ne se résume pas à des combats statiques et que le jeu traite justement de la guerre de mouvement. Bien sûr, j'ai eu peur que le jeu ne se vende pas, surtout au début. Je peux en sourire maintenant, mais les pré-ventes de la version française ont été assez faibles : 75 exemplaires seulement à Noël 2006. Heureusement que cela s'est arrangé par la suite, car l'aventure se serait arrêtée là. Pour l'instant, elle continue.

A Hexasim, tu travailles seul ? Gestion de l'entreprise, choix des jeux, graphismes, mise en page des règles… Ou tu as une petite équipe pour t'aider ?
Pour la création et le développement des jeux, c'est un travail d'équipe avec l(es)'auteurs(s). Quant aux graphismes et à la mise en page, il n' y a pas de règles, cela dépend du jeu. Ce qui est vraiment mon domaine réservé, c'est la gestion de l'entreprise, la production, la commercialisation et la logistique.

On nous annonce chaque année la mort du jeu sur carte. Je suppose que tu n'es pas de cet avis, venant de créer Hexasim ?
Au vu du nombre d'éditeurs et du nombre record de sorties chaque année, le jeu sur carte ne se porte pas si mal. Les joueurs d'aujourd'hui ont plus de chance que dans les années 80 en France, où il fallait se contenter de la dizaine de wargames que proposait le magasin du coin. Il y a eu une grande crise dans la seconde moitié des années 90, mais celle-ci a été surmontée. Le jeu sur carte doit beaucoup à Internet, qui a permis aux éditeurs de communiquer facilement en direction de joueurs, de mieux saisir leurs attentes, l'augmenter la part de la vente en direct dans leur chiffre d'affaire (et ainsi s'adapter à la baisse des tirages).
Et si le marché subissait une crise grave demain, poussant la plupart des éditeurs à fermer leurs portes, l'offre de jeux s'adapterait à nouveau : DTP, jeu par correspondance. Tant que la génération de joueurs est encore en vie, le jeu sur carte existera. Après pour la relève, je suis plus pessimiste.

Pour finir nous n'avons pas encore parlé de la suite du premier jeu d'hexasim, « Marne 1918 : Friedensturm ». Elle en est où cette suite ? Et sa sortie est prévue pour quand ? Vu le succès du premier jeu, beaucoup de joueurs doivent attendre le numéro 2 !
Le prototype est achevé et des premiers tests ont été menés. Cette suite n'a pas avancé aussi vite que nous l'espérions, mais l'un des deux auteurs est bien occupé par « Liberty Roads ». Après la sortie de « Liberty Roads », cela devrait avancer rapidement, les règles de base n'évoluant quasiment pas. On peut l'espérer d'ici l'été 2009.

Nous devrions donc entendre parler d'Hexasim l'année qui vient. Une très bonne nouvelle. Merci pour tes réponses détaillées et ta disponibilité.
Merci à toi aussi. J'attends effectivement beaucoup de l'année à venir.

C'est l'histoire d'une série perdue, tombée dans les oubliettes du jeu d'histoire… Dans la cours de la récréation, il y avait un petit, appelons le « Winter Storm ». A son niveau, c'était le caïd. L'opérationnel de la seconde guerre mondiale, c'était lui. Dans sa classe, nul ne lui arrivait à la cheville. Et puis, dans les petites classes, deux nouveaux sont arrivés : le petit OCS et le petit EFS. Oui, la mode était passée aux sigles… Ces deux petits étaient moins brouillons que « Winter Storm », et bien mieux habillé… Du jour au lendemain, ils se sont disputés la première place. Et « Winter Storm » déprima et dû changer d'école, dans l'indifférence générale… Il n'y eu personne à la porte, le jour de son départ…

Les petits OCS et EFS ont grandi depuis. Et on ne sait toujours pas les départager. Chacun a ses fans, et ses détracteurs… Et c'est à ce moment que « Winter Storm » revient sur le devant de la scène. Il a pris son temps, un petit relooking, et un peu plus de confiance en lui… « Winter Storm » a grandi et est prêt à affronter le monde… des joueurs…

Gloire à Mike Rizzo !

La rumeur l'a toujours dit. « Winter Storm » est un bon système, mais les règles ont toujours été bordéliques et mal écrites. Mais voilà qu'un gars a eu l'idée de tout compiler, les règles des différents jeux de la série, les errata disponibles, les livrets propres à chaque jeu, les tables… Tout. Et ce gars là s'appelle Mike Rizzo. Grâce à lui, « Winter Storm » devient enfin un système jouable et compréhensible. C'est un sacré boulot qu'il a effectué, et je lui tire mon chapeau.

Bon, attention tout de même. La compilation est un peu brute de chez brute. Il est possible qu'il y ait des erreurs (même si je n'en ai pas noté). Les tables sont plus brutes encore. Il y en a des tonnes, des tables. Et elles sont présentées les unes à la suite des autres, sans aucune mise en page digne de ce nom. Ca donne un livret de tables, plutôt qu'une véritable aide de jeu. Et là, on touche le premier point important. « Winter Storm », c'est très compliqué. Non, vraiment. Je n'ai jamais lu une règle aussi compliquée de ma vie. J'ai lu ASL, World in Flames… Tout un tas de jeu… Même Wacht Am Rhein II, c'est pour dire... OCS à côté, c'est une partie de plaisir. Et bien WS (tellement il est moderne, on peut en faire un sigle aussi !) est la règle la plus compliquée que j'ai lu. Lorsque j'ai téléchargé la règle, j'ai vu qu'elle avait été découpée en trois parties (pareil pour les tables) : les règles standards, les règles intermédiaires et les règles avancées. S'il y a bien une chose que je déteste, c'est ce genre de niveaux dans les règles. Apprendre, désapprendre, j'ai horreur de ça. Mais avec le recul, c'est une excellente idée pour WS. En une seule fois, ça aurait été totalement indigeste ! En trois fois, ça passe mieux. Entrée, plat, dessert. Logique.

D'où vient la difficulté de WS ? Tout simplement, le jeu tourne le dos à la majorité des principes qui régissent les jeux à cette échelle de nos jours. Oubliez tout ce que vous pouvez savoir. WS, c'est autre chose. Donc il faut y aller calmement.

La série…

Au commencement il y eu un jeu nommé « Winter Storm », base de toute la série. Sorti en 1980 chez Vanguard Games, ce premier jeu traite de l'opération Uranus et des contre-attaques allemandes qui suivirent. Il est malheureusement introuvable à un prix abordable. Il a été question d'une réédition chez Clash of Arms, mais cela a été abandonné par la suite.
La série est ensuite passée chez Clash of Arms justement, avec le deuxième jeu nommé « Last Victory », celui qui nous intéresse ici, sorti en 1987.
Il y eu ensuite « Edelweiss » en 1989, centré sur l'offensive allemande dans le Caucase en

été 1942 et enfin « Prelude to desaster » en 1992, l'action du jeu se situant avant celle de « Last Victory », dans la région de Kharkov, au printemps 1942.
4 jeux donc, de 1942 à 1943 sur le front Est, la partie la plus intéressante à jouer de toute la guerre. Une raison de plus de s'intéresser à cette série.

L'auteur…

L'auteur de tous les jeux est John Schettler. Ce n'est pas un inconnu, il a aussi créé la série « Italian Campaign » dont les différents jeux sont parus dans S&T. Il est encore l'auteur d'une dernière série chez 3W, la « Battle for France series ». Le moins qu'on puisse dire, c'est que, malgré d'excellentes idées dans ses systèmes, le pauvre Schettler n'a pas été apprécié à sa juste valeur. Il a d'ailleurs depuis complètement quitté le monde des jeux d'histoire et ne semble pas prêt d'y remettre les pieds…

« Winter Storm »

La série repose sur quelques principes communs d'échelle. Un hex représente 5 miles, un tour de jeu deux jours de temps réel et les unités représentent des bataillons, régiments et corps. Du classique donc. Mais le classique s'arrête là.

Unités

Commençons en douceur, par les pions. Ci-dessus, une unité d'infanterie, une unité de blindés et une unité mécanisée. 5 valeurs sur les pions. Le premier, en bas à gauche, est le facteur principal de combat de l'unité. Au milieu, le facteur secondaire de combat. A droite, toujours sur la même ligne, la valeur de Zone de Contrôle projetée dans les hex adjacents. Enfin, de part et d'autre du symbole OTAN, à gauche la valeur du support d'artillerie dont dispose l'unité et à droite, la valeur de cohésion et moral de l'unité. Oui, il n'y a pas de valeur de mouvement. Cette valeur est donnée dans une table.

Pourquoi deux valeurs de combat ? Tout simplement parce qu'avant de résoudre un combat, on lance 1d6 pour chaque camp. Un test de cohésion. Toutes les unités dont la valeur de cohésion est inférieure ou égale au résultat du dé utilisent leur valeur principale de combat. Pour les autres, on utilise la valeur secondaire.

Quelques points particuliers maintenant. Les unités qui disposent d'une étoile en haut à droite du pion sont des unités d'élite. Elles bénéficient d'un bonus au combat. Les unités de blindés ont un point à côté de la valeur secondaire de combat. Si l'unité a passé sont test de cohésion, elle bénéficie alors de sa valeur de combat secondaire comme bonus pour la résolution du combat. Si elle n'a pas réussi son test de cohésion, elle bénéficie de la moitié de sa valeur secondaire comme bonus (minimum 1). Les unités motorisées ont un point à côté de la valeur de ZdC projetée. Cette valeur de ZdC devient un bonus, comme pour une unité bindée (sauf qu'il n'y a pas de 1 minimum).

QG

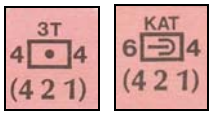
Passons à trois autres pions, très importants. Le premier est un QG supérieur, le deuxième est une colonne de ravitaillement et le troisième un QG opérationnel. Dans WS, il y a une organisation stricte de l'armée, avec points de ravitaillement. Mais commençons par jeter un coup d'œil au QG.

Les QG supérieurs ont trois valeurs. De gauche à droite, on trouve d'abord le nombre de QG opérationnels qui peuvent être rattachés au QG supérieur. Ensuite, on trouve le nombre de colonnes de ravitaillement que peut créer le QG supérieur. Enfin, entre parenthèse, la valeur de défense du QG.

Un QG opérationnel dispose lui de 5 valeurs, à mi chemin entre une unité et un QG supérieur. De gauche à droite, en bas du pion, on trouve d'abord le nombre total de division qui peuvent être rattachées à ce QG. Ensuite, on trouve le nombre de divisions mobiles (blindées ou mécanisées) qui peuvent être rattachées à ce QG. A droite, c'est la valeur de défense du QG, entre parenthèse. Enfin de part et d'autre du symbole OTAN on trouve, à gauche, la valeur du support d'artillerie du QG et, à droite, la valeur de coordination en retraite du QG. Notez que le QG présenté n'a pas de valeur du support d'artillerie, contrairement à d'autres…

Artillerie

Je passe rapidement sur les unités d'artillerie.



Elles disposent de 5 valeurs, identiques à celles des autres unités. A noter tout de même qu'elles attaquent à deux hex de distance et qu'elles utilisent leur valeur à gauche de symbole OTAN pour effectuer un bombardement. Les valeurs en bas du pions ne sont utilisées que lorsque l'unité est attaquées, et donc uniquement en défense.

Organisation

Une armée dispose de plusieurs QG supérieurs. A chacun est associé un nombre limité de QG opérationnel. A chaque QG opérationnel est associé un nombre limité de divisions (ou équivalents), tant en nombre total qu'en nombre de divisions mobiles. Comme par la suite le joueur donne des ordres à ces QG opérationnel, on voit aisément que cette organisation stricte est à la fois nécessaire et importante.

Pour être commandé, un QG opérationnel n'a pas à respecter une quelconque distance jusqu'au QG supérieur dont il dépend. Par contre, une distance doit être respectée entre chaque division et le QG opérationnel dont elle dépend. Cette distance est variable suivant le camp et le type de l'unité. Sans oublier la météo qui peut jouer aussi.

Si l'organisation est stricte, elle n'est pas figée et il est possible de transférer des unités d'un QG à un autre, ou un QG opérationnel, d'un QG supérieur à un autre. Tout en restant dans les limites inscrites sur les QG.

Ravitaillement

Premier principe important. Tout ce qu'une unité peut faire va dépendre du ravitaillement dont elle dispose. Comme à OCS, il y a des points de ravitaillement qui vont se promener sur la carte par camions. Mais en fait, le système est assez éloigné d'OCS.

Tout d'abord, le ravitaillement arrive en bord de carte, ou par voies ferrées et doit aller à un QG supérieur. De ce QG, il passe ensuite aux colonnes de ravitaillement et est envoyé aux QG opérationnels dépendant du QG supérieur.

Le ravitaillement peut aussi être déposé sur certains points de la carte en dépôt, en attente d'utilisation. Chaque QG peut aussi transporter un certain nombre de points…

Une fois le ravitaillement arrivé (ou pas…) au QG opérationnels, ceux-ci vont décider combien en dépenser. Il y a trois ravitaillements possibles : attaque, défense ou épuisé. Tout dépend de ce que le joueur va dépenser comme points de ravitaillement pour un QG. Pour cela, on regarde la valeur en bas à gauche du QG opérationnel, soit le nombre de divisions qui peuvent dépendre du QG. Si le joueur dépense ce nombre de points de ravitaillement, un marqueur A est positionné sur le QG qui a maintenant un ravitaillement d'attaque. Si le joueur ne dépense que la moitié de la valeur en points de ravitaillement, le QG est marqué d'un D et dispose maintenant d'un ravitaillement de défense. Enfin, si le joueur ne souhaite pas dépenser de point de ravitaillement, ou n'en a pas de disponible, il peut décider de laisser le QG tel quel.

Les trois niveaux de ravitaillement, sont successifs. On passe d'attaque à défense, puis de défense à épuisé. On aurait pu aussi bien parler de niveau 2, 1 et 0. Chaque niveau amène ses possibilités (de sortir du rayon d'action d'un QG, d'entrer ou de rester dans un ZdC ennemie, d'attaquer à pleine puissance…). On trouve un nombre incalculable de modificateurs en fonction de ces niveaux. S'il n'est pas aisé de s'y retrouver au début, ça rentre finalement assez vite. En gros, les niveaux portent bien leur nom. Pour attaquer, mieux vaut être en A, pour défendre, en D et pour ne rien faire, être épuisé. Il est possible de recourir à un ravitaillement d'urgence, pour limiter les malus d'une unité en ravitaillement épuisé qui serait attaquée.

A, D, épuisé.

Si une unité qui dépend d'un QG en ravitaillement A attaque, alors le QG, et donc toutes les unités qui en dépendent, passe en ravitaillement D. De même, si une unité qui dépend d'un QG en ravitaillement D attaque, alors le QG, et donc toutes les unités qui en dépendent, passe en ravitaillement épuisé. Autant dire qu'il est impossible d'attaquer à tous les tours.

Tous les trois tours, une phase spéciale a lieu dans le tour de jeu pour dépenser le ravitaillement et placer les marqueurs A ou D. Il faudra attendre 3 tours pour remettre les troupes en ordre de marche. C'est la phase stratégique. Pendant les trois tours suivants (l'actuel et les deux prochains), il faudra tenir avec ce qui a été donné.

A noter que le ravitaillement des unités d'artillerie est légèrement différent. Lors de la phase stratégique, une unité d'artillerie reçoit le même marqueur que le QG opérationnel dont elle dépend. Elle gère ensuite ses propres niveaux de ravitaillement, indépendamment du QG.

Particularités

Le ravitaillement n'est pas tout. Il est aussi possible de se retrouver hors ravitaillement. Dans ce système on parle d'unité hors commandement.

Une unité qui est hors commandement est marqué d'un marqueur indiquant les malus qu'elle subit et aussi ce que l'unité doit faire : se déplacer vers son QG.
Une unité hors commandement pour le deuxième tour de suite devient isolée. On retourne le marqueur et de nouveaux malus apparaissent.
A noter qu'il n'y a pas d'attrition. Une fois isolée, les troupes ne fondent pas toutes seules.

Un QG opérationnel peut devenir lui aussi hors commandement. Afin d'éviter cet état, il peut décider d'effectuer une retraite générale. Si avec 2d6 le joueur fait moins que la valeur de droite du symbole OTAN du QG, la retraite est coordonnée. Sinon… en cas de réussite, chaque unité voit son facteur de mouvement augmenter. Si le test de retraite est manqué, toutes les unités ont un malus de cohésion et de moral pour ce tour.

Enfin, les unités qui ne pourraient plus rejoindre un QG, à cause de ZdC ennemi, et qui seraient en ravitaillement épuisé peuvent tenter une percée désespérée. Elles peuvent alors traverser les ZdC ennemies, quel que soit le coût en point de mouvement, au prix de pertes…

Zone de contrôle

Une unité n'a pas de ZdC à proprement parler. Elle exerce (ou non) un certain nombre de points de contrôle dans les hex adjacents. Entrer dans un hex contenant une ZdC ennemie ne coûte pas de points de mouvement (PM) additionnel. Quitter une ZdC ennemi peut coûter 1PM supplémentaire si la valeur de contrôle de l'unité qui part n'est pas supérieure à la valeur de contrôle la plus grande des unités ennemies qui exerce une ZdC dans l'hex.

De plus, une unité qui entre dans une ZdC ennemie ou qui débute dans une ZdC ennemie n'a pas à arrêter son mouvement. Au contraire, elle peut même entrer directement dans un nouvel hex dans une ZdC ennemie au prix de PM supplémentaires. On parle d'infiltration et l'unité doit ajouter deux fois la valeur de ZdC de l'unité ennemie (celle qui a la plus grande valeur de ZdC dans l'hex) en PM pour pouvoir entrer dans l'hex.

Bref, le mouvement n'est pas stricte au sujet des ZdC, et rajoute de la fluidité.

Mouvement et combat

Bon, tout le monde a suivi jusque là ? Parfait, on va pouvoir passer au plat de résistance… Dans WS, le combat, le mouvement, l'exploitation sont liés et ont lieu dans une même phase, la phase d'opérations.

Celle-ci débute par un segment de bombardement puis se poursuit par un segment opérations. C'est là aussi que les choses se corsent… Chaque unité ou groupe d'unités doit décider ce qu'elle ou il va faire. Il y a plusieurs choix : tenir (en gros, je ne fais rien), manœuvrer (déplacement sans combat), se réorganiser (passer d'un état *disrupted* à normal ou *routed* à *disrupted*), se regrouper (absorber des remplacements), et enfin effecteur un engagement. Si les premiers points sont simples, tout le sel du système est dans l'engagement.

Engagement

Effectuer un engagement, c'est bouger et attaquer, dans n'importe quel ordre. Mais pas n'importe comment non plus… Tout dépend d'abord du ravitaillement du QG. Plus le QG est ravitaillé, plus il dispose de points d'engagement. Ensuite, pour chaque empilement qui participe à un engagement, on compte les points. Chaque QG dispose donc d'un total de points d'engagement que des unités sous ses ordres peuvent dépenser pour chaque engagement. Bouger avant combat, c'est tant de points. Combattre, c'est tant. Exploiter, c'est tant. En fonction du total de QG, il est possible ou pas d'effectuer certaines actions, d'attaquer à plusieurs empilements ou pas, etc.

Là encore, ce n'est pas très simple au début. Cela va de pair avec les effets des différents niveaux de ravitaillement. Il faut bien regarder dans les différentes tables les effets de ces niveaux, car tout n'est pas expliqué dans les règles.

Mais en fait, c'est pas mal du tout une fois maîtrisé. Les possibilités sont nombreuses et il faut bien réfléchir avant de se lancer à l'assaut. Qui stabilise ? Qui perce ? Qui exploite ? Il est bien sûr possible d'attaquer une même cible au cours de plusieurs engagements successifs. Le tout en sachant qu'au prochain tour, s'il n'y a pas de phase stratégique d'ici là, les possibilités seront moindre… Planification, organisation, vision à plusieurs tours…

Chrome + chrome + chrome…

Je pense avoir expliqué les points importants du système. Il y a encore des points pour l'aviation, les navires (pour « Edelweiss »), des particularités pour les soviétiques, pour la Wehrmacht, des règles pour les partisans, et surtout du détail et du chrome.

Je vais vous en citer quelques uns : la marche forcée, les contre-attaques ennemis au cours de la résolution d'un combat, l'assaut limité, ou au contraire soutenu, la météo déterminée chaque tour pour la température, les conditions atmosphériques et l'effet sur le sol, les unités indépendantes, les unités spécialisées, la traversée des fleuves (particulièrement bien modélisée), un système de résolution de combat simple mais avec une multitude de modificateurs, des opérations spéciales (fortifications, démolitions, construction de ponts), le transport par camions ou par trains, le ravitaillement aérien, la reconnaissance en force, la décomposition des divisions en régiments ou brigades, etc.

La difficulté du système vient du détail et du nombre impressionnant de tables et de modificateurs à retenir pour ces mêmes tables.

Enfin, pour finir, il existe une règle optionnelle où chaque général est en jeu avec son QG et où Hitler et Staline peuvent forcer les joueurs à tenir compte de leur avis. Par exemple, pour reculer derrière un fleuve, ou abandonner une ville, il faut demander à tonton Adolf… Je dois admettre que je n'ai pas été jusqu'à jouer avec cette règle. Pour un début, j'ai préféré m'abstenir, mais nul doute que pour une prochaine fois, je jouerais avec ! C'est bien la première fois que cette modélisation est donnée et je compte bien en profiter. Mais chaque chose en son temps… Il y a déjà bien des choses à connaître avant d'en arriver là.

« Last Victory »

Venons en enfin au jeu lui-même. Beaucoup de pions, 4 cartes, « Last victory » a tout d'un monstre sur le papier. En fait, il n'en est pas un si gros. Les 4 cartes sont deux fois plus petites que le format standard. Donc de 4 on passe en fait à l'équivalent de 2.

Ensuite, s'il y a plein de pions, de nombreux ne sont utilisés que dans un scénario hypothétique. Donc au final ça fait un gros jeu, mais pas un monstre. Et c'est tant mieux.

La campagne se déroule en gros entre Rostov et Kharkov. En février et mars 1943. On a d'abord la bataille de Kharkov, l'opération Star puis le fameux « Backhand blow » (si cher aux

éditeurs américains…) de Manstein. Autant dire qu'il y a de quoi faire.

On trouve un scénario sur une carte (la prise de Kharkov par l'armée russe), puis la traversée du Donets (sur deux cartes) et enfin la campagne (sur 4 cartes). De quoi entrer progressivement dans le système. A noter que pour chaque scénario l'auteur explique ce qu'il faut faire, pour chaque camp, sur une page. C'est assez rare pour être noté.

Enfin, pour ceux qui en voudraient plus, un scénario monstre hypothétique, où Manstein réussit à convaincre Hitler de mieux reculer pour contre attaquer en force en juin – juillet. Plus de 10 divisions de panzers sur la carte ! Pour les fous, donc.

Choix du jeu

Pour moi, c'est plus un coup de chance qu'autre chose, que d'avoir commencé avec « Last Victory ». Mais je pense que le choix est bon. La situation est idéale, avec du mouvement et des possibilités pour les deux camps (pour les russes en début de partie, puis pour les allemands sur la fin). A noter d'ailleurs que les conditions de victoire sont bien faites. Le soviétique a intérêt à s'enfoncer dans les lignes allemandes, malgré la baffe qu'il risque de prendre plus tard.

Pour les autres jeux, « Winter Storm » est introuvable, « Prelude to Disaster » concentre beaucoup de troupes sur une seule carte et « Edelweiss », même s'il dispose de plus grand potentiel (avec une tripotée de règles en plus…) est desservi par une carte d'un format peu commode une fois assemblée (4 cartes plus deux extensions !). A réserver aux conventions et au multijoueurs.

Bref, « Last Victoy » est donc un très bon choix pour un débutant désirant se lancer dans le système.

Résultat

Le système est à des années lumière de ce qui se fait actuellement. Rien à voir avec OCS ou EFS. Heureusement que notre ami John Rizzo a revu les règles de Schettler. Sans son boulot, il aurait été impossible de jouer sans un effort surhumain !

Et encore, tout n'est pas rose. L'apprentissage des règles est difficile et lent. A réserver aux grognards motivés donc. Personnellement, je n'ai jamais rien vu de si difficile ! Mais pour ceux qui persévèrent, le résultat est là. Le système tourne, et on s'amuse, tout en devant faire fonctionner sa cervelle à plein régime.

Les scénarios sont bien pensés et permettent de se plonger progressivement dans le système. Bien sûr, il faut du temps pour que ça tourne. En particulier, il faut arriver à s'y retrouver dans toutes les tables et les modificateurs ! Et surtout arriver à cerner ce qu'il est possible de faire avec chaque niveau de ravitaillement.

Le matériel lui-même est de qualité. La carte est de Barber, dans le style qu'on lui connaît. Et si les pions sont sobres et classiques, ils sont parfaits pour ce que les joueurs ont à en faire.

Le jeu récolte donc un

7,5/10.

Sa complication extrême lui fait perdre un demi point. Le système n'a pas vieilli puisqu'il est hors du temps. Grâce à John Rizzo, il devient jouable. Enfin, jouable pour des joueurs expérimentés et motivés. Ardu, à la limite de l'indigeste, mais jouable quand même. Il va falloir lancer une souscription. Rizzo mérite bien sa statue. Un truc de dingue, ce qu'il a fait… Bref, vous aimez OCS ou EFS ? Ou ni l'un ni l'autre d'ailleurs, pas de pré requis… Vous en voulez, vous êtes un battant, vous ne lâchez rien ? Essayez « Winter Storm ». Non seulement c'est impressionnant mais ça tourne ! ~~Galilée~~… Rizzo avait raison !...

Suite à une partie face à Viking, à Gémenos en août, j'ai trouvé opportun un article dans errata sur la série OCS, de The Gamers / MMP. Comme ça faisait bien longtemps que je n'avais pas touché à un des jeux de cette série, j'ai demandé à Viking de m'aider, ce qu'il a gentiment accepté. Voici donc le résultat de nos discussions.

Et commençons d'abord par les surprises de « Case Blue »…

Supply

Avant de démarrer notre partie à Gémenos, nous avons eu une discussion sur la quantité de supply à prendre en compte pour notre scénario. Nous avons finalement multiplié par deux ce supply !

En fait, le problème ne se pose qu'à partir de « Case Blue ». Les développeurs du jeu ont observé que de nombreux joueurs utilisaient le supply pour combattre à tout bout de champ et non pour manœuvrer, ce qui est tout de même un objectif majeur du système. Dans le but de ramener les joueurs dans les clous, ils ont donc décidé de réduire le supply disponible. Et obliger ainsi les joueurs à se concentrer sur l'essentiel. On trouve donc des tableaux de supply dans « Case Blue » : suivant la date, les joueurs lancent les dés pour connaître le supply disponible. Qu'ils jouent un scénario ou une campagne. Et c'est bien là tout le problème... Tout a été fait pour que les joueurs amassent du supply pendant quelques tours, puis lancent une offensive, puis s'arrêtent, faute de ravitaillement. Cela semble logique dans la campagne, car les armées n'étaient pas sur l'offensive sur de longues périodes. Ils fallaient se regrouper, se réorganiser, amener du ravitaillement et hop ! On repartait. Mais sur un scénario de moins de 20 tours, la question est toute autre. Bien sûr, il faut respecter l'historique, mais il faut aussi s'amuser ! Or, avec ce système de détermination du supply, il faut bien constater que les joueurs n'ont plus assez de munitions à disposition et que le jeu devient monotone.

D'ailleurs, l'option 21.6 qui propose d'augmenter de 50 % le supply distribué à chaque tour n'existerait pas, s'il n'y avait pas tout de même quelque chose… Si le supply n'est pas suffisant pour les scénarios courts, il est aussi très limite sur les campagnes. A trop vouloir rogner… Il devient impossible de refaire les opérations telles qu'elles eurent lieu dans la réalité. En particulier pour les grosses opérations type Uranus.

La solution à ce problème semble être de multiplier par 1.5 les niveaux de supply pour les campagnes, et par 2 pour les scénarios courts. Bien sûr, il faudrait faire des tests poussés pour connaître les chiffres plus précisément, mais cet ordre de grandeur semble être assez bon.

Attention, une nouvelle fois, ce problème de manque de supply ne se pose que pour « Case Blue » et, sans doute, les jeux qui viendront par la suite. Pour tous les anciens jeux, le niveau de supply est correct.

4.0

Avec « Case Blue », une nouvelle version des règles est apparue, la version 4.0.

On y trouve des évolutions mineures bienvenues.
Ainsi, la DCA a été changé et c'est tant mieux. Elle est beaucoup mieux rendue.
La table de barrage a été simplifiée et est très rapide et agréable d'utilisation. Il n'est aussi plus possible d'endommager les hex de rails.
L'aviation a ainsi été recentrée sur ses vraies missions : interception, attaques au sol, bombardement…
Il n'est plus possible non plus de bombarder le supply stocké sur la carte. Allez savoir où est précisément le dépôt…
On ne peut plus envoyer loin derrière les lignes adverses, un petit bataillon détruire un extendeur (celui-ci est simplement déplacé, et peut donc être remis en place le tour suivant).
Bref, on améliore pour empêcher les utilisations abusives de la règle. Pour que certains arrêtent de se focaliser sur les détails pour gêner l'adversaire…

Il y a tout de même quelques points étranges, malgré tout. Le chapitre Flak comprend maintenant l'interception aérienne ! Un peu particulier… On a aussi vu arriver des petits problèmes stupides. Par exemple, les organic trucks ne peuvent plus suivent les unités en overrun ce qui réduit drastiquement la mobilité des formations motorisées, alors que c'est l'un de leurs principaux atouts…

Et surtout, LE point qui fâche, c'est les pas de perte et leurs effets sur les unités d'infanterie. Une unité (à 3 ou 4 pas) qui perd un pas ne vaut plus que 50% en attaque (toujours 100% en défense). Problème, les divisions

allemandes avec une valeur de 20 en attaque se retrouvent avec un seul pas de perte au niveau des unités russes ! Point très sensible car cela pénalise les allemands dès le début de la guerre, mais aussi les russes à partir de 1942, sans parler des nord-coréens ou des chinois… Choix des testeurs a expliqué Essig… Tout cela encore pour contrer les petits malins qui détachaient un breackdown regiment pour attaquer ensuite avec la division mère, s'offrant ainsi un bonus…

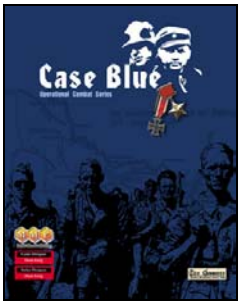
Ce point est loin d'être anodin et transforme à lui seul la philosophie de la série. Il y a ainsi une dérive nette vers un avantage au défenseur alors qu'avant c'était plutôt l'inverse. A force de vouloir contrer les pinailleurs qui contournent l'esprit de la règle, on en arrive à dénaturer les fondements mêmes de la série.

Essig

Avec « Case Blue », il est clair que l'implication de Dean Essig a diminué. Il fait confiance aux créateurs/développeurs et reste en retrait. S'il a signé CB, une bonne partie du travail semble avoir été effectué par d'autres. On en arrive aux bizarreries que nous venons de décrire dans les chapitres précédents. Essig est devenu un superviseur, qui délègue et fait confiance. Il lui arrive de laisser passer quelques points litigieux… Attention donc pour la suite de la série…

Enfin, il est peu probable de le voir de nouveau créer lui-même un jeu. Il semble avoir d'autres responsabilités, ou tout simplement, est passé à autre chose, après avoir fait le tour de la question OCS. Il surveille donc de loin son enfant, tout en laissant à d'autres la création et le développement.

Case Blue



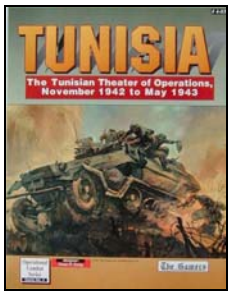
« Case Blue », dernier jeu de la série, a été un gros hit, récompensé par de nombreux prix. Comme l'OCS plaît autant aux joueurs qu'aux collectionneurs, il est difficile d'évaluer le nombre de parties joués. Une chose est sûre, le jeu est trop énorme pour être joué en entier ! Impossible à jouer avec toutes les cartes étalées. Rostov est trop loin du bord de la zone de jeu ! Impeccable pour se ruiner le dos. Presque inaccessible… Par contre, la partie centrée sur l'opération « Case Blue » est tout à fait jouable.

Malgré tous les défauts énumérés, le jeu semble être un bon cru pour OCS. Il comporte de nombreux scénarios intéressants et jouables. Mais la campagne entière sera-t-elle jouée ? Cela est loin d'être évident et, de ce côté, CB rejoint la longue liste des Monster games injouables… Une chose est sûre, ce sera sans doute le dernier monstre de la série. La taille des jeux va redevenir raisonnable, ce qui est finalement sans doute une bonne chose pour les joueurs. Par contre, cela ne fera pas le bonheur des joueurs atteints de collectionnite aiguë, qui regretteront les bons investissements qu'ils ont fait avec GBII, DAK ou CB…

C'est un peu court, jeune homme…

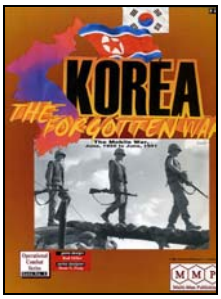
Un des points délicat de OCS, c'est comprendre comment appliquer une règle finalement assez simple. Et la première question, c'est quel jeu pour les débutants ? Essayer de commencer d'apprivoiser la règle par un des jeux du front Est n'est pas raisonnable.

Deux jeux sont à conseiller : « Tunisia » et « Korea ».



« Tunisia » est une excellente entrée en matière. Chaque joueur ne dispose que d'un nombre limité de troupes et la taille et le temps de jeu sont raisonnables. Il est ainsi possible de jouer les 20 premiers tours de la campagne sur une seule carte (jusqu'à l'arrivée des premiers éléments du DAK). Le fait de ne pas avoir trop d'unités à gérer est primordial. Il permet aux joueurs de se concentrer sur leurs opérations et de découvrir les possibilités du système : manœuvre, combat, menace, bluff… De plus, tous les corps d'armées sont représentés : on y trouve des chars, des unités de reconnaissance, des avions… Il y a même du transport maritime.

Le deuxième jeu, « Korea » a des points communs avec « Tunisia ». Pas trop de troupes, pas trop de cartes, pas trop long. Il est de plus facile de comparer les résultats des joueurs avec la réalité historique, ce qui est un parfait juge de paix. La prise de Séoul, en particulier est un excellent exercice. Tant que vous n'arrivez pas à prendre la ville rapidement, c'est que quelque chose ne va pas dans votre manière de jouer…



Les deux jeux ont enfin en commun d'offrir des possibilités aux deux camps. Une fois maîtrisés, il sera temps de s'attaquer aux russes…

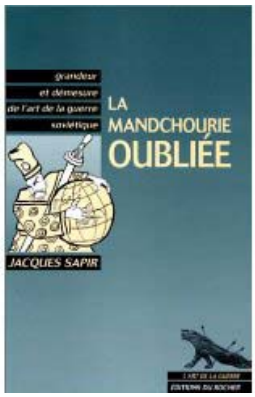
Le problème russe…

Oui, le problème russe. Car il y a bien un souci avec eux. Bon, bien sûr, ils sont communistes, vivent dans une sombre dictature, mais ce n'est pas ça qui nous intéresse. Non, c'est l'armée russe qui est gênante. Car il faut comprendre comment s'en servir. Et nombreux sont ceux qui buttent sur ce point. Et faible est le nombre de ceux qui ont tout compris…

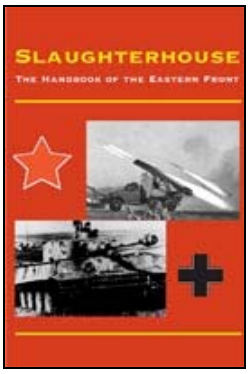
L'armée russe n'a rien à voir avec l'armée allemande. Il est donc hors de question de jouer les deux camps de la même façon ! Le problème, c'est que presque aucun jeu ne différencie à ce point l'utilisation des deux armées. Dans de nombreux jeux, on voit bien que les russes ne sont pas organisés comme les allemands, mais grosso modo, en jouant de la même façon, ça passe. Pas à OCS… Jouez le russe comme l'allemand et c'est la rouste assurée. Et le problème, c'est que ça ne s'explique pas. On ne peut dire que des poncifs : « vous avez le nombre plus que la qualité », « chaque perte allemande est irremplaçable », « votre ravitaillement est illimité »… Tout ça c'est bien gentil, mais tout le monde le sait et pourtant ça n'aide pas…

Alors le mieux est sans doute de comprendre par soit même. Regarder un des joueurs qui a compris à l'œuvre. Ou se plonger dans les livres qu'il faut…

Ben oui, la doctrine russe ne s'est pas faite en 1941. Elle vient des profondeurs de l'Histoire russe. Un excellent livre pour découvrir la clé de l'armée russe est « La Mandchourie Oubliée » de Jacques Sapir. L'auteur y montre les racines de cette puissance jusqu'à son apogée en 1945. Si vous voulez savoir comment manœuvrer au mieux les troupes soviétiques, ce livre est pour vous.



On peut aussi citer les livres de David Glantz, grand spécialiste de l'armée soviétique, qui a écrit de nombreux livres détaillant les opérations russes durant la seconde guerre mondiale. Contrairement au livre précédent qui est en français, les ouvrages de Glantz n'ont pas été traduits et sont donc dans la langue de Shakespeare... En reprenant en détail l'avancée d'une opération, un joueur peut facilement suivre l'avancée des troupes directement sur la zone de jeu correspondante.

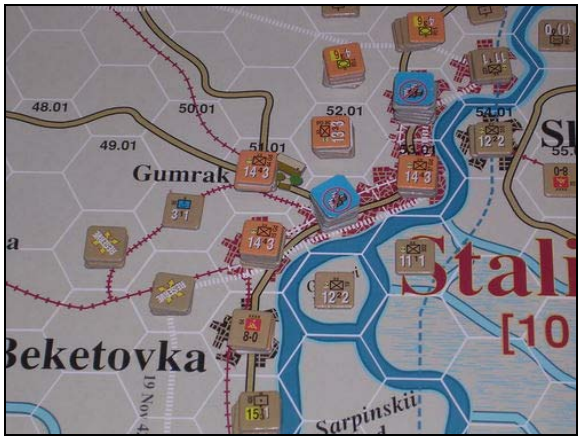


Enfin, la lecture de différents articles du magazine Operations, centrés sur les soviétiques à OCS, peut être une bonne chose. Le numéro 14 contient une analyse fine de EATG, le 20 un article sur la défense à OCS, le 24 un article sur comment créer la poche de Stalingrad en 2 tours, le 25 un article sur comment jouer le soviétique à EATG, le 28 un article sur les pertes soviétiques, etc.

Après toutes ces lectures, il faudra pratiquer. Dernier point, tout le monde ne trouve pas la clé russe… même des gens très bien. Dans ce cas, laissez tomber, ça ne sert à rien d'insister. Rien ne vous empêche de devenir un crack avec les allemands !

Next !

Non, non, nous ne sommes pas à la télévision ! Vous ne regardez pas ce splendide programme visible sur Virgin17… Non, je veux parler des futurs jeux de la série. Qui seront de taille plus humaine que « Case blue », donc. Ils sont visiblement longs à mettre au point. Cela fait des années qu'on entend parler de « Baltic Gap », du jeu sur l'Italie, ou encore de « Beyond the Rhine »… Il fut aussi question d'une nouvelle sous-série : la Bataillon OCS. Sur le modèle de Sicily, OCS à une échelle plus fine. Essig avait lancé l'idée, mais pour le moment, rien n'a filtré. Enfin, il est aussi question d'un jeu sur la campagne de France en 1940… Bref, encore beaucoup de flou. Seule certitude, le prochain jeu sera « Baltic Gap ». Mais il va falloir attendre encore. Aux dernières nouvelles le jeu n'est pas prêt et toujours en test. Rien n'empêche MMP de faire patienter les joueurs en effectuant des rééditions, comme ils viennent de le faire avec « Burma ». Une réédition de « Hube's Pocket » pourrait à mon avis voir le jour…



Madame Irma

L'avenir de l'OCS ne semble pas si rose que ça, pour plusieurs raisons…

Essig a décidé de laisser les designers jouer. Il semble hors jeu pour la création et supervise la série. Le problème, c'est que les designers n'ont pas l'air de se presser au portillon… Seuls deux jeux sont à l'état de projet avancé. Les autres ne sont que des idées ou rumeurs. Il se dit qu'un jeu sur la bataille des Ardennes serait possible. Pourquoi pas un jeu sur la campagne de 1918 ? Ou encore un jeu sur Budapest 1945 ? Oui, pourquoi pas ? Sauf que personne ne semble décider à s'y mettre… Ha ! Si ! Une chose est sûre : il n'y aura pas de OCS D-Day ! Essig lui-même a expliqué en détail l'impossibilité de traiter le débarquement avec OCS. Il y aurait trop de pions avions pour les alliés et trop de supply à gérer sur la carte. Impossible !

Essig ne travaillait pas seul, du temps des Gamers et de la grande époque… Et force est de constater que son équipe n'est plus là non plus. Le temps a fait son œuvre, ainsi que le rachat de The Gamers par MMP. Ce sont pour la plupart des hommes neufs qui s'occupent d'OCS. Sont ils aussi bons que leurs prédécesseurs ?… La question reste entière pour le moment. On va dire que « Case Blue », premier jeu sur lequel ils ont travaillés, a fait surgir des doutes… Le fait que les futurs jeux semblent faire du surplace ne fait que renforcer le malaise. Et si OCS avait fait le tour de tous les théâtres intéressants ? Car finalement « Baltic Gap », une fois terminé, sera-t-il un tant soit peu intéressant pour le joueur allemand ? Et le jeu sur l'Italie, avec toutes ses montagnes ? Et « Beyond the Rhine » où le terrain semble aussi bien touffu…

L'avenir seul apportera les réponses… Mais les doutes sont bel et bien là. Il semble donc plus que nécessaire aux amateurs de la série de se concentrer sur les jeux existants. Ca tombe bien, certains sont des monstres avec une multitude de scénarios. Il y a donc de quoi faire pour longtemps…

Car comme Luc Olivier l'a indiqué dans son excellente description du système (Vae Victis n°12), il s'agit là du summum du jeu opérationnel. Rappelons enfin l'article de Patzekiller, dans le Fog Of War n°1, pour la présentation des divers jeux de la série.

« Rosa Luxembourg », de son vrai nom Lucienne Bardamu, née à Asnières (92) en 1871, a fait les beaux jours des trottoirs parisiens en compagnie de la fameuse « Fifi la nantaise » dans les années 1900. De constitution robuste… Pardon ? Je me trompe de Rosa ? Voyons voir mes notes… ha mais vous avez raison ! Autant pour moi. Je recommence donc…

Rosa Luxemburg (c'est son vrai nom) est née en Pologne (à l'époque sous domination russe) en 1871. Lors de ses études, elle lie contact avec le mouvement révolutionnaire et doit s'exiler en Suisse en 1889, à 18 ans. Elle poursuit ses études à Zurich et travaille à une thèse d'économie politique. Grâce à un mariage blanc, elle obtient la nationalité allemande en 1898 et s'installe dans ce pays. Elle adhère au parti social démocrate (SPD) dont elle anime rapidement l'aile gauche. Elle travaille comme journaliste pour la presse socialiste et aussi comme traductrice (elle parle plus de quatre langues).

En 1905, la révolution russe éclate et Rosa rejoint clandestinement la Pologne où elle participe activement au mouvement révolutionnaire. Arrêtée, elle frôle l'exécution avant d'être libérée. Elle regagne l'Allemagne en 1906.

De 1907 à 1914, elle donne des cours à l'École de la social-démocratie à Berlin. Elle écrit son ouvrage majeur « l'accumulation du capital ». Mais elle s'éloigne du SPD qui est favorable à la guerre. Lorsque la première guerre mondiale éclate, elle est incarcérée pratiquement sans discontinuer, à cause de son engagement pacifiste et anti-nationaliste. Elle rompt définitivement avec le SPD et crée avec d'autres la ligue Spartakus.

En 1917, elle accueille favorablement la révolution russe, mais reste lucide sur la confiscation du pouvoir par les bolcheviques. Enfin libérée en 1918, elle participe à la fondation du parti communiste allemand (KPD).

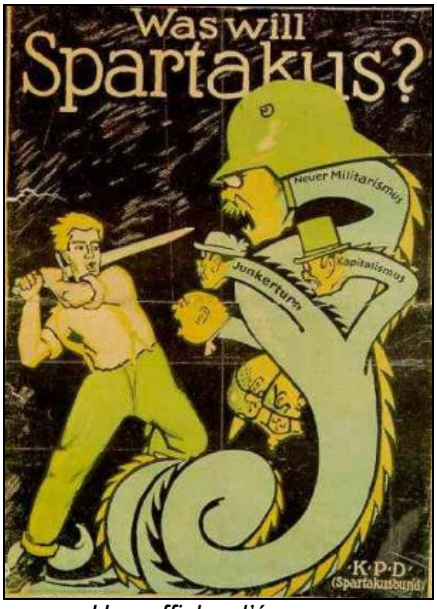
Bien qu'opposée à l'insurrection spartakiste de 1919 à Berlin, elle finit par prendre part à la révolution allemande et périt comme beaucoup d'autres, assassinée lors de la répression sanglante qui suit les affrontements berlinois.

Rosa Luxemburg est une grande figure du socialisme révolutionnaire. Elle étudie le capitalisme et réfléchit aux moyens de contrer ce model économique et politique.

Pour elle, la révolution doit être l'œuvre des masses et non d'une poignée d'hommes et de femmes, dont elle craint la dictature finale (la suite du bolchevisme en URSS lui donnera raison sur ce point). De plus, elle croit à l'internationalisme du mouvement socialiste, seule réponse à ses yeux au monde qui l'entoure.

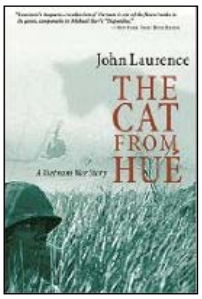
Passionnément révolutionnaire, elle n'en restera pas moins attachée à la perspective d'une authentique démocratie socialiste, ce qui d'une part est à l'opposé de la plupart des révolutionnaires de cette époque et d'autre part explique que ses idées aient perdurées jusqu'à nous. Le luxembourgisme est le courant de pensée qui est resté de Rosa. On parle aussi de spartakisme ou d'ultra gauche. On retrouve les luxemourgistes d'aujourd'hui dans différents courants communistes et syndicaux.

Il paraîtrait… Bon, tout cela n'est que conditionnel, mais il paraîtrait que Rosa Luxemburg ait été copine avec une certaine Fifi de Hambourg, figure bien connue des nuits berlinoises et que… Hé ! Revenez !... C'est du lourd, vous allez voir…



Une affiche d'époque.

John Laurence : « The Cat from Hue »



J'ai mis du temps à comprendre la guerre du Vietnam, à cerner ce conflit sans point commun avec les guerres précédentes, et en particulier la seconde guerre mondiale. En fait, une révolution s'y est effectuée : l'arrivée des médias comme composante majeure des opérations militaires. L'avancée technologique a en effet permis aux reporters présents sur le terrain d'informer quasiment en temps réel la population mondiale (et en particulier le peuple américain).

« The Cat from Hue » (imposant livre dans la langue de Britney Spears) est l'œuvre de John Lawrence, reporter durant la guerre du Vietnam. Il y décrit en détail sa vie durant cette période, tant les reportages qu'il a réalisé sur les opérations de l'armée américaine, que la vie des reporters en zone pacifiée ou ses retours au pays. Ce livre est particulièrement intéressant pour sa description des relations Armée – Presse. D'un côté, la parole des officiels, de l'autre la réalité montrée par les reporters. Au milieu, le peuple vietnamien et surtout les GI qui se demandent bien ce qu'ils font là.

Au fil des pages, l'auteur montre que l'Etat-Major américain se rend compte que cette guerre lui échappe, non à cause du déroulement des opérations mais à cause des images et des informations divulguées par la Presse. Les journalistes montrent le conflit tel qu'il est réellement et ne font pas que répéter le discours officiel. L'Armée perd le contrôle de l'information et même favorise cette perte de contrôle en laissant les reporters avoir accès aux différentes unités engagées. Ce sont les propres hélicoptères de l'Armée qui emmènent les journalistes sur le champ de bataille puis qui les remmènent au centre de Presse, avec leurs précieux reportages.

L'Armée va alors raidir sa position et tenter de canaliser l'action de la Presse. Mais ce sera trop tard pour cette guerre… A la suite du Vietnam, les troupes américaines feront tout pour museler les journalistes. Ce n'est qu'aujourd'hui que l'armée américaine semble avoir trouvé la parade de la médiatisation extrême des opérations auxquelles elle prend part. Ce livre est donc la description de plusieurs traumatismes : celui vécu par l'armée US, celui d'un tout jeune reporter sur place et celui de tout le peuple américain. Passionnant.

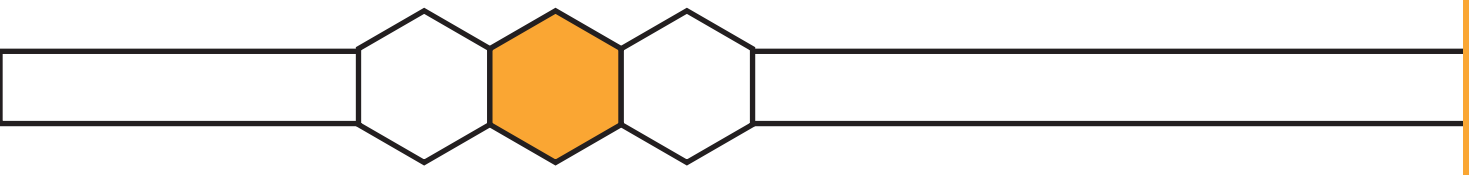
SIMPLE MINDS : « Seen the Lights »

S'il y a bien une chose de sûre, c'est que la sortie du DVD de Simple Minds m'aura fait le même effet que la nouvelle émission de Julien Courbet : « qu'est ce que j'en ai à foutre ? ». Oui, quand je me parle à moi-même, je peux être très vulgaire… Non, sans rire, en quoi un concert de 1999 et l'intégrale des clips de la bande à Jim Keer peuvent bien m'intéresser ? En rien. Pourtant, les bonus disponibles sur ces deux DVD sont de véritables perles. Mais avant de vous en parler, un petit historique du groupe s'impose.

Et au risque d'en surprendre plus d'un, Simple Minds fut un groupe majeur. Oui, mais de 1982 à 1984 uniquement. Après, il est devenu la baudruche boursouflée que l'on connaît tous. Et pourtant, les albums « Sparkle in the Rain » et « New Gold Dream » sont des pièces incontournables de ma discographie personnelle. En fait la rencontre du succès a été fatale au groupe. L'album « Once upon a time » a été le tournant et la fin de l'état de grâce. Le Live qui a suivi, « In the city of lights », en est la preuve : même les incontournables « Waterfront » ou « New Gold Dream » y sont massacrés. Jamais le groupe n'a pu revenir à la magie de ses débuts.

Ce DVD est donc un bon résumé de la carrière du groupe. L'histoire de la grenouille qui a voulu devenir trop grosse et qui a explosé en vol. Le concert présent sur le deuxième DVD ne tient pas la route une seconde face aux quelques morceaux Live de 1984 donnés en bonus. De même, la qualité des premiers morceaux ressort parfaitement de la longue liste des clips insipides présentés. Et enfin, le dernier bonus avec des morceaux de 1979-83 montrent que, malgré des moyens limités, la magie était là.

La conclusion de tout cela pourrait être que « l'argent ne fait pas le bonheur ». Si vous étiez fan de la grande époque des Simple Minds, vous pouvez vous faire offrir ce double DVD. Si vous êtes toujours fan du groupe, je ne peux rien pour vous… Par contre, vous n'aurez que faire des bonus. Dommage d'ailleurs qu'on ne puisse pas les retirer de l'ensemble, vous auriez pu en faire don à un vieux nostalgique…



Rendez-vous en janvier 2009 pour le N°10

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