

LES CASTOR ET POLLUX
DU JEU D'HISTOIRE !

EN POINTE... DE LA CONCEPTION

ABOUTISSEMENT d'un projet mûri de très longue date, *En pointe toujours* cherche à la fois à combler le vide en matière de combat tactique moderne, mais également à renouveler ces systèmes de jeu.

Par Théophile MONNIER et Nicolas STRATIGOS

En pointe toujours se nourrit de l'expérience acquise par les concepteurs à deux sources majeures : *Advanced Squad Leader* et les règles « révolutionnaires » de la grande époque de SPI. Au premier, nous avons emprunté les mécanismes de bases, les probabilités de tir et certaines règles bien rodées, au second, les principes de commandement et d'activation et quelques idées lumineuses. Bien sûr, dans ce combinat, la plus grande difficulté a été de rationaliser des idées souvent mal appliquées dans d'anciens jeux et de proposer un ensemble cohérent, dynamique et rigoureux.

Un projet ambitieux

Il n'existe aucun jeu tactique de combat moderne qui, à l'instar d'ASL, fasse référence et donne lieu à des extensions régulières (voir toutefois notre article sur ce sujet dans VV n° 14, avec la présentation de trois jeux). Et pourtant, la période qui va de 1950 à nos jours a connu plusieurs guerres majeures et surtout de multiples conflits « de faible intensité » qui se prêteraient admirablement bien à une résolution tactique. En informatique, *Steel Panthers II*, paru l'année dernière, voit déjà se multiplier les scénarios et extensions, preuve de l'intérêt de cette période et de ses potentialités. C'est d'abord pour combler ce vide, et se faire plaisir, que nous avons réalisé *En pointe toujours*. La perspective de pouvoir enfin simuler la guerre du Vietnam, Kolwezi, l'Angola, le Liban, etc. à l'échelle tactique est en effet réjouissante !

Pour ce premier module, nous avons volontairement choisi un théâtre d'opération relativement « simple » : faible niveau technologique des armements, peu d'appuis blindés. En effet, en raison du faible nombre de pages disponibles dans VV pour la règle du jeu en encart, il a fallu nous « limiter » aux mécanismes de base ; l'Indochine

convient donc parfaitement. Par la suite, nous aurons amplement la place de développer de nouvelles règles, pour couvrir l'emploi des blindés principalement, mais aussi celui des hélicoptères, des missiles, etc. Le plus important — et le plus difficile — était justement de parvenir à rédiger une base de règle solide pour permettre un développement sur une grande période de temps.

L'imagination en pointe

Le système de jeu d'*En pointe toujours* se veut interactif et repose sur le commandement et l'organisation des unités. En effet, l'un des gros défauts d'ASL est de ne pas prendre en compte la moindre structure de commandement.

Tout d'abord, *En pointe toujours* n'est pas un jeu « technique », et nous avons délaissé le style habituel des jeux tactiques, qui consistent à compliquer les détails et à simplifier la base. Une fois encore, ASL est un exemple marquant : les mécanismes de base de ce jeu sont très simples mais le joueur est noyé par la diversité techniques des armes et les multiples règles spéciales (terrain, météo, etc.). A l'inverse, *En pointe toujours* propose un système de base relativement sophistiqué mais des « applications » qui seront relativement simples. L'emploi des chars par exemple suivra le même canevas d'activation que l'infanterie.

La phase de jeu, avec le mécanisme d'activation des formations couplé à l'alternance d'actions-réactions est évidemment le pilier du jeu. La plupart des joueurs risque d'être dérouter au début par la liberté d'actions possibles, la nécessité de rester toujours attentif aux actions adverses, la difficulté de coordonner l'activations des formations d'une part, et les actions des unités d'autre part. Mais très vite, le rythme s'impose et *En pointe toujours* simule admirablement la fluidité du combat tactique. Une action bien coordonnée par deux sections peut ainsi emporter aisément une position, alors que le moindre instant d'hésitation d'un lieutenant ou d'un groupe peut tout faire échouer en un tournemain, quand l'ennemi se « réveille ».

Commentaires de règle

Le nombre de jet de dés par tour, même s'il est assez élevé, est classique des jeux tactiques. La plupart des principes de combat (puissance de feu, modificateurs, etc.) sont basés sur ASL, avec de légères adaptations. Le système de cadence de tir offensif est d'ailleurs ouvertement copié d'ASL, mais pour le tour défensif, nous avons choisis un test *avant* le tir. De cette manière, le joueur défensif est devant

un dilemme à chaque action ennemie : faut-il tirer et risquer de ne plus pouvoir le faire contre une menace plus grande ? Ce système est également plus dans l'esprit action-réaction du jeu que la règle de « tirs résiduels » d'ASL, également intéressante d'un point de vue ludique mais peu réaliste au niveau de l'échelle.

Concernant le mouvement, nous avons considéré que les unités évoluaient toujours en « tactique », c'est-à-dire en progression prudente, ce qui explique la capacité de mouvement relativement faible, mais également le faible coût d'entrée de la plupart des éléments de terrain.

Enfin, l'immense apport d'*En pointe toujours* se situe au niveau des formations, sections ou compagnies selon les armées, car c'est « l'unité de manœuvre » de base depuis la Seconde Guerre mondiale. La flexibilité des

règles permettra par ailleurs de bien simuler les différences de doctrine et d'organisation des différentes armées depuis cette période.

Enfin, nous avons pris un soin particulier à rédiger une règle d'assaut ludique... mais qui montre bien que le corps à corps reste le moyen radical d'éliminer un adversaire !

Avec ses mécanismes plutôt innovant, *En pointe toujours* n'est pas facile à maîtriser au premier abord. Mais comme avec *Champs de bataille*, nous sommes persuadés de tenir un système riche de potentialités énormes, c'est cela le plus important.

Nous attendons donc avec impatience vos commentaires et nous vous souhaitons, comme de coutume, des parties acharnées.

Toujours à la pointe !

□

EN POINTE TOUJOURS

Questions diverses

● Demi-section

La notion de demi-sections peut sembler énigmatique. Il ne s'agit en fait que d'une convention pour les règles d'empilement. Chaque pion représente bien une unité constituée : **groupe de combat** pour les Français, **section** pour les Viet-Minh. Cela permet de bien représenter les organisations de chaque armée.

● Armes de soutien

Seules les armes de soutien lourdes, c'est-à-dire avec équipe de pièce ou servants, sont représentées dans le jeu. Les armes de soutien légères (FM, lance-grenades, etc.) sont considérés comme **intégrées** dans chaque section ou groupe d'infanterie. Leur présence ou non détermine d'ailleurs en grande partie la cadence de tir, la puissance et la portée d'une unité de base. Nous

avons voulu ainsi éviter les problèmes d'ASL, où les armes légères sont à la fois intégrées à certains groupes de combat et dans le même temps représentées sur carte dans des proportions mal définies.

NOTE DES AUTEURS

La différence de taille entre les unités viets et françaises est l'un des points qui a posé le plus de problèmes lors de la conception du jeu. En effet, en Indochine, les Français combattent la plupart du temps en totale infériorité numérique, souvent à 10 contre 1. Représenter les unités viets au niveau du groupe aurait rendu les parties déséquilibrées car le joueur viet-minh aurait été en mesure de submerger son adversaire sous le nombre. Par ailleurs, la puissance de feu d'un groupe de combat français est largement supérieure à celle d'un groupe viet-minh, et jouer une masse de pions avec 1 ou 2 de puissance de feu n'est pas très intéressant...

Nous avons donc choisi de représenter les formations viet-minh au niveau de la compagnie, avec des pions représentant une trentaine d'hommes. Toutefois, pour éviter des aberrations (dix paras français tuant trente Viets en un tournemain...), les pions viets sont dorénavant plus résistants, avec trois pas de pertes, ce qui rend les scénarios bien plus équilibrés !

A première vue, cet arrangement ne devrait être nécessaire que pour les conflits faisant intervenir des armées très dissemblables (guerre de Corée par exemple), et en tout cas pas pour la guerre du Vietnam, les groupes de combat VC étant bien mieux équipés.

CONSEILS DE JEU

● Tirs et assauts

L'assaut est beaucoup plus radical et efficace que le tir pour détruire un ennemi, mais il est évidemment plus risqué. A cet effet, il est quasiment indispensable pour le joueur viet d'utiliser les vagues humaine (avec le passage à trois pas de perte et deux unités d'empilement).

Le tir, en revanche, est beaucoup moins efficace mais peut préparer le terrain. Rappelez-vous qu'un ennemi neutralisé est une proie facile pour un assaut.

Une tactique valable est de faire tirer toutes les unités d'une formation, sauf une qui partira à l'assaut. Mieux encore, toute les unités tirent pour préparer le terrain et le PC de formation donne son action pour qu'une unité parte à l'assaut et liquide l'ennemi neutralisé ou réduit par le feu.

● Progression

Les cartes, relativement petites, présentent peu de blocages de lignes de vue, il faut donc progresser avec prudence. Comme dans tous les jeux tactiques, les fumigènes doivent être utilisés sans modération, elles bloquent la ligne de vue et sont donc très efficaces pour cloisonner le terrain.

Évitez les empilements intempestifs car chaque unité subit le tir. Le joueur viet-minh sera tenté d'empiler ses compagnies de mortiers pour faire des groupes de feu, c'est un risque important car de telles piles subiront le feu massif des armes lourdes françaises et de l'aviation.