Etat d'OCS
O C S : 30ème anniversaire - Printemps 2022

Par Curtis Baer

Cela fait 30 ans que Dean Essig, notre concepteur maintes fois primé, a publié *Guderian's Blitzkrieg.* Wow, vous vous souvenez de ce jeu ? ! Il avait un ensemble de mécanismes qui rendait le jeu unique, avec un point de vue novateur sur les opérations militaires de la Seconde Guerre mondiale. Il y avait le mouvement, le débordement, le barrage, le combat, et on recommençait à nouveau avec les réserves en exploitation. Les unités de combat avaient leurs dénominations historiques. Dean a fourni de nombreux scénarios. Le système comprenait des unités en mode combat, des barrages d'artillerie, la possibilité de réaction de l'ennemi, la puissance aérienne opérationnelle et, bien sûr, une limitation logistique des opérations. J'ai dégrappé les pions pour un court scénario et je me suis mis au travail pour apprendre le système. La conception présentait une combinaison de concepts : jets d'initiative, surprise au combat et surtout l'utilisation du ravitaillement pour limiter les opérations et obliger le joueur à prendre des décisions très difficiles. Cependant, j'ai dû me battre pour comprendre comment cela fonctionnait dans son ensemble. Finalement, je suis passé à autre chose. Ça ne vous rappelle rien ? J'ai ressorti le vieux *GB* au milieu des années 90 lorsque ma copie de *DAK* est arrivée, et à nouveau au début du siècle lorsque j'ai reçu Burma (maintenant mon jeu préféré). Cependant et malgré le temps passé, mes efforts pour apprendre le système n'ont pas été couronnés de succès. Tant pis, il fallait passer à autre chose, une fois de plus. Enfin, j'ai acheté *Guderian's Blitzkrieg II* (première version) en 2001 et j'ai décidé de comprendre le système une fois pour toutes. J'ai mis en place le scénario « Drive on Bryansk » auquel j'ai joué 25 fois ! Finalement, les interactions de la séquence de jeu, les attaques combinées et l'utilisation de tous les outils à disposition ont commencé à avoir du sens pour moi. Heureusement. Depuis je suis devenu un joueur enthousiaste et actif.

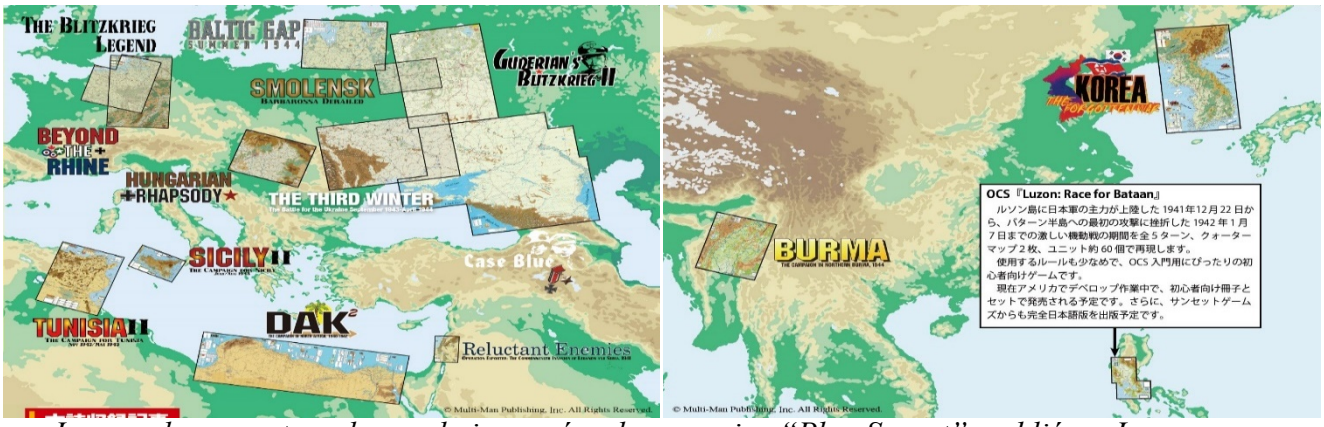
Montage des couvertures des jeux OCS, effectué by Gary Mengle

16 jeux originaux supplémentaires ont été conçus avec le système OCS après la sortie de *Guderian's Blitzkrieg* (sans compter les réimpressions et les secondes éditions). Et il y en a beaucoup d'autres en cours de conception et de développement, comme nous le décrivons ci-dessous. Il s'agit d'un ensemble impressionnant de travaux, et OCS sera un héritage bien mérité pour Dean. Donc, au nom de toute la communauté de l'OCS, je dis simplement « félicitations Dean ». Et merci aussi pour les formidables expériences de jeu dont des milliers de joueurs dans le monde entier ont pu bénéficier ces trente dernières années avec le système OCS.

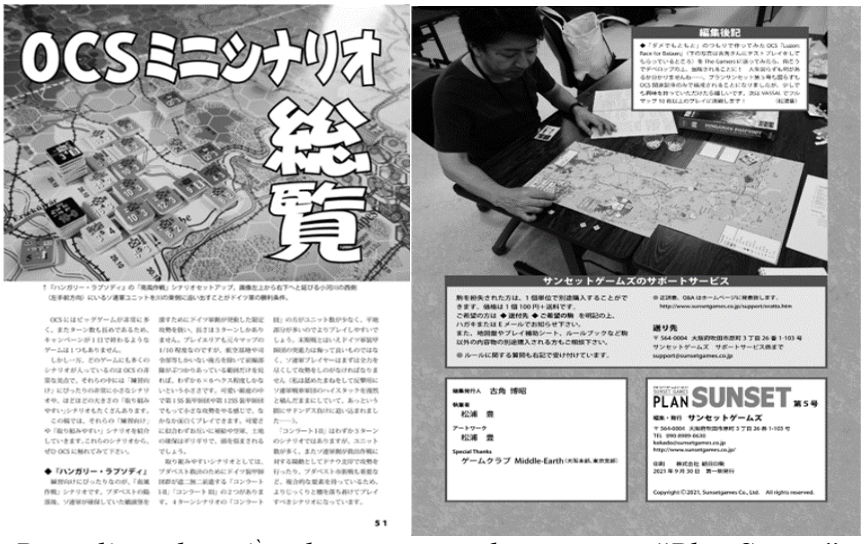
État de la série OCS

En cette année d'anniversaire, j'ai le plaisir de vous annoncer que notre système de jeu demeure bien accueilli et que notre communauté OCS est florissante.

Je suis continuellement étonné par la portée et le talent de cette communauté. Dans nos rôles de Honchos, Chip et moi nous retrouvons en conversation avec des joueurs de tous les coins du globe. OCS Depot propose des liens vers des documents OCS en chinois, finnois, français, italien, japonais, espagnol et suédois. Par exemple, le prochain numéro de "Plan Sunset" (publié par Sunset Games au Japon) sera entièrement consacré aux jeux OCS.



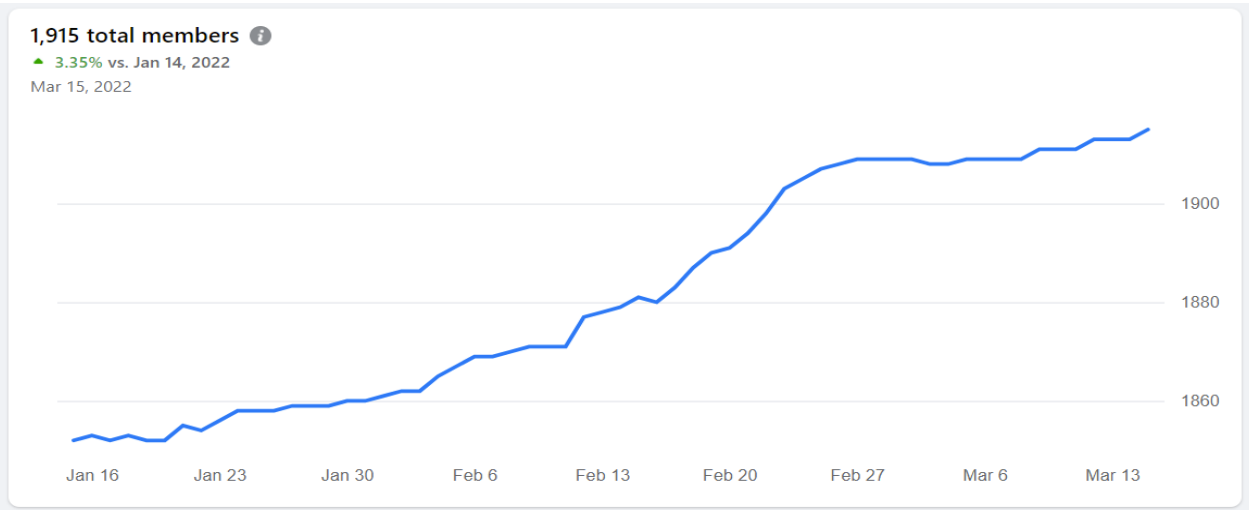
Images de couverture du prochain numéro du magazine "Plan Sunset", publié au Japon.



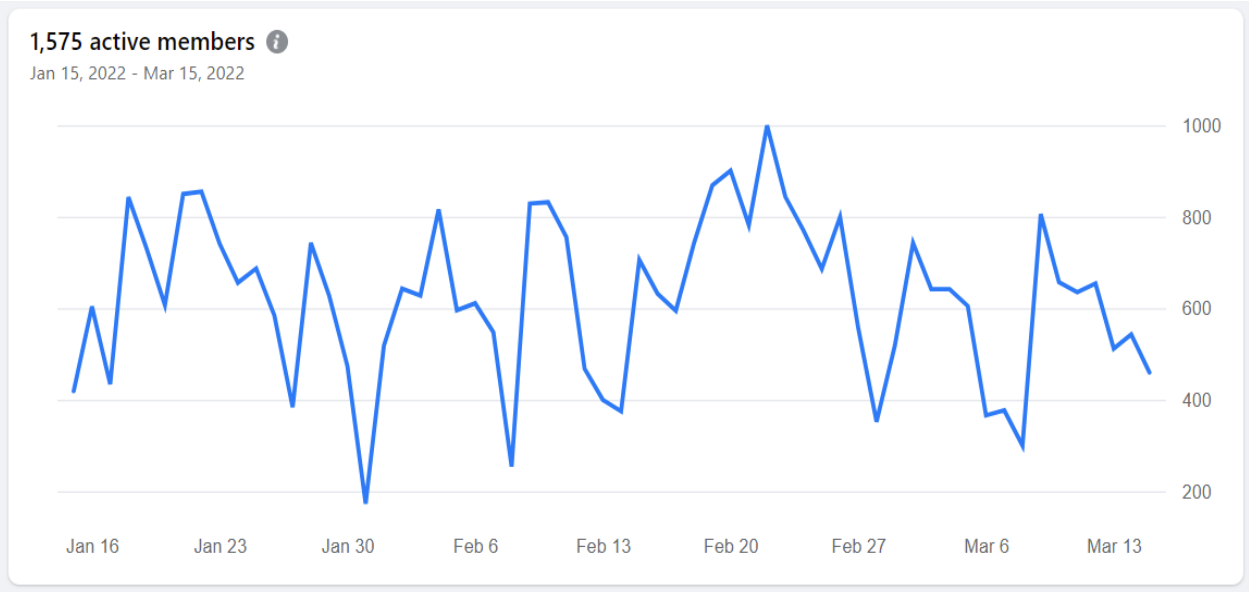
Page d'article et 4ème de couverture du magazine "Plan Sunset".

Sur le forum de Comsimworld où nous postons depuis longtemps, il y a des discussions animées sur tous les sujets concernant OCS.

Par ailleurs, sur le groupe OCS de Facebook, de nombreux joueurs ont publié des messages concernant OCS au cours des deux dernières années. Ce groupe compte désormais plus de 1 900 joueurs inscrits et dentifiés comme « membres OCS ».
Plus de 1 500 d'entre eux sont « actifs » (c'est-à-dire qu'ils ont consulté le contenu du groupe au cours du dernier mois), avec parfois plus de 800 par jour. C'est assez impressionnant.
Le nombre important de membres me permet de croire, peut-être pour plus qu'aucune -autre raison, que notre communauté OCS est en fait en pleine croissance et reste active.

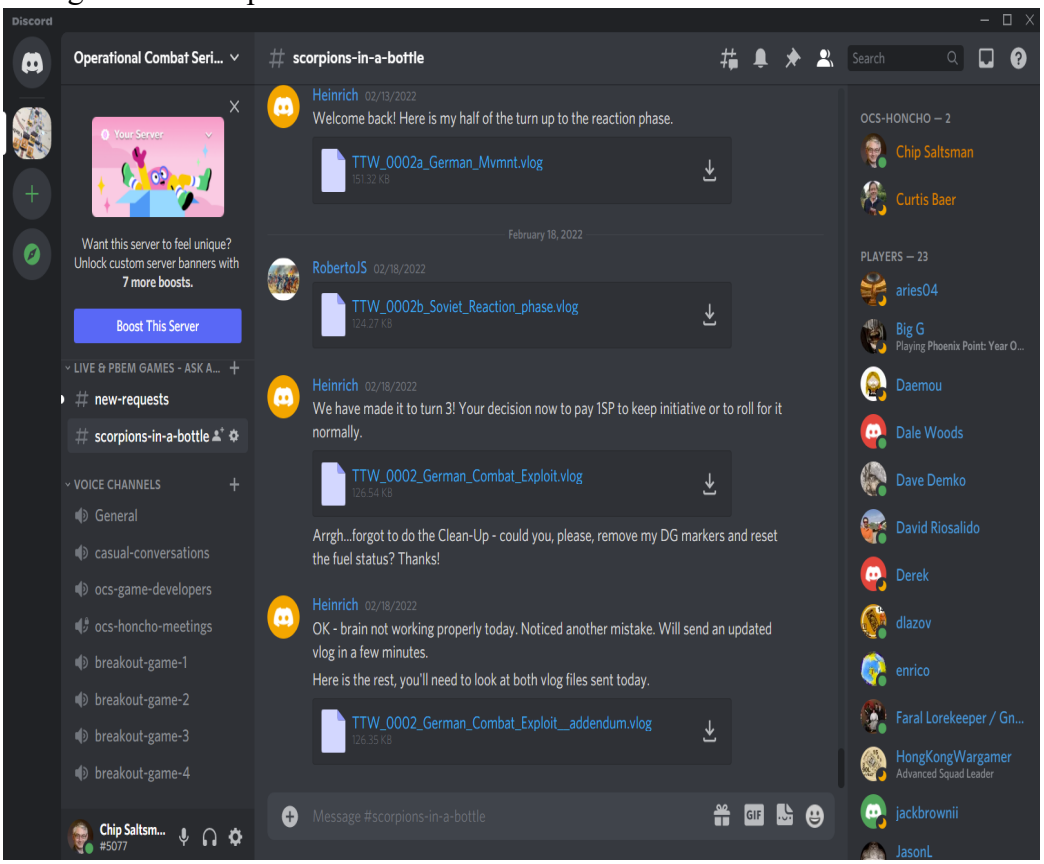


Communauté des members du groupe Facebook OCS, Jan - Mar 2022



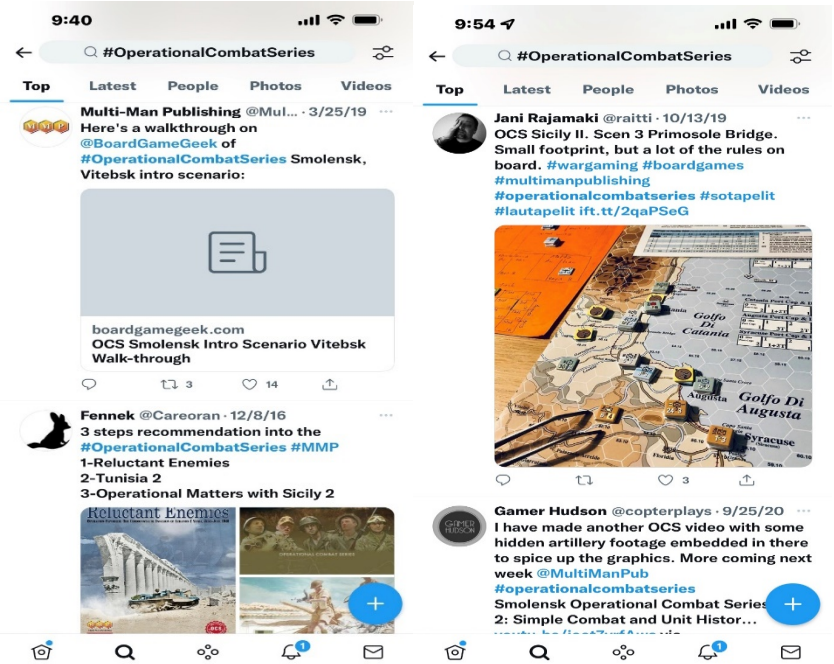
Members actifs du groupe Facebook OCS, Jan - Mar 2022

Nous avons également une présence sur Discord :



Site Discord OCS

Et sur Twitter:



OCS sur Twitter (#operationalcombatseries, #mmp, #multimanpublishing)

En plus des rassemblements locaux, il y a un important groupe de joueurs venant du monde entier pour se réunir chaque été à l'Expo Consimworld de Tempe en Arizona (bien que celui-ci ait été « DG » ces deux dernières années du fait de la pandémie). À Tempe, notre groupe OCS occupe près de 25 % de l'espace de la salle principale de jeu (ce qui n'est pas surprenant en soi, nous jouons beaucoup à de gros jeux). De plus, nous avons généralement la plus grande concentration de joueurs OCS à Consim Expo. En 2019 cela représentait environ 45 à 50 joueurs OCS. Ce qui représente vraiment beaucoup de personnes quand on pense à la relativement petite communauté OCS faisant partie du petit univers qu'est le wargaming.

Quelques-uns des joueurs d'OCS à ConsimWorld Expo à Tempe, été 2019, devant la maquette de test d'Ostfront : de gauche à droite : Chuck Soukup, ? ?, Gerry Palmer, Perry Andrus, (visage masqué). Chip Pharr (juste au-dessus de Perry), Jim Hambacher (chapeau), ? ? (agenouillé) Curtis Baer, John Loy, Ric Van Dyke, Tony Birkett (chemise rouge), Thomas Buettner, Mark Fazakarley, Marcus Randall, Roy Lane (assis), Mark Veerman (assis et saluant), Barry Setzer, ? ?, Dave Mignery, Jason Crawley, Bruno Sinigaglio, Chip Saltsman) (Toutes nos excuses aux personnes que nous ne pouvons pas reconnaître !)

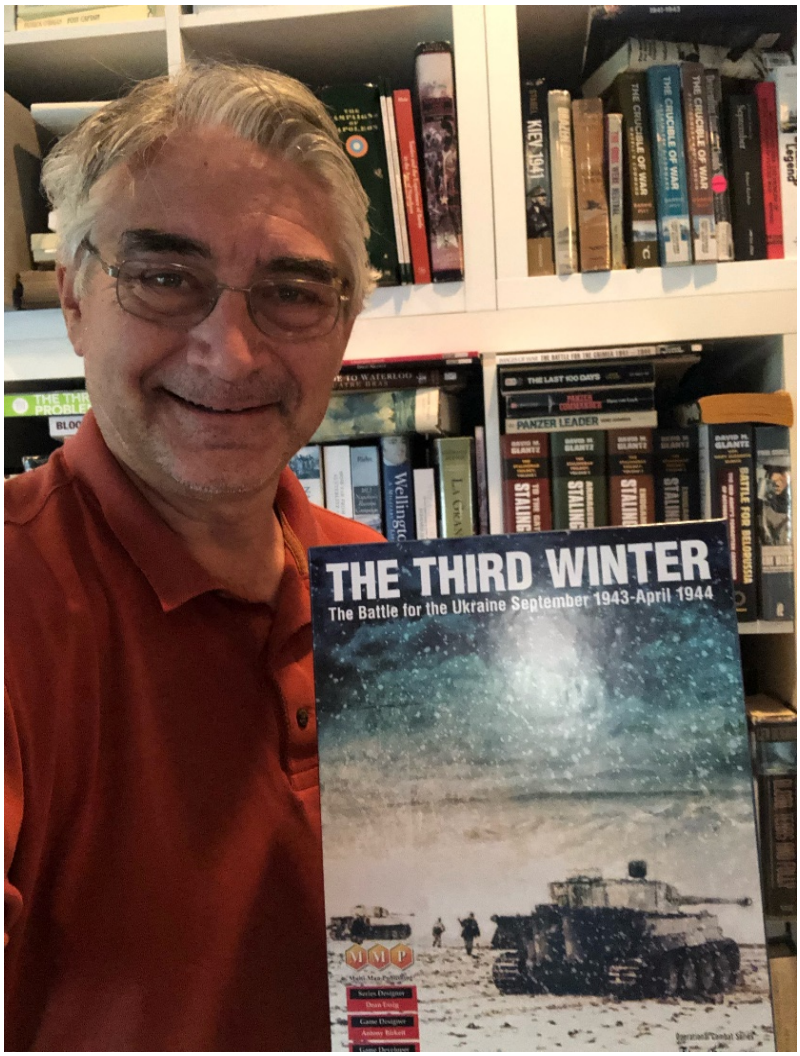
Maintenant et plus que jamais, il est encourageant de voir que les joueurs OCS de toutes les régions du monde discutent à propos du système OCS sur ces plates-formes de médias sociaux. Ces plates-formes ont été particulièrement bénéfiques pour notre groupe, parce que nous sommes assez peu nombreux et vraiment dispersés géographiquement.

Je crois que nous pouvons encore mieux utiliser ces outils. Il me semble qu'un endroit centralisé, connu de tous, où l'on pourrait se rendre pour recevoir des informations sur OCS serait bénéfique pour tous. La page OSC de Facebook pourrait très bien devenir la plate-forme pour ce faire. J'aimerai voir une zone dans l'en-tête de la page où je pourrai, en tant que Honcho, communiquer les dernières nouvelles concernant OCS. Chip pourrait avoir une zone similaire où l'on pourrait trouver les dernières réponses sur les règles. Il devrait y avoir des liens clairement identifiés et facilement accessibles vers toutes les ressources de l'OCS, en commençant par la page OCS Depot, mais aussi vers tous les autres sites et ressources mentionnés ci-dessus.

Le problème, c'est que je n'ai ni les compétences, ni le temps « OCS » pour régler ce point. **J'ai besoin d'un volontaire pour être le "Directeur des communications OCS" et faire en sorte que cela se produise**. Veuillez me contacter directement si vous pensez pouvoir m'aider à cet égard. (Courriel - section suivante ci-dessous).

Qu'est-ce qu'un Honcho OCS ?

Je suis l'un des deux Honchos en fait, avec Chip Saltsman qui est assistant Honcho. Ce que nous faisons, c'est développer et soutenir les jeux OCS et le système de jeu OCS.
Nous répondons aux questions, testons les jeux, organisons et gérons des équipes supplémentaires de testeurs, et promouvons l'évolution continue et l'intégrité du système de jeu OCS.
Nous nous répartissons le travail. En tant que producteur, je recherche des concepteurs et développeurs de jeux OCS, et je gère ces conceptions jusqu'à leur achèvement et publication par MMP. Je suis responsable de l'intégrité et de l'évolution du système de jeu. Je prépare également beaucoup des composants pour la publication, comme les ébauches de cartes, les planches de pions, les livrets de règles, les aides de jeu et les displays.



Chip est notre expert concernant les règles, et il fait un excellent travail en temps voulu en répondant à vos questions. Il s'occupe également de collecter des errata/mises à jour, s'occupe du formatage des règles/des livrets, et gère le site Web d'aide aux joueurs « OCS Depot ».
Il est également un développeur pour certains jeux OCS, principalement ceux sur le front l'Est. Je suis heureux de dire que son développement de TTW a été très bien accueilli par les joueurs rapportant leurs expériences avec ce jeu. C'est un homme occupé, il se consacre à faire d'OCS le meilleur jeu possible et nous avons de la chance de l'avoir.

Pour faire court, nous sommes en charge des jeux OCS au nom de Dean. Dean se concentre actuellement sur les nouvelles conceptions. Et tant mieux pour nous. Nous avons la chance de voir que ses compétences en matière de conception continuent d'être productives, ce qui s'est traduit récemment par la Battalion Combat Series, qui a été très bien accueillie. Nous continuerons à soutenir la série OCS pour Dean et la communauté OCS. Nous sommes impatients de développer

ces jeux OCS qui sont à différents stades de leur conception. Pour en savoir plus sur leur développement, voir ci-dessous.

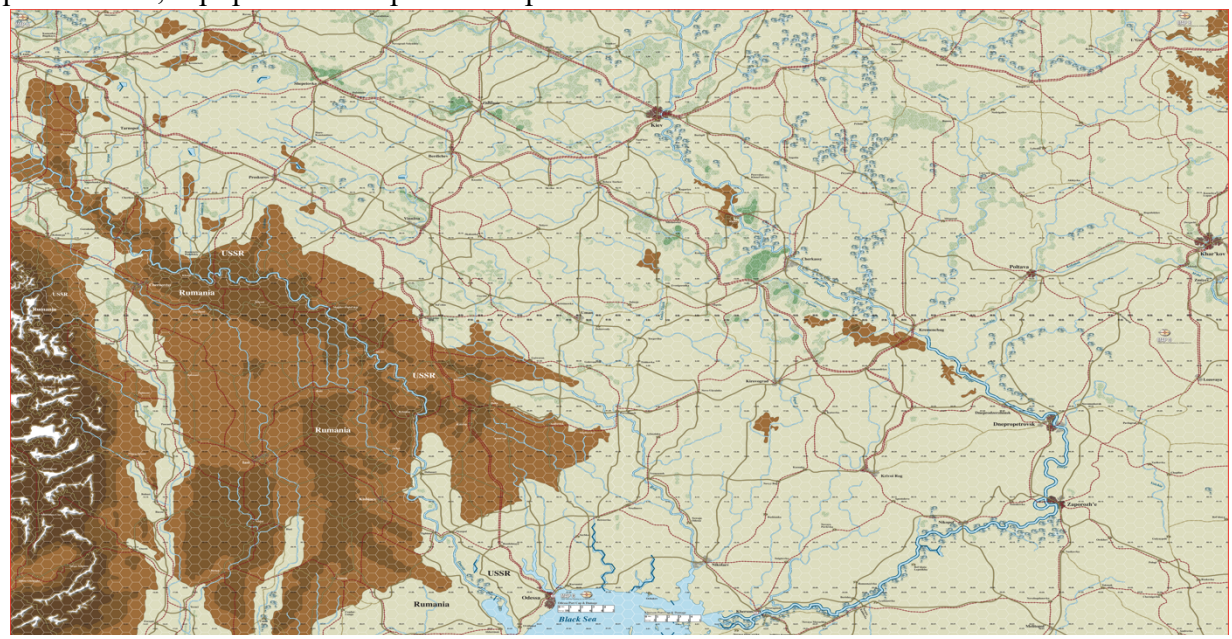
Si vous êtes volontaire, vous pouvez nous contacter directement, nous répondrons à toutes les questions, commentaires ou préoccupations que vous pourriez avoir :

Curtis H. Baer – baerstine@gmail.com
Chip Saltsman -csaltsman0914@gmail.com

JEUX OCS ACTUELLEMENT SORTIS :

The Third Winter.
Conception – Tony Birkett **Développeur – Chip Saltsman**

TTW, qui est maintenant entre les mains des joueurs, a atteint de manière surprenante le nombre de précommandes en 10 jours grâce à un changement important dans le marketing, et bien sûr à l'enthousiasme de notre communauté OCS. Il s'agit du premier des quatre jeux du concepteur Tony Birkett sur l'ensemble du Front de l'Est de fin septembre 1943 à mi-avril 1944, de la Crimée à Leningrad (« Séries ***The Ost Front*** – voir ci-dessous »). Une zone d'opérations plutôt vaste. Il y a quatre cartes, sept planches de pions et sept scénarios.



La carte de TTW

J'avais entendu parler de la « Course jusqu'au Dniepr » après la débâcle des Allemands à Koursk en juillet 1943, mais je considérais ce front comme relativement statique par la suite. Pas tant que ça, les Allemands et les Soviétiques se sont battus avec acharnement et presque continuellement pendant toute cette période.

TTW illustre ces batailles avant et pendant la défense du Dniepr, à partir du 26 septembre 1943 jusqu'à l'épuisement de chaque camp et l'arrêt des opérations fin mars ou avril 1944 en raison de la boue (la célèbre "Raspoutitsa").

Les parties de *TTW* peuvent être intenses et inquiétantes pour chaque joueur, ce qui est typique des OCS. De plus, la plupart des formations mobiles déployées par l'Axe et les Soviétiques sont en action dans *TTW*. Les joueurs disent que c'est encore un jeu OCS procurant une situation tendue et stressante, qui exige des choix difficiles pour chaque joueur presque à chaque tour.

OCS évolue également pour montrer maintenant le rôle important des QG de niveau supérieur dans *TTW*.
Les Fronts soviétiques sont particulièrement importants dans ce jeu, et montrent comment l'art de la guerre a évolué pour l'Armée Rouge. L'inclusion des effets opérationnels des QG de niveau supérieur est relativement nouvelle pour OCS. C'est avec mon expérience avec les QG de Front lors des tests de *TTW* que m'est venue l'idée des Front soviétiques tels qu'ils sont présentés dans HR.

La principale mécanique de jeu pour la gestion de ces fronts est l'attribution d'une « posture », qu'elle soit « Offensive » ou de « Regroupement ». De plus, seuls deux des quatre Fronts soviétiques peuvent être assignés à une posture offensive à un moment donné.
Il y a des limitations sur le ravitaillement reçu et le ravitaillement qui peut être utilisé par un Front en Regroupement, même s'il y a des avantages défensifs significatifs.
Nous pensons que cela permet une "manière OCS" naturelle de représenter les secteurs calmes lorsqu'un front en particulier n'est pas actif.
En revanche, un front offensif peut recevoir beaucoup plus de ravitaillement, mais la logistique est alors centrée sur le QG du front qui ne peut pas se déplacer lorsqu'il est en posture Offensive. Nous pensons que ce mécanisme décrit élégamment la façon dont ces fronts ont poursuivi leurs ordres opérationnels, puis se sont retrouvés tout simplement à bout de souffle en raison de l'épuisement et des contraintes logistiques.

Curtis Baer et Thomas Buettner - Contemplant les positions sur le Front Est - février 1944.
The Third Winter *en playtest à ConsimWorld Expo, Tempe, Arizona en 2018.*

En test & developpement

Dans la mesure du possible, l'un de nos principes de développement est d'avoir dans les tuyaux à la fois des jeux de grande taille (tenant sur plusieurs cartes) ou de plus petite taille (une seule carte). Voici ceux qui sont actuellement en cours de réalisation :

Cross Channel Attack.

Conception – Roland LeBlanc. **Développeurs – Rod Miller – Curtis H. Baer.**
(Six cartes (dont une carte de Normandie à l'échelle 125 %), 5 planches de pions.)

Roland LeBlanc, bien connu pour son jeu *Beyond the Rhine*, travaille en ce moment sur une adaptation OCS de la campagne de Normandie qui se déroulera du 5 juin au 1er septembre 1944. Je pense que ce jeu promet d'être très bien accueilli par la communauté OCS.

CCA comportera six cartes, la création du terrain tirant parti de l'imagerie satellite détaillée trouvée en ligne. L'échelle des cartes pour ce jeu sera de 3,5 miles par hex, comme pour *BTR*, et très proche de notre autre jeu sur le front ouest – *The Blitzkrieg Legend*.
Forest Webb, joueur OCS, a identifié des ressources en ligne pour trouver les conditions de terrain de la Seconde Guerre mondiale, puis a développé un processus d'analyse des informations pour montrer les caractéristiques prédominantes du terrain à l'échelle du front ouest d'OCS. Les résultats sont impressionnants, donnant des cartes très précises.

La partie orientale des cartes de *CCA* chevauchera la zone de la carte *BtR* d'environ 40 %. Et oui, pour anticiper et prévenir les questions et les inquiétudes, nous prévoyons que *CCA* s'intègre parfaitement à un éventuel *Beyond the Rhine II*, concernant la cartographie, l'échelle des unités et les règles spécifiques au jeu.

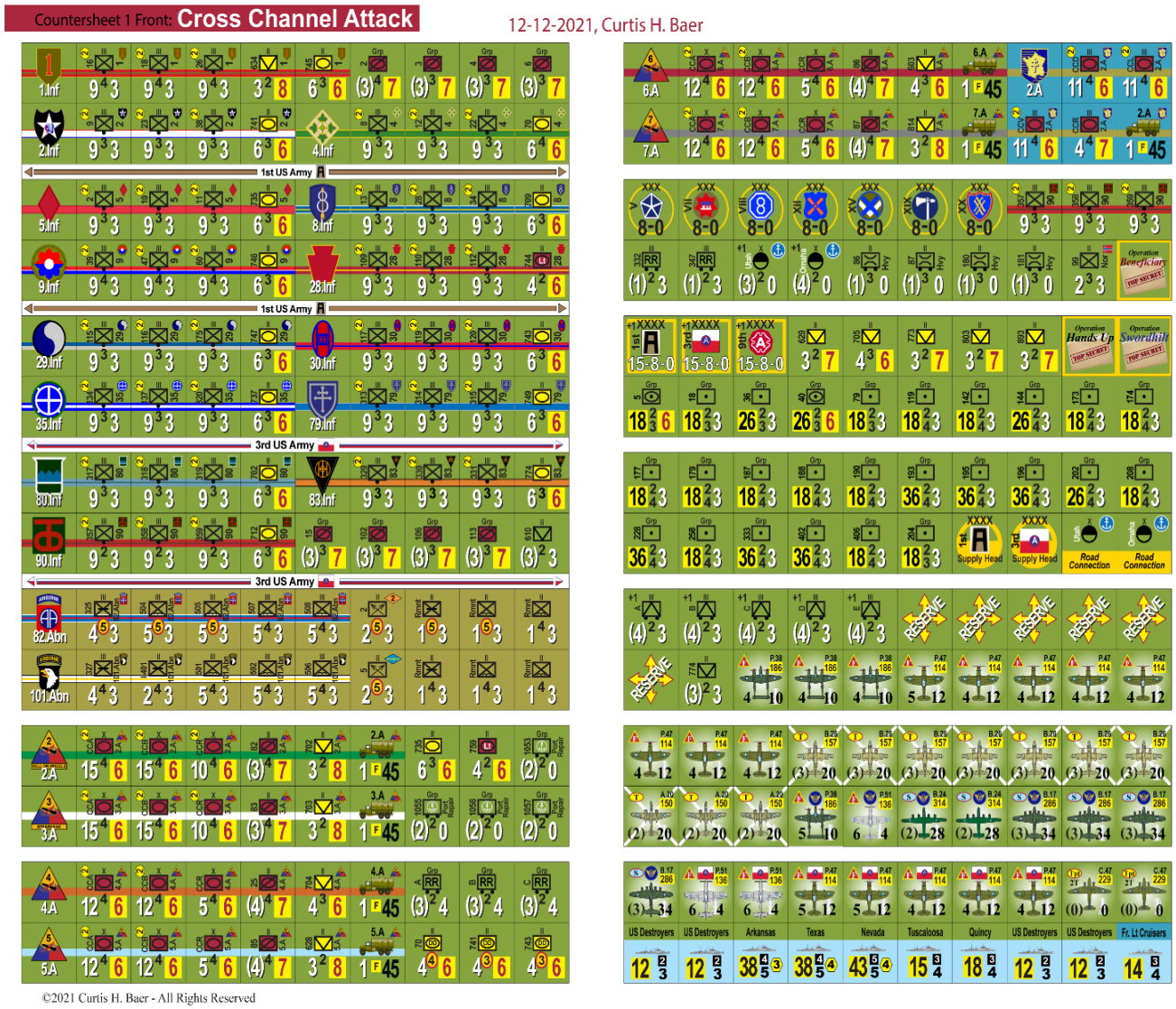
Carte de playtest de Cross Channel Attack

CCA illustrera les défis logistiques auxquels les deux camps sont confrontés. L'Axe doit faire face à un réseau ferroviaire en ruine et à la nécessité de se défendre contre de possibles secondes invasions imaginaires ou réelles. Les Alliés doivent partir de zéro pour construire leur logistique puis avancer à travers un réseau de transport réduit à néant par leur supériorité aérienne. Roland a préparé une autre énorme série d'événements aléatoires allant de l'évolution du soutien aérien rapproché des Alliés aux débarquements amphibies supplémentaires, De Gaulle, « le prêtre défroqué », « le marché noir », les fusées V1, un dragueur à godets français et un autre événement simplement intitulé « Vous avez mis la carte à l'envers ! ».

Cross Channel Attack*, situation au démarrage du scenario « Cobra », 26 juillet 1944*

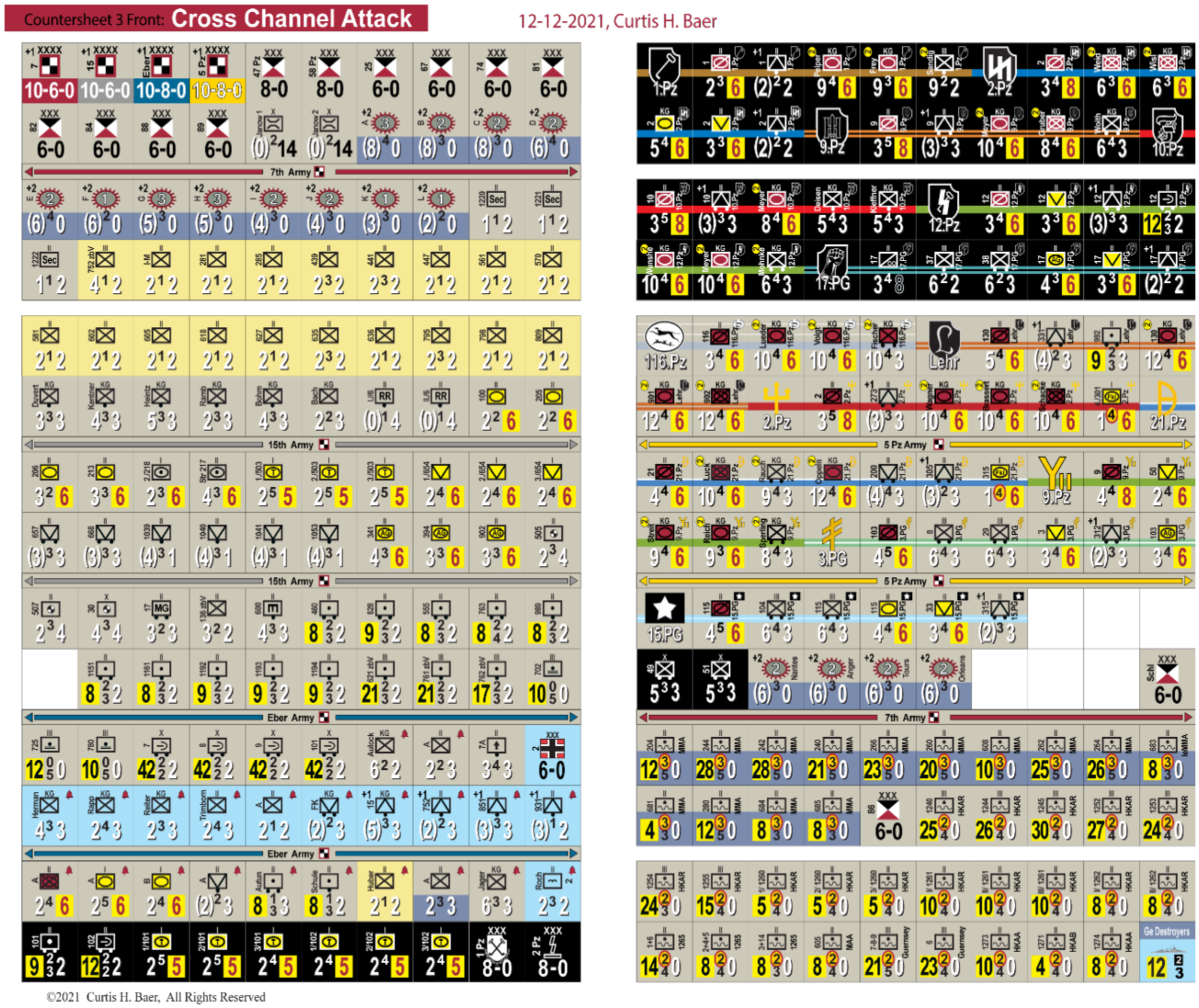
Cross Channel Attack*, Bataille de Paris, 26 août 1944*

Roland continue d'adresser la résolution des problèmes opérationnels auxquels sont confrontés les QG de niveau supérieur dans *CCA*. Le réseau logistique des Alliés sera connecté à leurs QG militaires. Nous nous sommes appropriés le mécanisme de l'Itinéraire Principal d'Approvisionnement (Main Supply Route) de Dean à partir de la série BCS. Dans *CCA*, les QG d'armée alliés doivent établir un chemin d'hex le long des routes, depuis le QG jusqu'à leur tête de ravitaillement, qui doit se trouver dans un port (incluant les ports de plage, Omaha, Gold, etc., celui de Cherbourg une fois réparé ou éventuellement Brest). Plus ces QG se trouvent éloignés de leur tête de ravitaillement, moins ils reçoivent de SP (c'est variable, il y a un jet sur la « Table d'Atténuation du Ravitaillement »). Les QG de l'armée allemande sont également représentés de cette manière, mais avec une queue logistique tracée sur les restes du réseau ferroviaire jusqu'en Allemagne. Un joueur ne peut pas se permettre de voir arriver l'ennemi sur sa MSR. Mais alors vraiment pas. Si cela devait se produire pour une armée alliée, cela causerait probablement un retard fatal pour - atteindre - ses objectifs de victoire. Nous devons continuer à tester bien sûr, mais les tests effectués au cours des 18 derniers mois révèlent que ces règles logistiques sont très prometteuses.



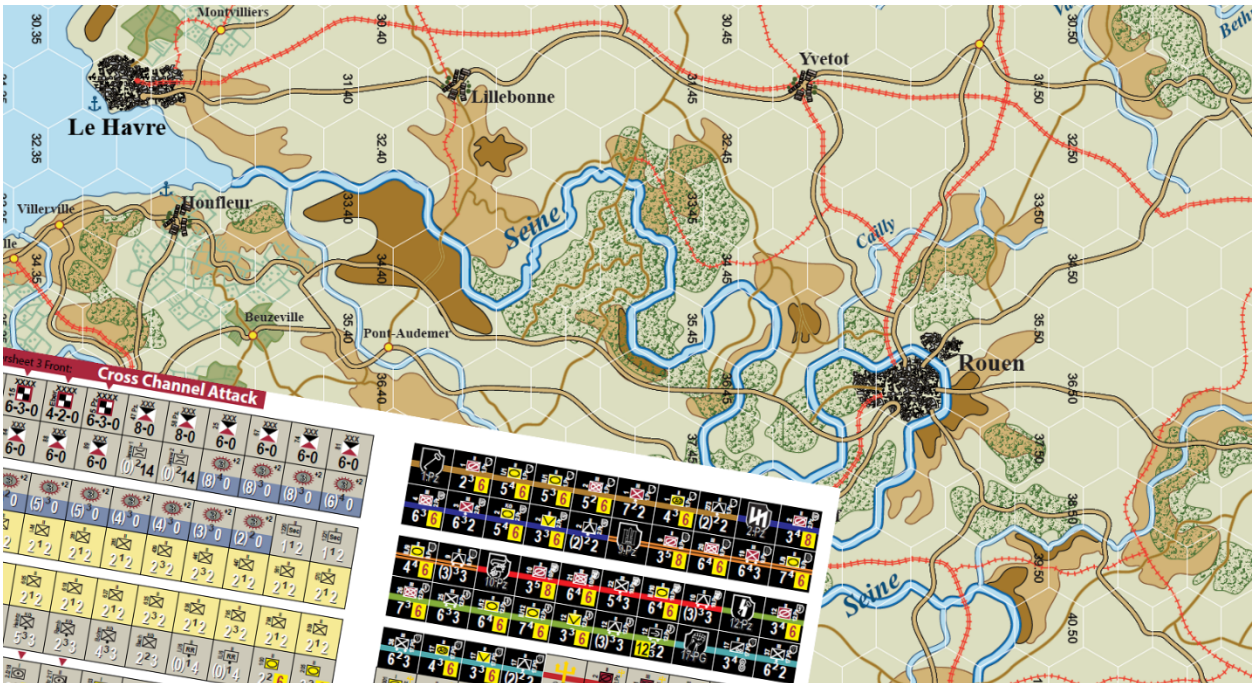
Cross Channel Attack – *Planche de pions de playtest U.S.*.

Roland a décidé de représenter les unités de *CCA* d'une manière différente de celle de *BTR*. Les armées alliées opéraient en équipes de combat composées de régiments et de brigades.
Par exemple, une division d'infanterie, sera désormais représentée comme une formation multi-unités contenant ces équipes de combat de type régiment/brigade, mais comprendra également les unités fournissant un soutien blindé et anti-char. Les divisions d'infanterie allemandes sont représentées avec leurs régiments particuliers en tant qu'unités de manœuvre, et les formations mobiles allemandes seront désormais représentées de la manière dont elles combattaient, en tant que kampfgruppen. Cette échelle d'unité s'adapte bien à l'échelle de carte plus granulaire de *CCA* sur le front occidental : 3,5 miles par hex plutôt que la norme OCS de 5 miles par hex. A ce stade, *CCA* comporterait cinq planches de pions.



Cross Channel Attack – *Planche de pions de test de playtest l'Axe.*

Je suis très heureux que Rod Miller soit impliqué dans le développement de *CCA*. Rod est un mordu d'OCS depuis ses débuts avec Dean en 1992. De plus, il est le concepteur de *Korea*. Son expérience avec notre système a été importante pour le développement récent de *CCA*, lui permettant de diriger plusieurs équipes de playtests Vassal, avec des playtests hebdomadaires pendant environ un an. Ce niveau de tests a permis de réduire le temps de développement de *CCA*, sans pour autant diminuer la valeur des tests.



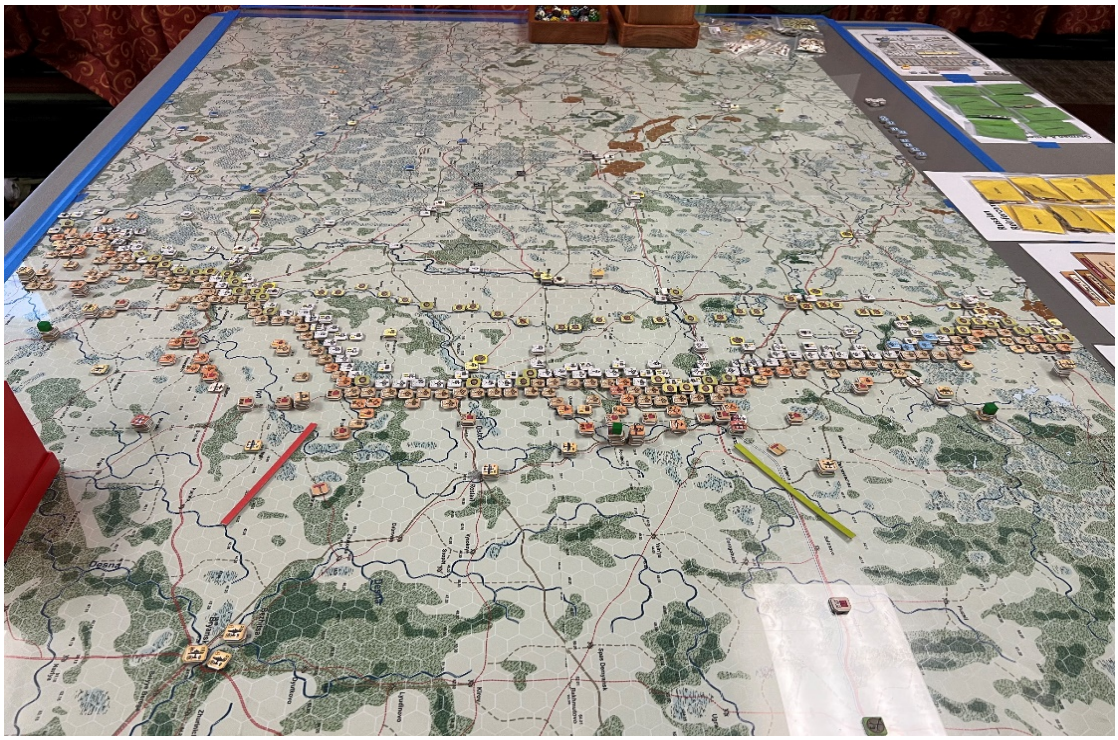
CCA - *Terrain autour de la Seine – Le Havre jusqu'à Rouen.*

The Forgotten Battles.

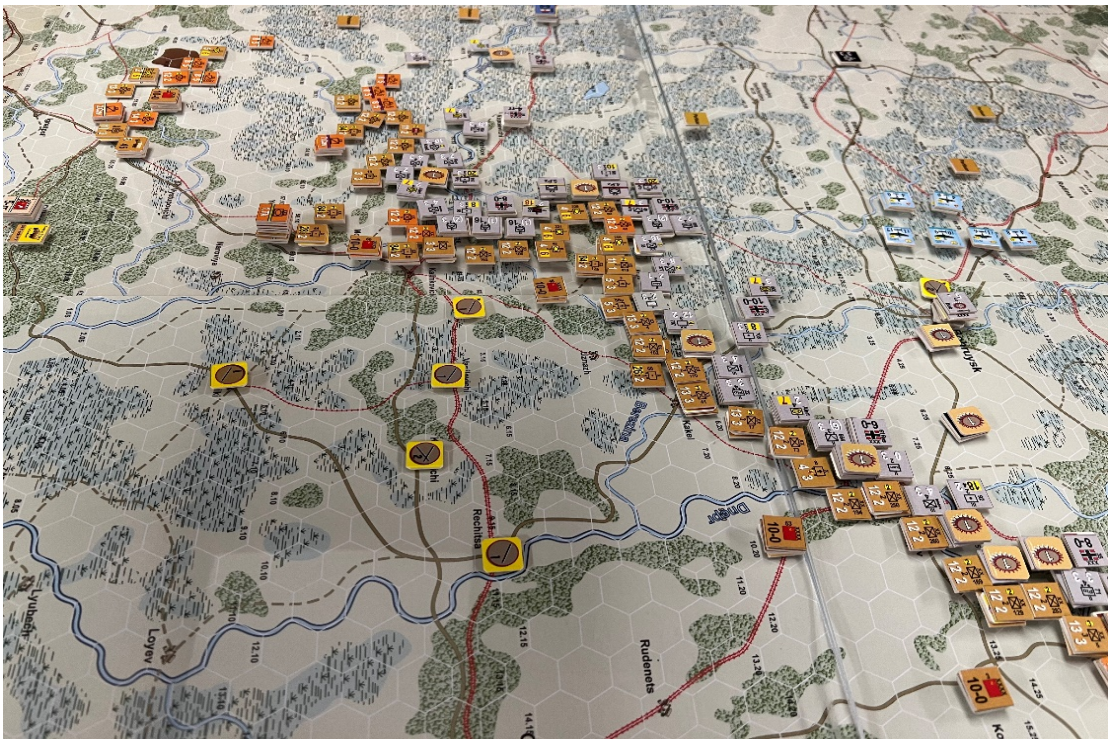
Conception – Tony Birkett. Developpeur – Chip Saltsman.
(Quatre cartes, quatre planches de pions, scénarios à déterminer).

Il s'agit d'un jeu complémentaire qui couvre les batailles du Groupe d'Armées Centre (GAC) de fin septembre 1943 au printemps 1944 au nord des cartes de *The Third Winter*.
Il dépeint les batailles auxquelles le GAC a été confronté. On pourrait croire qu'il s'agissait d'un « front tranquille », mais les combattants se sont affrontés bec et ongles. Les tests révèlent que ce jeu sera une confrontation difficile avec des défis pour les deux joueurs. J'ai beaucoup appris sur cette partie sous-estimée de la Seconde Guerre mondiale. Ce sont vraiment "les batailles oubliées".

Forgotten Battles pourra être combinée avec *TTW*, incluant au moins deux scénarios de campagne avec les mêmes dates de démarrage. Il y aura également des scénarios plus petits, sur une seule carte, mettant en scène des combats autour de lieux clés, comme les batailles désespérées près de Vitebsk. La structure de commandement du front soviétique de *TTW* apparaît ici aussi et comprend également des batailles de partisans qui causèrent des problèmes à l'Axe à l'arrière de ses lignes, des corps de cavalerie plus développés, des unités de défense Heinrici, des bataillons disciplinaires soviétiques, des Nashhorns, et les effets du marais de Pripet. La zone de jeu correspond approximativement aux frontières de l'actuelle Biélorussie.



The Forgotten Battles*, Début de la campagne au 26 septembre 1943*



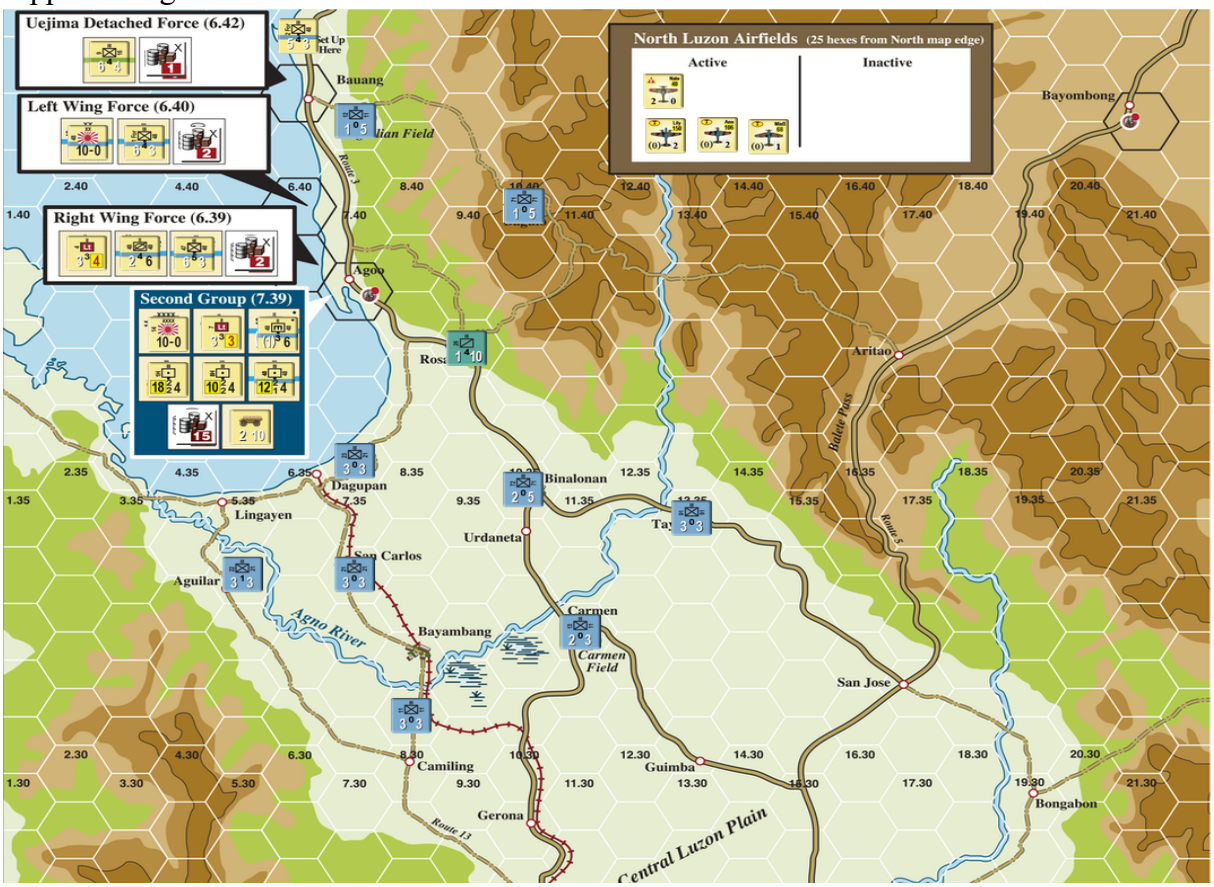
The Forgotten Battles*, 26 janvier 1944. A ce moment de la partie, le joueur soviétique a réalisé une énorme percée dans les lignes et avance au sud du marais du Pripet.*

Combinaison des cartes The Forgotten Battles *et* The Third Winter *lors d'un playtest (situation à mi-octobre 1943) : la ligne de séparation du jeu de cartes est le pion rouge sur le côté gauche. L'action dans* TFB *peut affecter de manière significative les batailles autour de Kiev, et l'avancée des forces soviétiques dans* TTW *déstabilise la partie sud des lignes de l'Axe sud des lignes de l'Axe dans* TFB.

Luzon.

Conception – Matsuura Yutaka **Developpeur – Chip Saltsman**
(Une demi-carte, une demi-planche de pions, cinq tours.)

C'est le premier jeu conçu par Matsuura Yutaka qui a créé avec *Luzon* un jeu d'introduction et un petit bijou. Ce jeu dépeint la conquête japonaise des Philippines de décembre 1941 à janvier 1942. Il y a pas mal de défis à relever dans ce jeu relativement petit, composé d'une demi-carte, d'une demi-planche de pions et se déroulant en cinq tours. Le japonais a une petite armée d'élite qui doit se déplacer rapidement contre une armée américano-philippine surclassée mais nombreuse. Avec un total de neuf unités aptes à l'attaque et beaucoup de terrain à couvrir, même un Ao1/Do1 est un problème pour le joueur japonais. Pour gagner, les Japonais doivent capturer Manille et faire traverser la ligne de victoire japonaise à une unité. De nombreuses parties de playtest se sont terminées par une victoire lors de l'ultime attaque réalisée durant la phase d'exploitation du dernier tour. *Luzon* peut être joué jusqu'à son terme en seulement quelques heures, et de par sa taille, c'est un jeu d'introduction idéal à OCS. Le projet actuel est de le publier sous forme de jeu inclus dans un magazine avec des articles et des aides de jeu axés sur l'apprentissage d'OCS.



Mise en place de Luzon *près du golfe Lingayen. Pour gagner, les Japonais doivent capturer Manille et faire traverser à une unité une ligne de victoire de la péninsule de Bataan. Le joueur américano-philippin peut gagner en tenant sa propre ligne de victoire de la péninsule.*

Copyright 2022, Curtis H. Baer, All Right Reserved

Luzon, *Projet de pions*

Crimea.

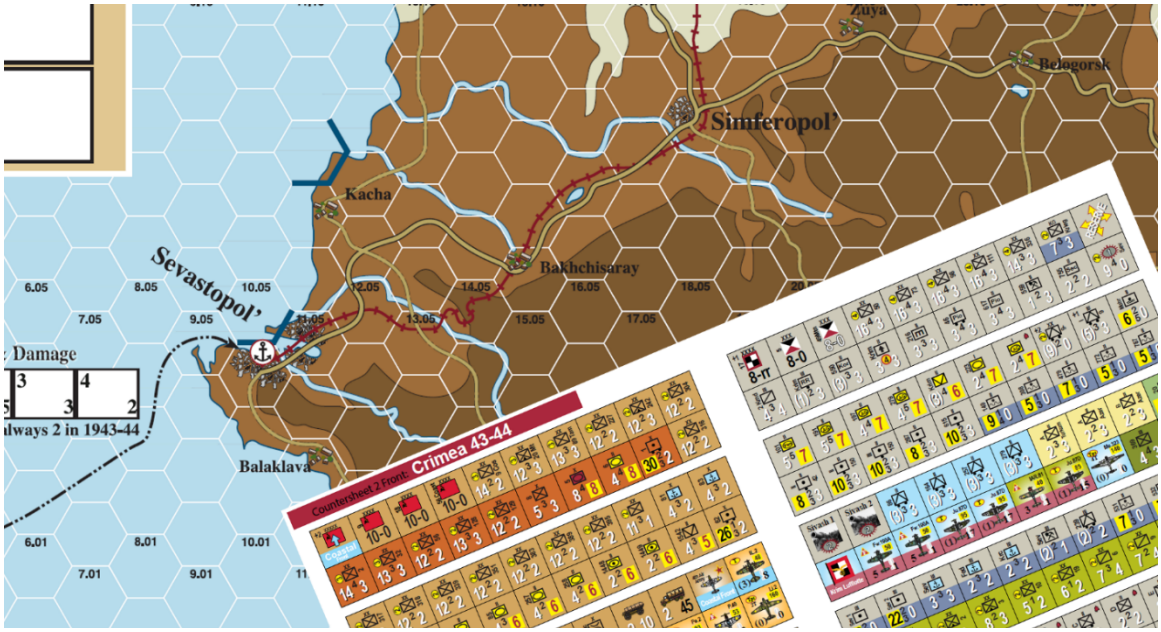
Conception – Guy Wilde (1941/1942) **Tony Birkett (1943-1944)**
Developer (Both) – Chip Saltsman
(Une carte en commun représentant l'ensemble de la Crimée et la péninsule de Taman, deux planches de pions.)

La Crimée a connu des combats tout au long de la guerre du Front de l'Est. Aucun des deux camps ne pouvait ignorer cette péninsule stratégique, mais ils avaient rarement les ressources nécessaires pour engager plus de forces que "ce qui est disponible" dans la région.
Crimea couvre toute l'action qui s'est déroulée ici avec une carte et 2 planches de pions. C'est l'œuvre de deux concepteurs : Guy Wilde a travaillé pendant des années sur un projet couvrant les opérations de Manstein en Crimée de septembre 1941 au printemps 1942, et Tony Birkett a créé un module pour la reconquête soviétique de septembre 1943 à mai 1944, qui se connecte à *The Third Winter*. Chip Saltsman en est le développeur.
Sept scénarios sont actuellement testés :

- « Rite of Passage » (« Rite de Passage ») (septembre 41 à décembre 41) couvrant l'invasion de l'Axe et les premières tentatives de capture de Sébastopol.
- « Tiger by the Tail » ((« Le tigre par la queue ») (décembre 41 à mars 42) où les débarquements navals soviétiques surprennent et perturbent l'assaut de Sébastopol prévu par Manstein.
- « Eviction Notice » (« Avis d'expulsion ») (mai 42), un mini-scénario couvrant l'opération Trappenjagd, où le dépôt soviétique est détruit.
- « Where the Iron Crosses Grow » (« Où poussent les croix en fer ») (juin 42 à juillet 42), un mini-scénario de la prise réussie de Sébastopol par Manstein. C'est plus intéressant que ce à quoi on pourrait s'attendre, car Manstein est soumis à une pression temporelle. Chaque camp peut demander des forces supplémentaires, mais cela change la date à laquelle Sébastopol doit être capturée.
- « Cross of Iron » (« Croix de fer ») (septembre 43 à avril 44), qui couvre la destruction de la tête de pont du Kouban par les Soviétiques et la création de leur propre tête de pont en Crimée (lien avec scénario 1 de la campagne de TTW).
- « The Last Bridgehead » (« La dernière tête de pont ») (janvier 44 à avril 44), où les Soviétiques tentent d'élargir leur tête de pont (lien avec le scénario 2 de la campagne de TTW).
- « The Liberation Offensive » (« L'offensive de libération ») (avril 44 à mai 44) : le 4e Front Ukrainien soviétique perce les défenses de l'Axe et reconquiert la Crimée.

Les scénarios de 1943-44 se connectent à *The Third Winter* et peuvent être joués comme un jeu plus vaste. Le seul véritable chevauchement avec *Case Blue* est le scénario *GBII* du 5 juin 42, hormis les éventuels débarquements navals soviétiques. En raison des forces limitées envoyées en Crimée, les deux camps devront gérer un mince pipeline d'approvisionnement, ce qui a pour effet de provoquer des batailles périodiques entrecoupées d'activités de planification/construction et la concentration sur plusieurs goulots d'étranglement géographiques. Il y avait une grande

variété d'unités présentes à différents moments de la campagne : péniches de débarquement, bombardiers à torpilles, canons de siège (y compris Dora), des alliés mineurs et un cuirassé soviétique.



Les opérations offensives sur le terrain autour de Sébastopol en 1941-42 nécessitent d'attaquer des hedgehogs de niveau 4 placés dans des collines (Close) et des terrains accidentés (very close), ce qui est extrêmement difficile.

Le détroit stratégique de Kerch : il peut geler en hiver, ou le joueur soviétique peut lancer des débarquements amphibies.

<u>Jeux en cours de conception :</u>

<u>Italy.</u>

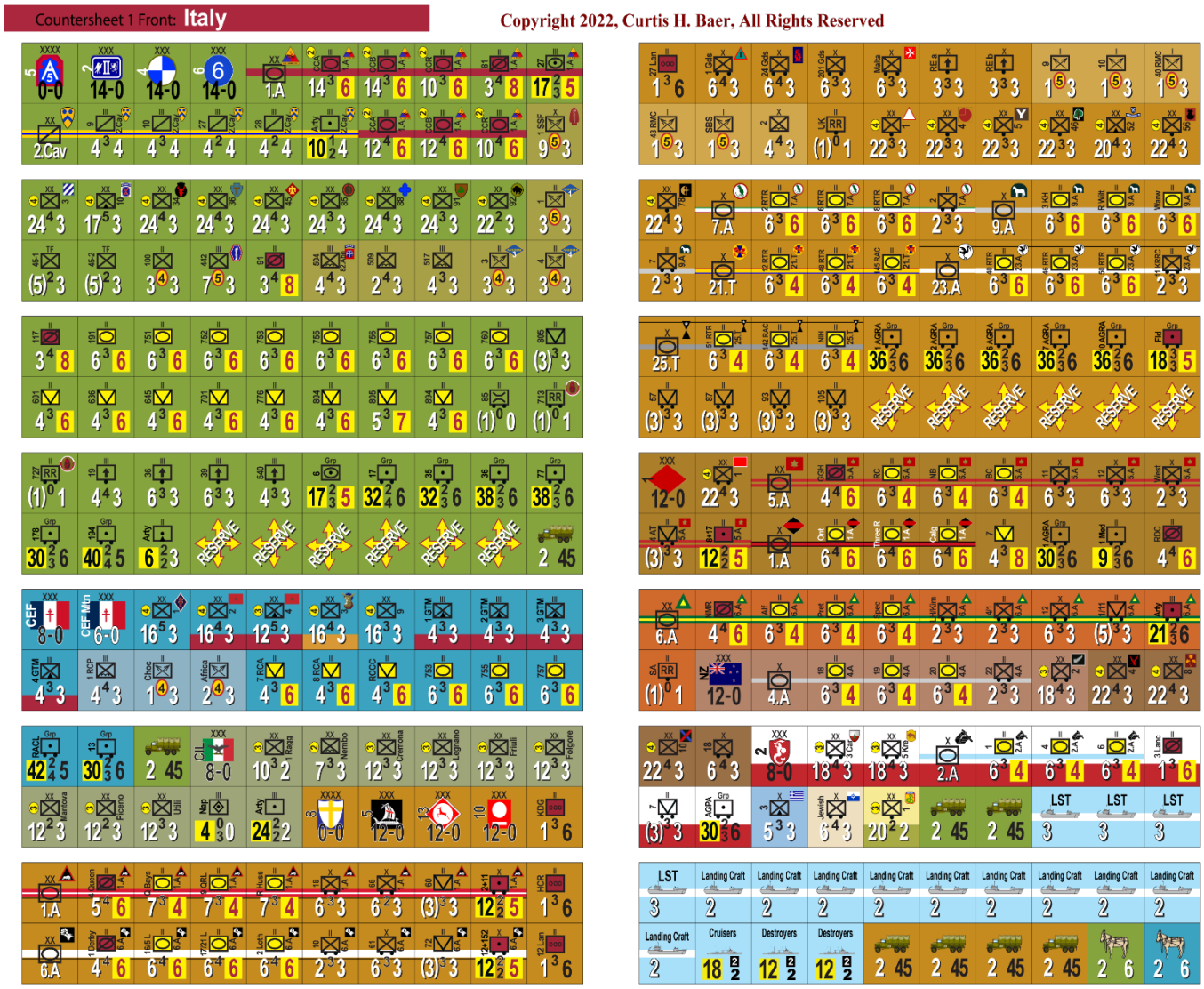
Conception – Tony Zbaraschuk **Developpeur – Curtis H. Baer.**
(Trois à cinq cartes présentant l'ensemble de l'Italie et éventuellement la Sicile.
Échelle du front de l'Ouest : 3,5 miles par hex, deux, voire trois ou quatre planches de pions.)

Tony a conçu un jeu sur la campagne d'Italie. Il travaille actuellement sur une échelle de 3,5 miles par hex. La zone de jeu est prévue de Parme et Mantoue dans la vallée du Pô au nord, jusqu'à Naples et Foggia au sud. Il semble que nous devrions étendre la zone de la carte au sud pour englober les débarquements de Salerne. Si possible, nous pourrions envisager d'inclure toute la botte de l'Italie, et peut-être la Sicile. Nous verrons bien. A cette échelle il y a environ 36 hex entre Anzio directement à l'est, et Pescara sur la côte Adriatique.

Tony prévoit de commencer la campagne en janvier 1944 et de la terminer en septembre 1944. Il a fait cela pour éviter l'impasse de l'automne et du début de l'hiver 1943, qui n'est probablement pas la meilleure situation pour un wargame.

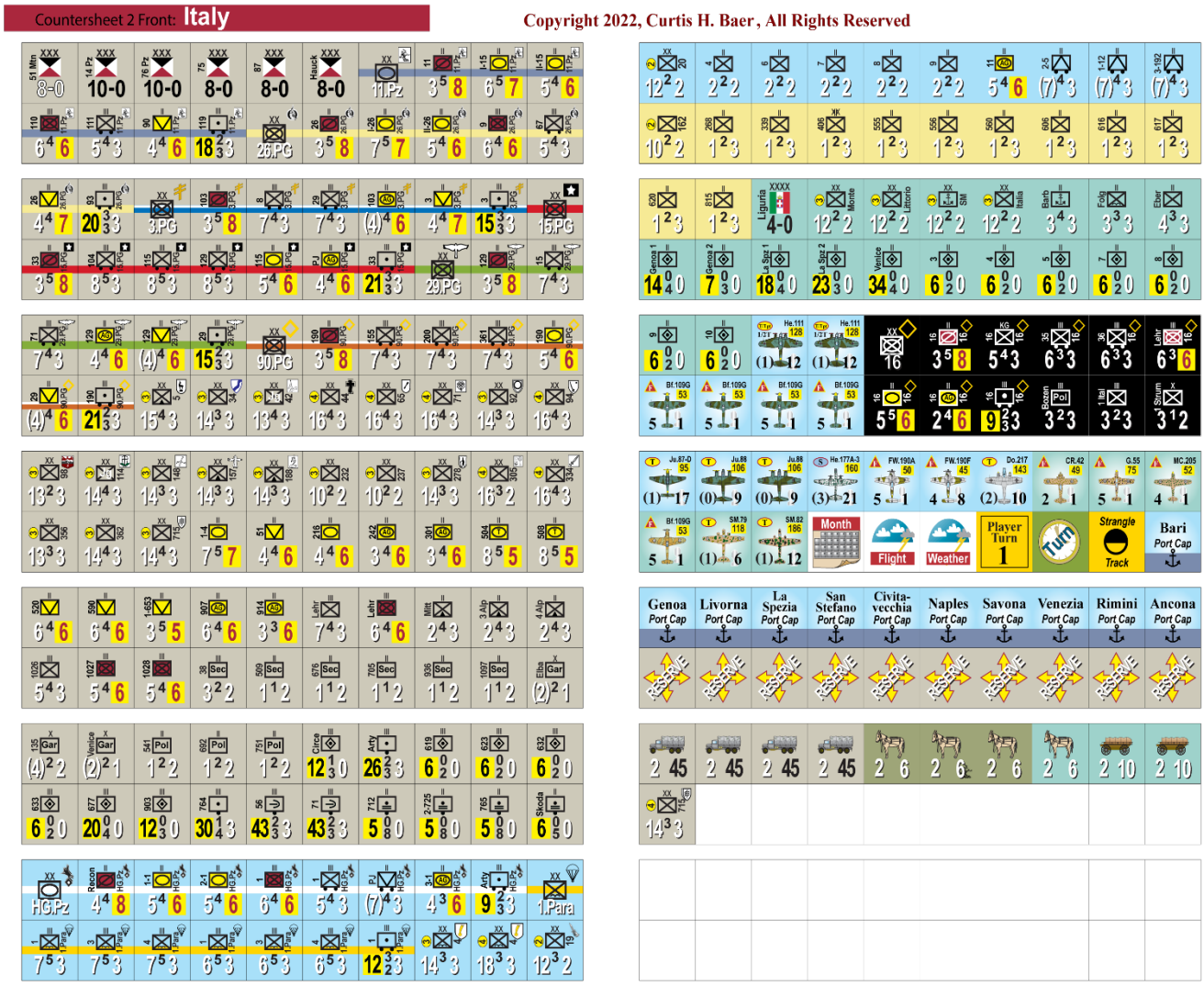
Je prévois de faire réaliser un module Vassal, afin que les tests puissent commencer dès que possible. À cet égard, avec suffisamment de testeurs expérimentés et volontaires, nous pourrions réduire considérablement le temps de développement, comme pour *CCA*.
J'ai demandé à Tony de présenter un ordre de bataille qui soit cohérent avec celui de *CCA*, en présentant les unités de manœuvre comme des équipes de combat de régiment/brigade et des kampfgrupps. En outre, j'ai demandé qu'il envisage d'inclure le rôle opérationnel des QG de niveau supérieur dans sa conception, ce qui est maintenant la manière dont nous représentons principalement la logistique pour OCS.

Après une longue interruption, des progrès considérables ont été réalisés sur ce jeu au cours des deux dernières années. Oui, l'Italie peut être considérée comme une situation militaire statique, mais de nombreux joueurs ont aimé *Anzio* d'Avalon Hill (et l'aiment toujours). Notre système OCS est assez dynamique avec des campagnes dans les déserts d'Afrique du Nord, les jungles de Birmanie, les plaines gelées de Corée du Nord, et de nombreuses parties du front de l'Est ont été représentées avec succès. Je ne vois pas pourquoi cette campagne, en tant que sujet OCS, ne pourrait pas être aussi intéressante. J'ai vraiment hâte de tester ce titre.



Italy – *Projet de pions Alliés*

Veuillez noter que ces pions proviennent d'une version précédente d'un projet de Tony Z. A l'époque, pour la représentation des divisions, il envisageait de suivre le travail de Roland dans *BtR* en tant qu'unités divisionnaires, avec des régiments breakdown. Comme indiqué ci-dessus, je lui ai demandé de créer un Ordre de Bataille par régiment, brigade et kampfgruppe, de la même manière que l'OOB de Roland pour *CCA*. Tony travaille actuellement sur cet ordre de bataille révisé.



Italy – *Projet de pions de l'Axe*

The Hero City.

Conception – Tony Birkett **Développeur – Chip Saltsman**

(Il n'a pas encore été officiellement désigné comme développeur, mais j'ai l'intention de le lui demander, et je suis sûr qu'il acceptera. Lui et Tony ont formé une grande équipe.)
(Quatre cartes. Echelle 5 miles par hex, à l'échelle du front Est. Probablement cinq ou six planches de pions.)

Dernier jeu de Tony Birkett pour la série Ost Front, Hero City couvre les efforts soviétiques pour briser le siège de Leningrad et forcer l'Axe à se replier dans les pays baltes. Le terrain autour de Leningrad est difficile, mais il y a plus de terrain ouvert au sud. Jusqu'à présent, dans les tests de jeu, les deux adversaires ont tendance à se battre pour chaque hex, dans ce qui s'apparente à un jeu d'échecs pour un avantage positionnel.

The Hero City *près de Leningrad. Les forces de l'Axe ont lancé une opération visant à reprendre la tête de pont soviétique près de Kronstadt, tout en cédant lentement du terrain face à l'implacable avancée russe.*

The Hero City *vu de la carte au nord, avec* Forgotten battles *et* Third winter *au sud.*

Serie Ost Front de Tony Birkett.

Comme vous l'avez peut-être appris dans le précédent rapport sur l'activité d'OCS, Tony a conçu ces jeux sur le front Est comme un regard opérationnel complet sur le conflit, du 26 septembre 1943 jusqu'à la « Raspoutitsa » (boue) du printemps 1944 avec une date de fin variable, généralement autour de mi-avril 1944. Cette série Ost Front comprend le jeu récemment publié, *The Third Winter*, le titre actuel en test *The Forgotten Battles*, *The Hero City*, dont le test est prévu prochainement, et enfin *Crimea* avec son unique carte, dont le test et le développement sont presque terminés. Comme vous pouvez le voir, c'est un gros projet. Et pas pour les âmes sensibles.

The Hero City - Les soviets repoussent le Groupe d'Armée Nord de Leningrad Oui, les unités blanches son des Finlandais.

The Forgotten Battles - L Groupe d'Armée Centre affronte les Soviétiques, limité par le ravitaillement.

The Third Winter - Un effort massif pour forcer le Dniepr et évincer le Groupe d'Armée Sud de la "rive droite de l'Ukraine" où les deux armées ont concentré la majorité de leurs formations mobiles.

Crimea - Une noix très difficile à casser, même lorsqu'elle est défendue par une force faisant peu de dégâts.

La série complète du front est, comprenant les quatre titres, a été testée avec succès à plusieurs reprises, y compris récemment au Winterfest à Sandusky, Ohio, en février dernier. J'ai participé à chacun de ces tests, et je suis heureux de vous annoncer qu'il y a de bonnes nouvelles :

le jeu est vraiment bien fait. En février, nous avons mis en place le setup du 26 janvier 44 de Tony. L'Axe et les Soviétiques avaient chacun une équipe de quatre joueurs. Cela nous a permis d'effectuer 13 ou 14 tours pendant la semaine. Pas mal pour une convention. Nous avons terminé avec des positions historiquement plausibles, et Tony était très satisfait du résultat et des progrès de conception constatés.

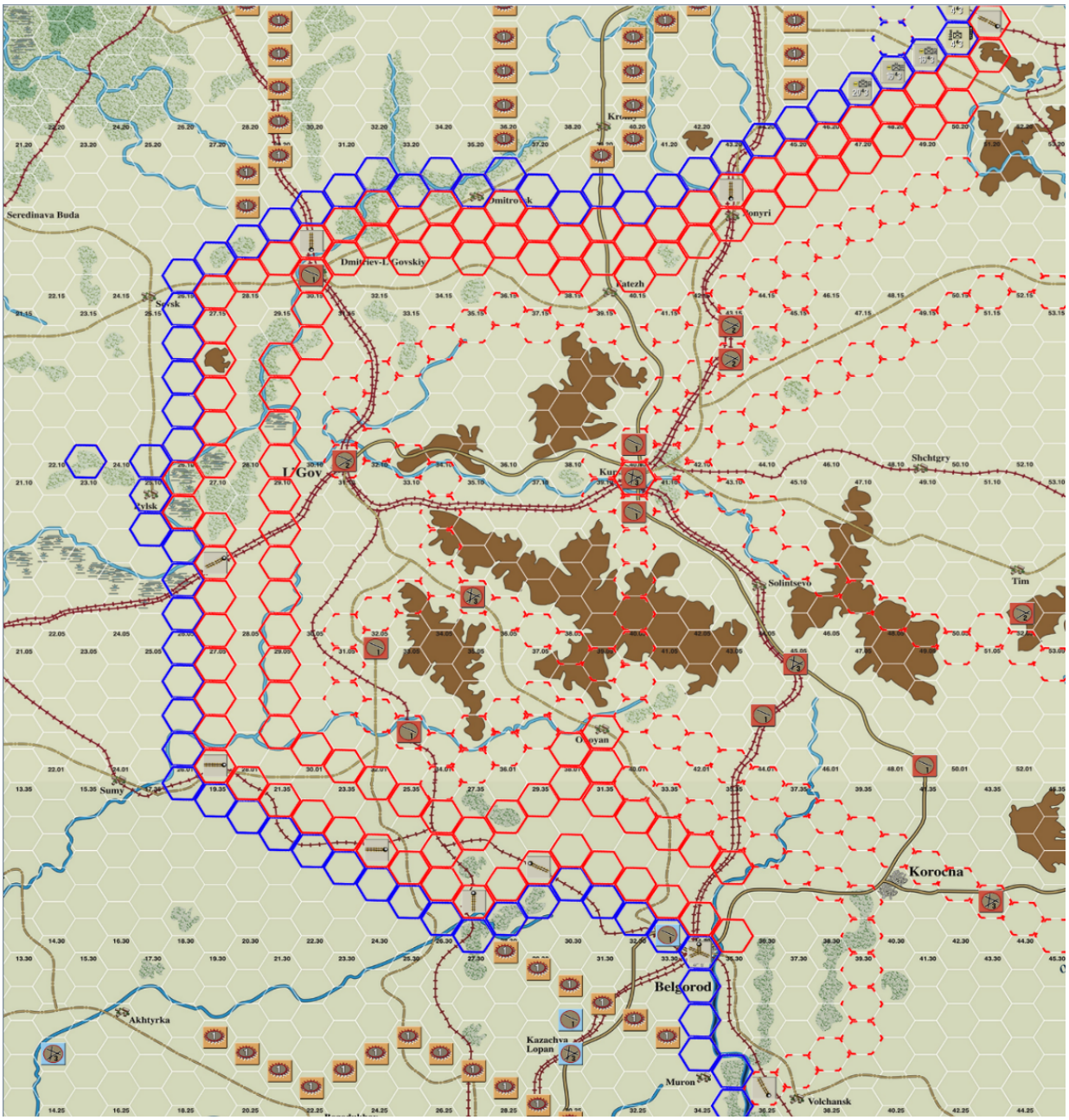
Bien que nous ayons un certain nombre de joueurs d'OCS assez fous pour jouer à un jeu de cette taille, nous ne nous attendons pas à le voir jouer souvent. Cependant, je peux voir que cette approche globale de la conception de l'*Ost Front* a montré certains avantages pour la conception et le développement des jeux qui le composent et qui, nous l'espérons, feront l'objet d'un nombre important de parties lorsqu'ils seront publiés. Tony a été en mesure de concentrer ses recherches sur l'ensemble du théâtre avec un effet favorable pour chacun de ces jeux.

Ost Front couvre l'ensemble du front Est, ce qui implique nécessairement des éléments stratégiques qui sont compréhensibles étant donné l'étendue de cet énorme jeu. Tony a jusqu'à présent géré ces préoccupations stratégiques, en procurant aux équipes de joueurs certaines décisions qu'ils auront à prendre régulièrement, concernant principalement le mouvement stratégique du ravitaillement des unités. Il envisage également les changements qui pourraient être justifiés pour représenter l'évolution continue de la machine de guerre de la Stavka. Les capacités opérationnelles des Fronts soviétiques durant l'été 1944 étaient apparemment beaucoup plus importantes qu'en 1943, en témoigne la « Destruction du Groupe d'Armées Centre ». Donc, j'attends avec impatience de voir comment Tony va traiter ces Fronts (ainsi que les armées allemandes) au fur et à mesure qu'il avance dans son projet.

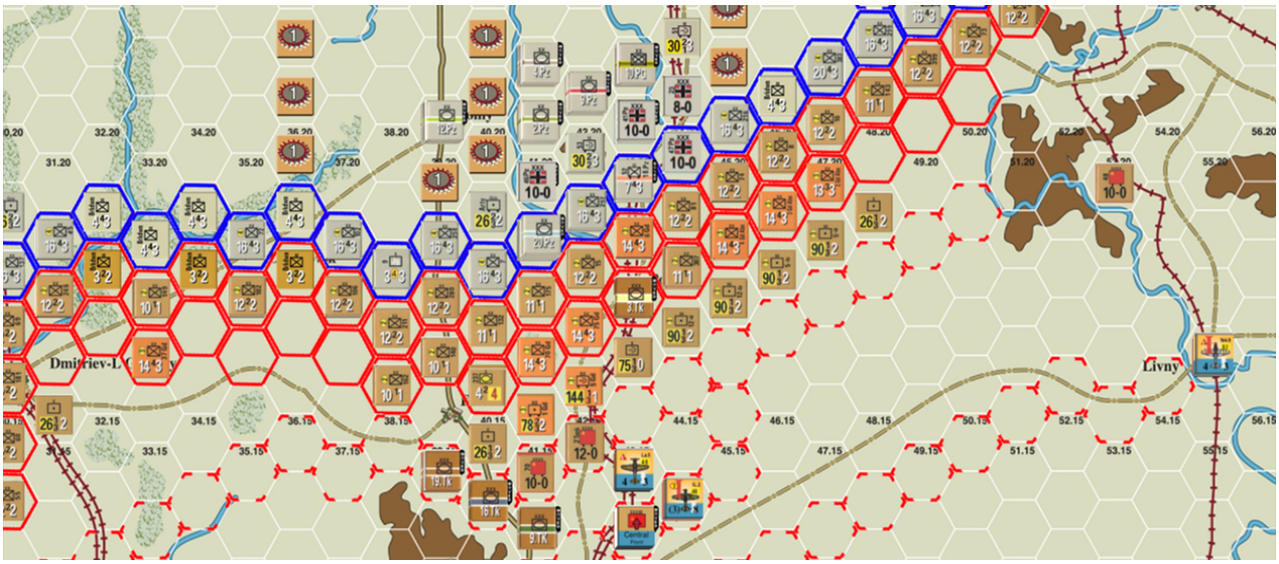
A Season in Hell.

Conception – Stephane Acquaviva **Developer – Curtis H.Baer**
(Quatre, voire six cartes à l'échelle du front Est : 5 miles par hex. Cinq, voire six planches de pions.)

Stéphane Acquaviva, concepteur de *Hungarian Rhapsody*, travaille sur un jeu décrivant la campagne de l'été 1943 en Russie. Pour l'instant la carte s'étend de Tula au nord, à Tagnarog sur la mer Noire au sud. Plusieurs scénarios ont été élaborés et les tests sont en cours, y compris un scénario historique débutant en juillet, un autre débutant en juin, l'opération Kutuzov, des scénarios plus petits, ainsi que des idées pour un setup libre afin que les joueurs puissent fixer des objectifs autres que Kursk, ou jouer les contre-attaques soviétiques.

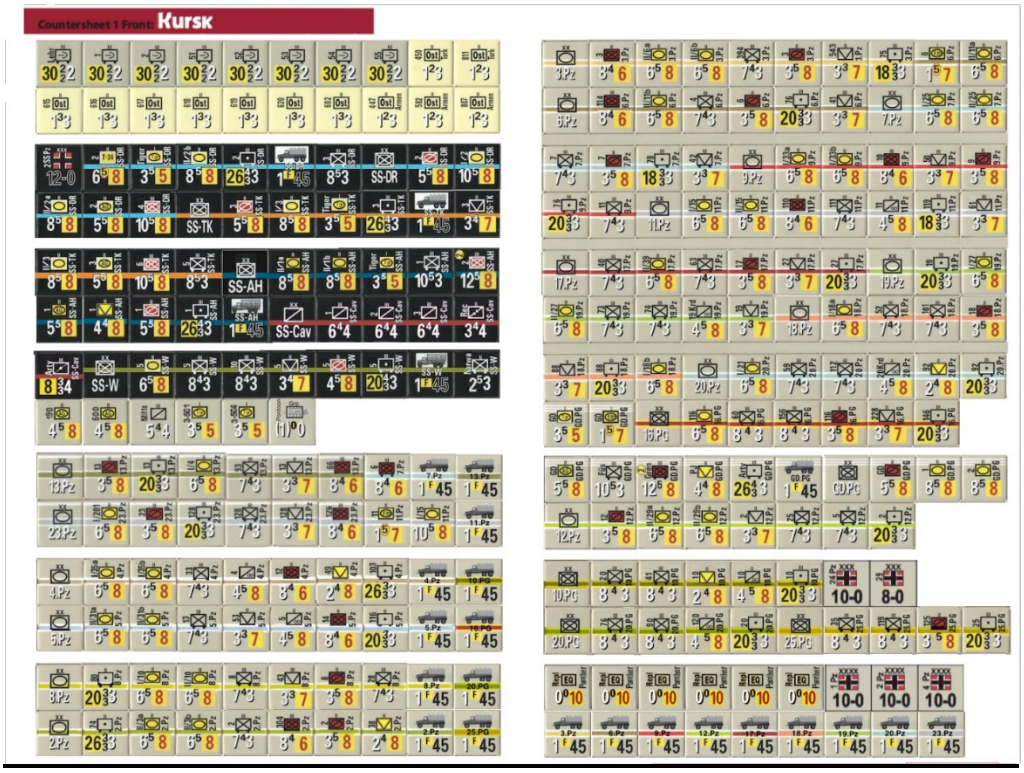


A Season in Hell *(Kursk) Lignes fortifiées du scénario historique (capture d'écran du module module Vassal). Les hex aux contours pleins représentent des ouvrages défensifs dont l'effet est similaire à celui du West Wall dans Beyond the Rhine. Les hex en pointillés sont légèrement moins redoutables. Attaquer dans ces lignes est une sinistre perspective.*



A season in hell *(Kursk) mis en place historique des deux pinces de l'Axe (capture d'écran Vassal).*

J'ai demandé à Stéphane d'envisager sérieusement d'étendre la portée de son projet pour inclure les combats du début de l'année 1943, ainsi que les combats vicieux autour de Kharkov lorsque les Allemands se sont retirés après leur bévue stratégique de Koursk. La bataille de Koursk devrait être représentée, en particulier les différents points de départ plausibles de cette bataille, mais nous sommes conscients que cela ne présente pas la meilleure situation de jeu en raison de son caractère unilatéral. Ainsi, si la carte était étendue au nord pour inclure Rzhev, Kalinin et Moscou, toutes les possibilités de cette campagne au printemps et à l'été 1943 pourraient être explorées. OCS excelle dans la représentation de ces grandes campagnes opérationnelles.



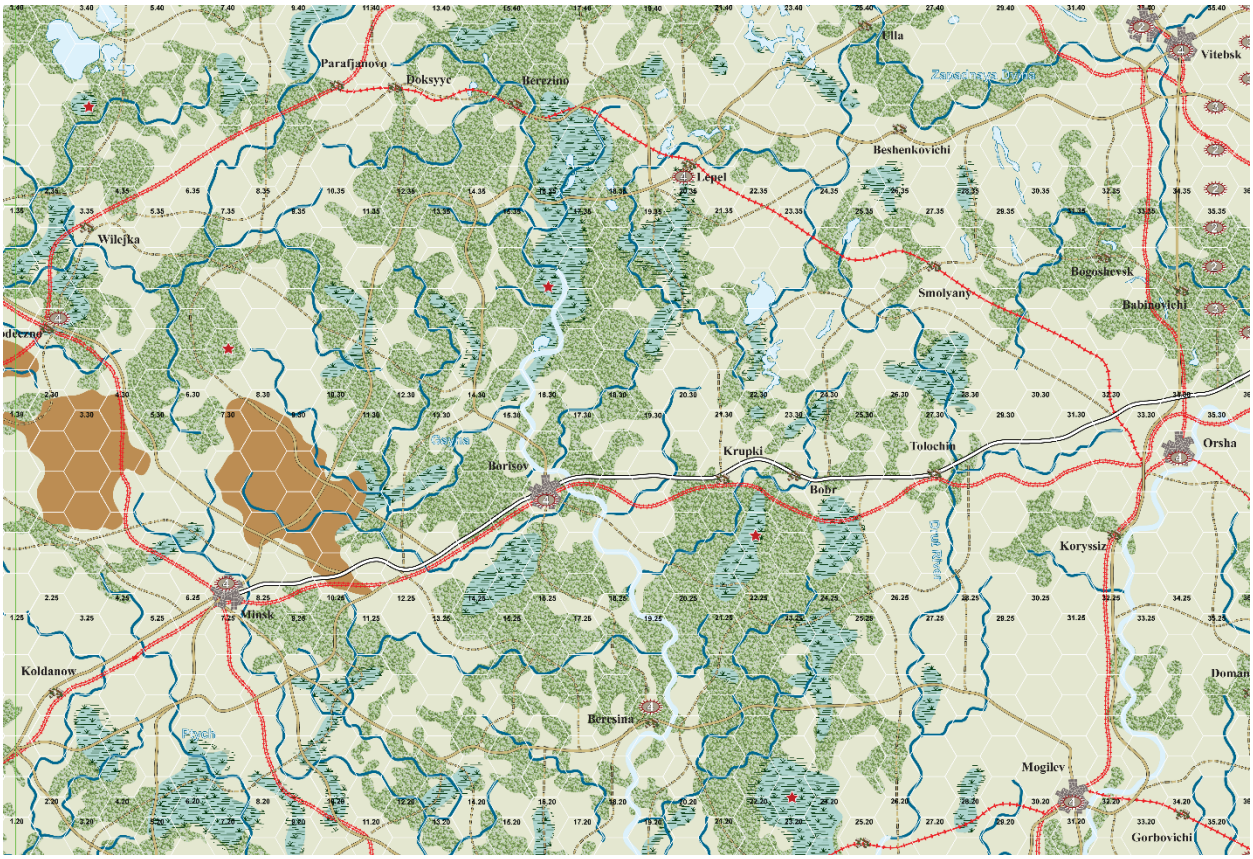
A Season in Hell, *Projets de pions allemands.*

A Season in Hell, *Projets de pions soviétiques.*

Bagration

Conception – Kurt Gilles **Développeur – ???**
(Quatre cartes à l'échelle du front Est : 5 miles par hex. Six planches de pions.)

Operation Bagration décrit l'effort soviétique massif entrepris durant l'été 1944 pour détruire l'e Groupe d'Armée Centre allemand, et le séparer de son voisin Groupe d'Armée Nord. Après les succès soviétiques durant la campagne de Stalingrad, aucune autre offensive soviétique n'a entraîné une plus grande destruction de forces armées de l'Axe sur le front de l'Est et dans un laps de temps aussi court. En effet, l'armée allemande de l'époque a considéré qu'il s'agissait de la pire défaite de toute son histoire, bien que, comparativement au cours du même été, les pertes allemandes durant la campagne de Normandie et dans le sud de la France ont entraîné une catastrophe similaire sur le front Ouest.

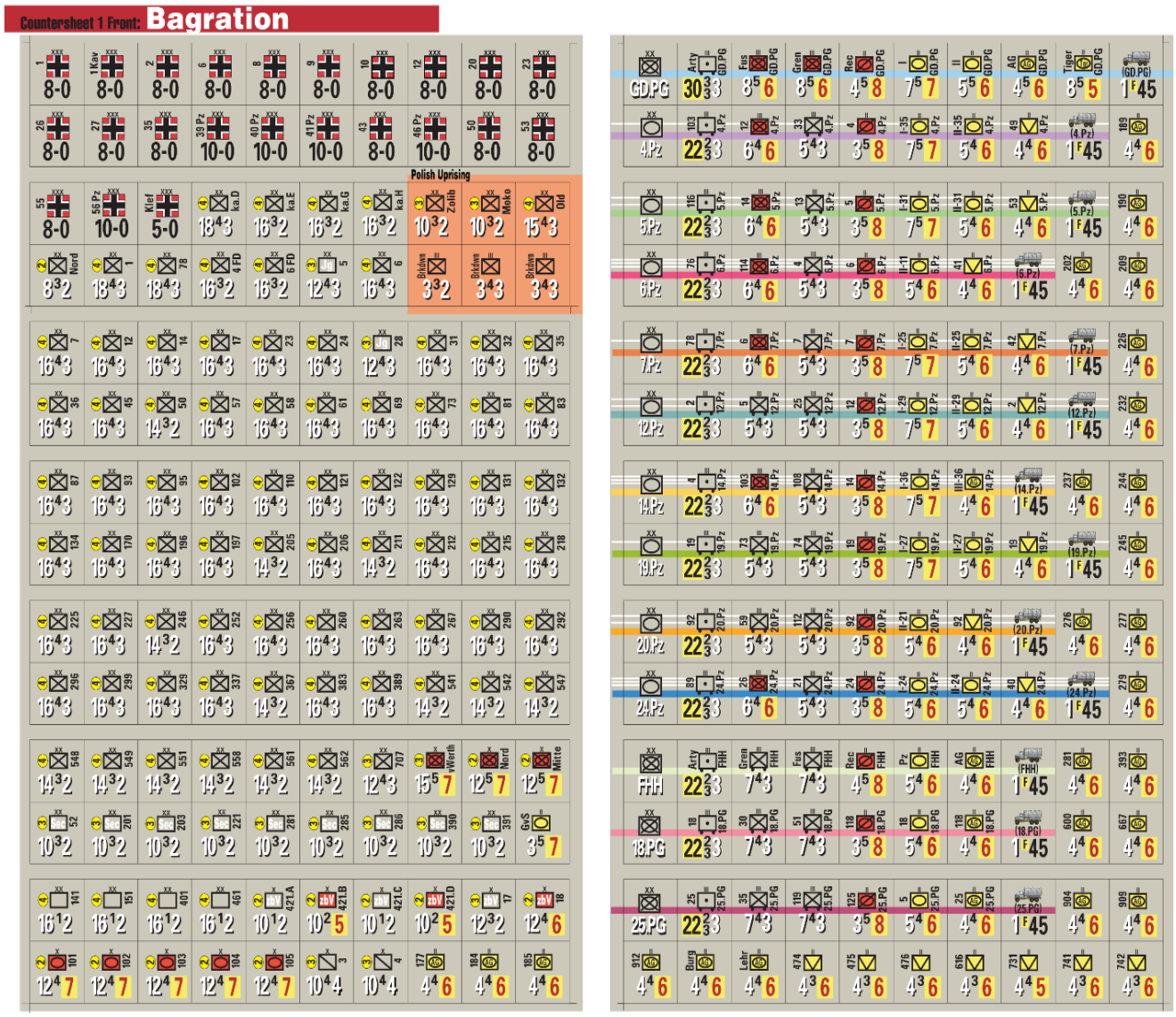


Opération Bagration – *Exemple de carte de test.*

Kurt Gilles, le concepteur, a finalement présenté son jeu en avant-première avec un playtest lors de la Monstercon 2019 à... Tempe, Arizona. C'est un grand jeu, sur une grande campagne. Ce playtest à Tempe a révélé qu'un développement supplémentaire pourrait être nécessaire. Rien d'inhabituel, c'est le but des playtests et du développement. J'ai récemment été en contact avec

Kurt, et il s'est engagé à poursuivre le travail nécessaire pour que son jeu soit au point et nous pourrons espérer trouver un développeur pour le terminer.

La campagne historique commence le 22 juin 1944 et se termine le 23 septembre 1944. Elle offre 27 tours aux joueurs pour explorer cette immense campagne dans sa perspective d'origine. Une deuxième campagne décrit une option hypothétique, dans laquelle le joueur de l'Axe démarre la partie depuis une position défensive améliorée. Dans cette option, le soviétique bénéficiera également de l'avantage d'une ligne de départ offensive plus à l'ouest que ce qui s'est produit historiquement. Les deux campagnes peuvent être jouées par un maximum de cinq joueurs.



Bagration, *Projet de pions de l'Axe.*

Bagration, P*rojet de pions soviétiques.*

Case Green - Tchécoslovaquie 1938

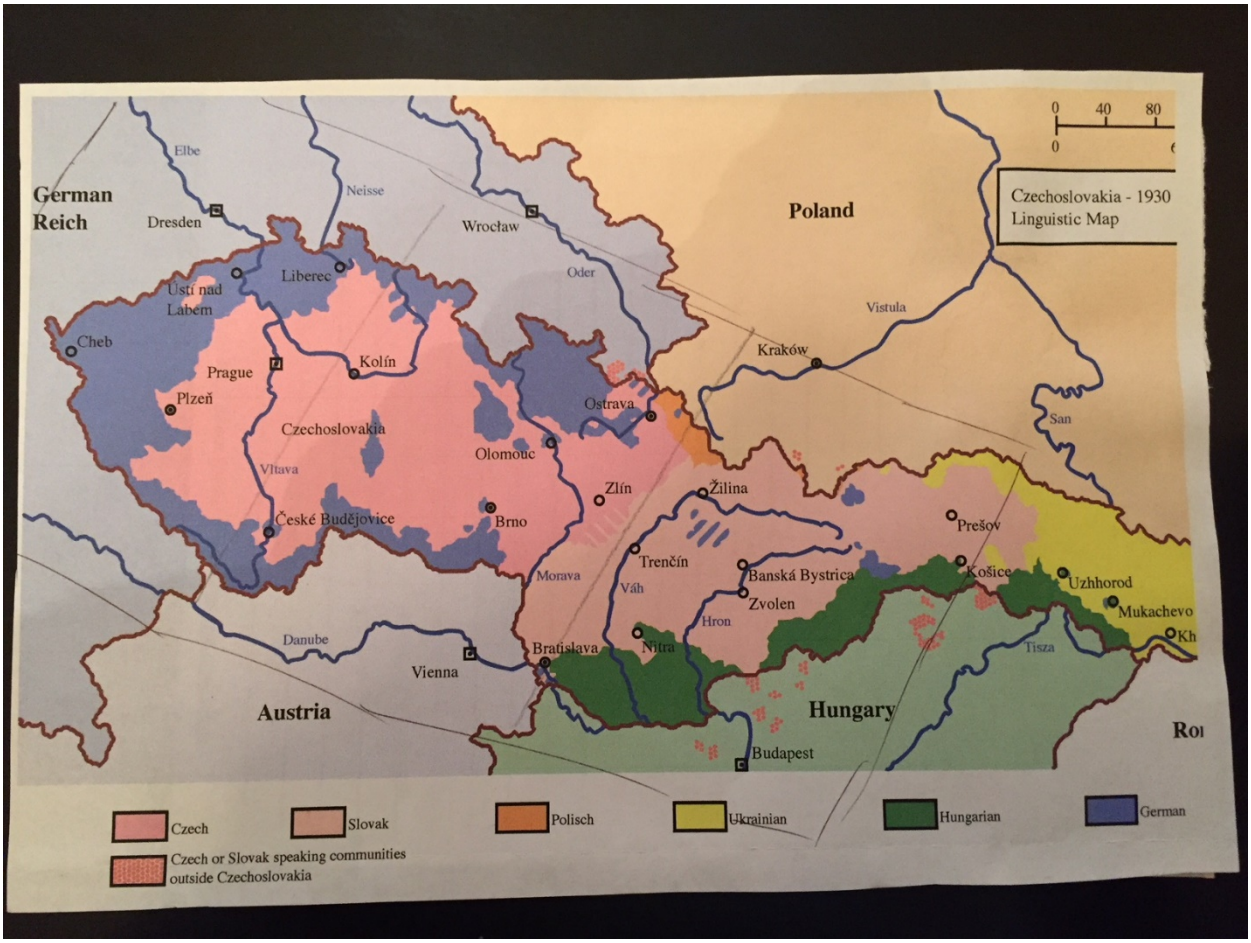
Conception – David Barsness **Développeur – ???**

(Trois cartes proposées à 3,1 milles par hex, un peu moins que l'échelle OCS pour le Front Ouest (3,5 milles par hex), Nombre de planches de pions à définir.)

Il y a quelques années, le colonel Barsness m'a demandé si la situation militaire présentée par la crise de la Tchécoslovaquie en 1938 pourrait faire l'objet d'un bon jeu OCS.
Je lui ai répondu deux choses : 1 : je ne sais pas, 2. : MMP a exprimé des inquiétudes quant à la publication de campagnes hypothétiques. Ces réponses n'ont pas refroidi son intérêt pour ce sujet, il est allé de l'avant et il a complété trois des quatre principaux éléments qu'un concepteur doit préparer avant de commencer le développement d'un jeu OCS :
. Un Ordre de Bataille (spécifications des unités pour les pions)

. Les règles spécifiques du jeu,
. Graphiques et tableaux.
Le quatrième volet, les cartes, est encore au stade de la conception. J'ai discuté de la zone cartographique proposée par David, qui comprend une carte sommaire de la Tchécoslovaquie, principalement les parties occidentale et centrale du pays.

Après avoir discuté avec Dean, j'ai pris la décision de modifier les échelles des cartes pour les jeux OCS. Comme mentionné ci-dessus, en accord avec *Beyond the Rhine* et aussi dans une large mesure *The Blitzkrieg Legend*, il y a une carte ouest à l'échelle de 3,5 miles par hexagone qui est utilisée pour la campagne de Normandie de *CCA*. L'« Ouest » comprendra l'Angleterre, la France, la Belgique, les Pays-Bas, l'Italie et l'Allemagne à l'ouest de l'Elbe. Tout le reste est prévu à l'échelle "Est" avec un OCS traditionnel de 5 miles par hexagone. Je dois réfléchir attentivement à la possibilité de faire une exception à l'échelle pour le *Case Green* et j'en reparlerai avec David.



Case Green, *Projet de carte*

German Ground Order of Battle

			11th Inf Reg						COL Konrad Haase
			32nd Inf Reg						COL Max Horn
			53rd Inf Reg						COL Walter Gräßner
			14th Art Reg						COL Friedrich von Scotti
8th Army HQ					Świebodzice	4|2	0	Unlimited	GEN Fedor von Bock
8th Army	III Corps				Wałbrzych (Waldenburg)	8|5	0	0|10W	LTG Erwin von Witzleben
	Corps Asset		1 Artillery Group		III Corps HQ	26|13-4	2	2L|10W	
			*	I/s 39th Art Reg					MAJ Hermann Beeken
			*	II/s 39th Art Reg					MAJ Hans Bruhn
			*	I/s 54th Art Reg					LTC Hans Berger
			*	II/s 54th Art Reg					MAJ Kutschera
	3rd AK	3rd Inf Div			Wałbrzych	18|9	3	3L|4L	MG Walter Petzel
			8th Inf Reg						COL Heinrich Wosch
			29th Inf Reg						COL Erich Schroeck
			50th Inf Reg						BG Paul von Hase
			3rd Art Reg						COL Max Mühlmann
	Attached		*	8th MG Bn	^	4|2	3	3L|14W	LTC Fritz-Huber Gräser
	8th AK	18th Inf Div			Wambierzyce (A	18|9	3	3L|4L	MG Erich von Manstein
			30th Inf Reg						BG Hermann Böttcher
			51st Inf Reg						COL Wilhelm Bohnstedt
			54th Inf Reg						COL Wilhelm Richter
			18th Art Reg						COL Kurt Anger
8th Army	XI Corps				Hirschberg (Jelenia Góra)	8|5	0	0|10W	LTG Wilhelm Ulex
	Corps Asset		1 Artillery Group		XI Corps HQ	26|13-4	2	2L|10W	
			*	I/s 55th Art Reg					MAJ Altmann
			*	II/s 55th Art Reg					MAJ Jaeckel
			*	I/s 67th Art Reg					LTC Walter Stud

5

Case Green, *Exemple d'OOB allemand montrant le type de recherche nécessaire à la conception d'un jeu*

Le texte suivant est extrait des notes d'introduction de David :

Case Green simule une invasion de la Tchécoslovaquie par les Allemands en octobre 1938, suite au rejet par celle-ci de l'accord quadripartite conclu à Munich, en Allemagne. Case Green est le premier jeu de la série à dépeindre un conflit hypothétique, bien que très plausible.

La partie commence le 1er octobre et se termine à la mi-décembre, avec la possibilité de s'étendre à l'hiver 1939 et plus tard. Des règles propres à chaque joueur, et des événements aléatoires, peuvent déclencher l'entrée en scène d'autres belligérants. Tout au long du jeu, les joueurs seront confrontés aux nombreuses différences subtiles mais réelles dans la composition et l'interaction des forces à la fin de 1938, dix-neuf mois avant la date de démarrage la plus avancée de la série (*The Blitzkrieg Legend*, mai-juin 1940).

David a présenté avec tous ces éléments un ensemble considérable de travaux de conception qui, selon moi, méritent d'être pris en considération. Le problème est que les ressources de développement sont limitées pour faire avancer son projet. C'est le même problème (à un degré variable) pour tous les jeux en cours de conception mentionnés dans cette section. Vous trouverez plus d'informations sur ce sujet ci-dessous.

Ch'ang Sha 1941

Conception – Forest Webb **Développeur – ???**
(Une carte de 11" x 17". 5.0 miles par hex. Une planche de pions.)

Forest Webb, un de nos grognard NEBO de Baltimore, a travaillé sur ce jeu depuis deux ans. J'ai mentionné ci-dessus que c'est lui qui a fourni les excellentes données cartographiques pour CCA. Il a maintenant mis ses talents de cartographe au service de son titre CS. Il y a une variété de nouveaux types de terrains qui sont apparus nécessaires pour la zone géographique de cette campagne, en commençant bien sûr par les rizières. En outre, les effets des inondations saisonnières ont dû être pris en compte.

Son point de vue sur les forces en présence a été réfléchi. En utilisant la Birmanie comme base de référence, il a inclus des breakdowns-Rgt pour les divisions japonaises. Cependant, en raison de la nature des opérations, ces divisions sont également représentées comme des unités divisionnaires qui peuvent aussi se décomposer en Breakdovns-Rgt. L'échelle des steps pour ces unités est encore à l'étude. Les divisions chinoises sont les unités les plus mal entraînées et les moins bien équipées, elle se feront malmener si elles résistent et se battent à plein régime face à leurs adversaires. Cependant, ces unités étaient insaisissables et difficiles à cerner par les Japonais. En conséquence, Forest envisage un mécanisme de retrait pour les Chinois.
En outre, il existe des unités de guérilla chinoises qui fonctionneront comme un marqueur mobile d'interdiction. Ainsi, les forces chinoises peuvent agir davantage comme une force de blocage mobile contre les mouvements japonais.

Vous trouverez ci-dessous une brève description de la campagne par le colonel Roy M. Stanley dans son livre intitulé *Prélude à Pearl Harbor* :

« Quelques mois seulement avant le début de la guerre du Pacifique, ...les généraux japonais en Chine savaient qu'il ne leur restait que quelques semaines avant que leurs unités ne soient dépouillées pour faire face aux nouvelles aventures du Sud. La principale force des forces aériennes et terrestres japonaises se déplaçait déjà vers l'Indochine française. Le Japon négociait pour que les États-Unis reconnaissent la primauté japonaise en Chine (avec peu d'espoir de vraiment réussir), et les planificateurs de Tokyo craignaient que toute indication de faiblesse militaire ne révèle leurs nouveaux déploiements à l'ouest, révélant leur expansion prochaine en Asie du Sud-Est. Même si l'armée japonaise en Chine avait eu des doutes, la bataille de ChangSha devait avoir lieu.

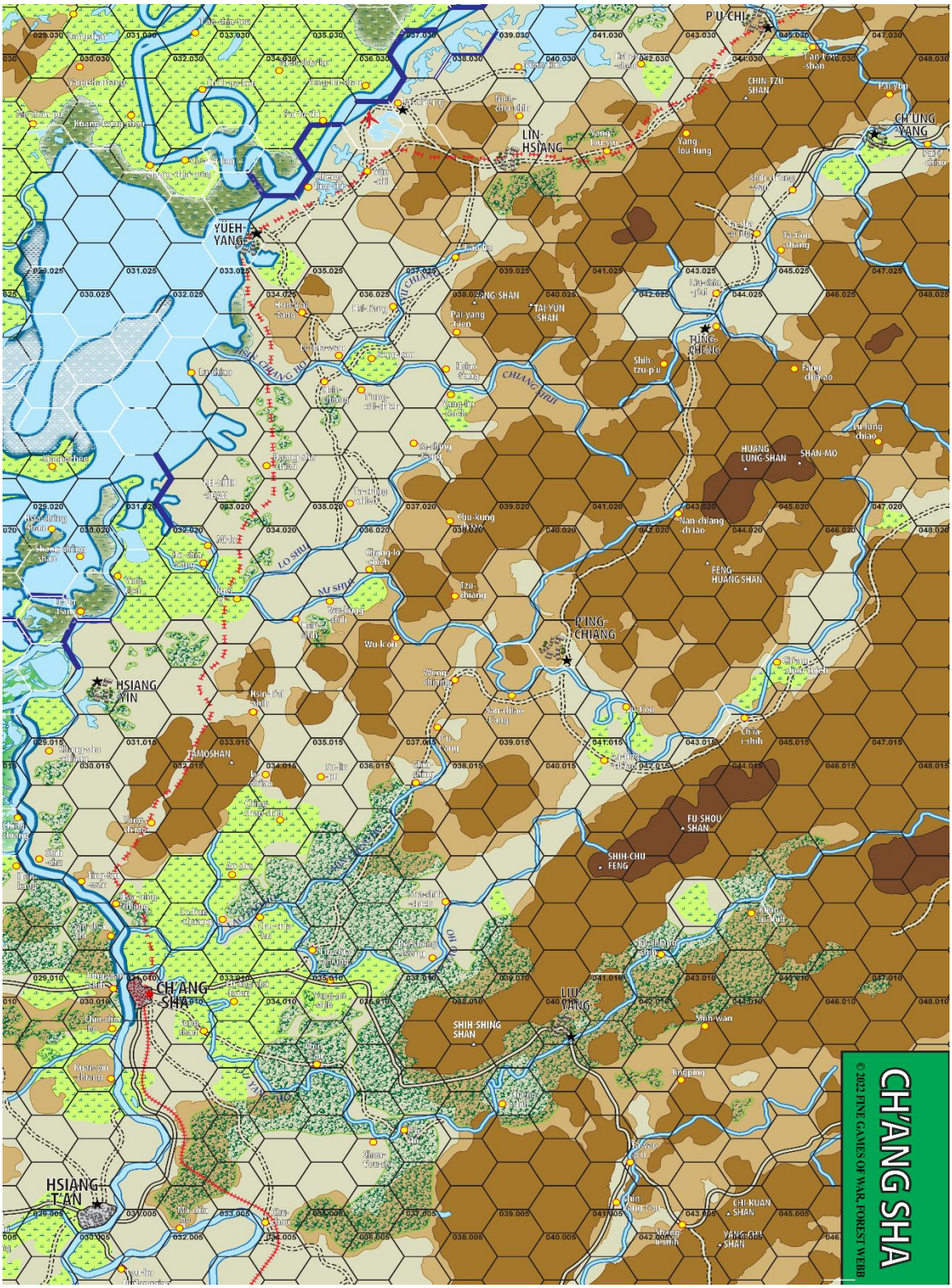
Les troupes japonaises sont attirées à Yuehyang, à la jonction des fleuves Hsiang et Yangtze, depuis les provinces de Hunan, Honan et Hupeh. Vingt navires de guerre, 200 vedettes à

vapeur, 600 jonques, 100 avions et 100 000 Chinois utilisés comme porteurs devaient soutenir les 120 000 soldats japonais. Du 7 au 11 septembre, les tirailleurs japonais ont repoussé les guérilleros chinois très profondément dans les montagnes. Les généraux chinois, reconnaissant les signes avant-coureurs, sont passés en état d'alerte avancée et ont appelé des renforts. Ils prévoyaient de céder progressivement du terrain, attirant les unités japonaises qui exposaient ainsi de plus en plus leur flanc est.

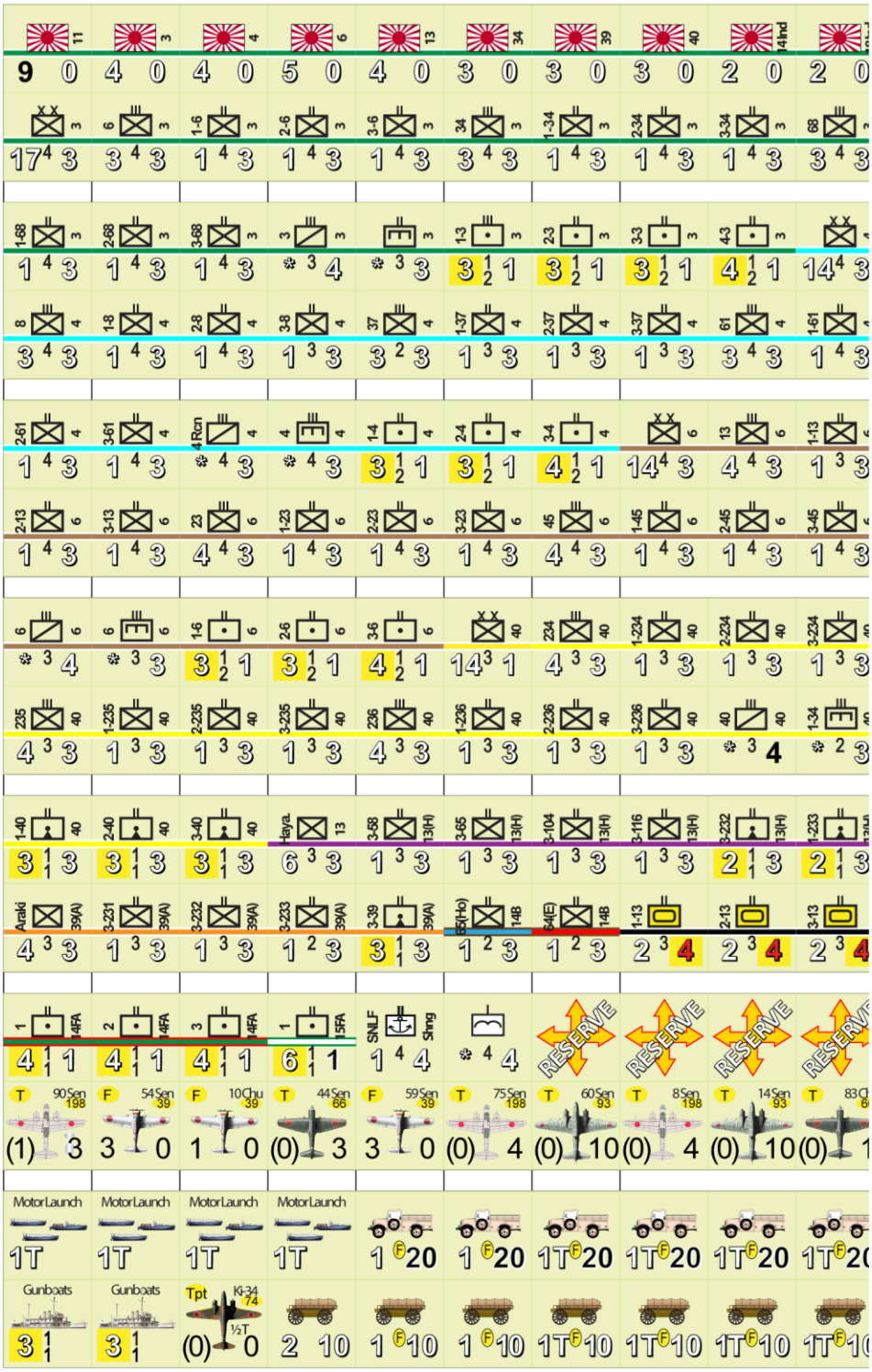
Le corps principal japonais se mit en mouvement le 17 septembre 1941, traversant la rivière Hsin en quatre endroits à 10 miles au sud de Yuehyang et frappant le sud en quatre colonnes principales. Les unités chinoises se sont repliées en combattant, détruisant les routes afin d'annuler la supériorité du Japon en matière de véhicules. La logistique japonaise a commencé à s'effondrer presque immédiatement et les Chinois du coin furent impressionnés par la réparation des routes.
La Chine avait six Corps sur le chemin de l'avancée japonaise, mais elle avait également une force tout aussi importante se massant dans les collines au sud-est, attendant un flanc faible pour attaquer ou comme force de dernier recours pour défendre Changsha.

Le 21 septembre, un débarquement audacieux de parachutistes japonais est survenu à 30 miles au-delà de Changsha pour couper les lignes de communication chinoises. Le même jour, le gros des troupes japonaises s'efforçait de franchir la rivière Milo à seulement 30 miles de leurs lignes de départ et à 40 miles de Changsha. C'est également ce jour-là que les contre-attaques de flanc chinoises ont commencé. Les divisions chinoises ont coupé les communications à l'arrière des Japonais, causant des ravages dans les réserves et les troupes de service moins efficaces.

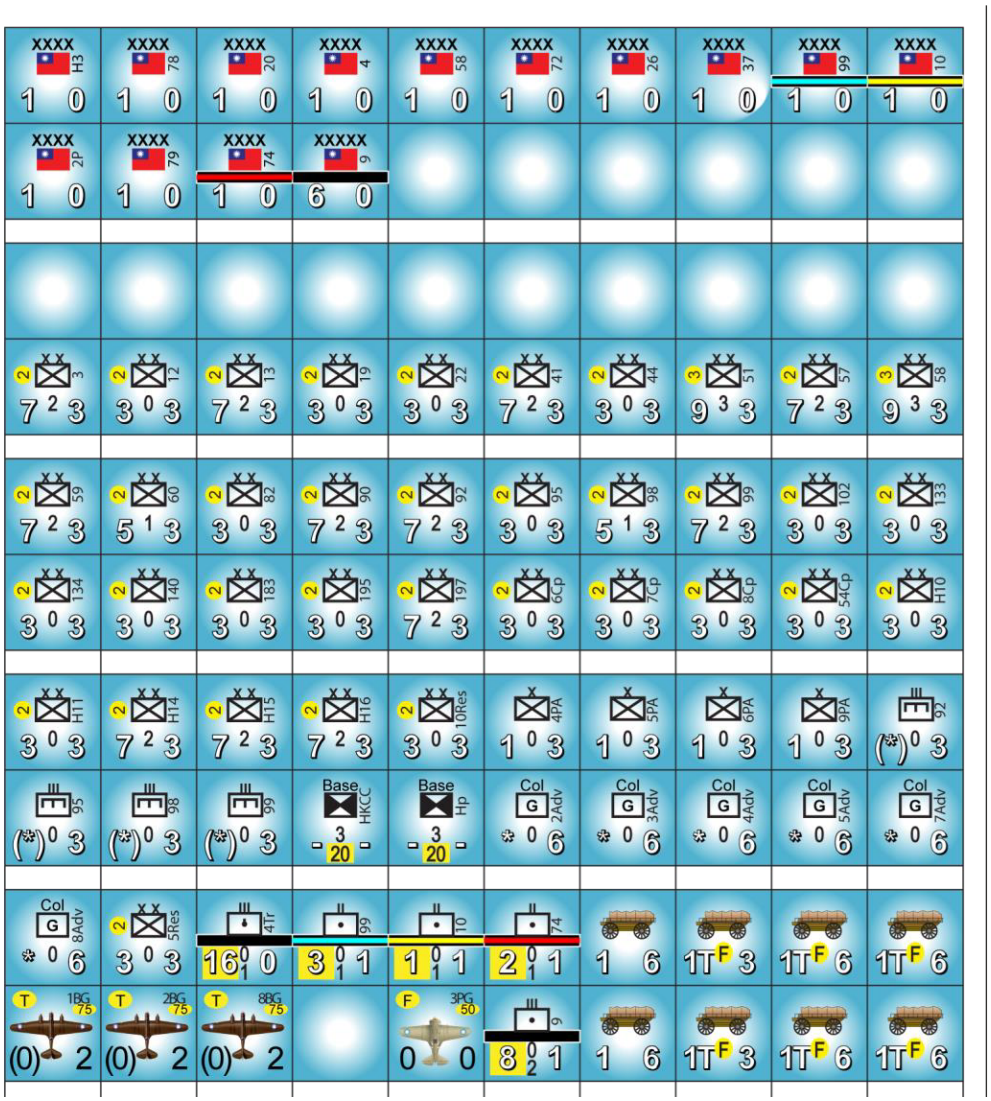
Le 26 septembre, le corps principal japonais était déjà bien avancé vers Changsha, se déplaçant à travers les restes macabres des batailles de septembre 1939. Il était également encerclé. Le 30 septembre, au cours de combats acharnés, les colonnes japonaises parvinrent à faire marche arrière et à sortir de leur encerclement. Le 8 octobre, les troupes chinoises ont repoussé les unités japonaises laminées à leurs positions de départ. Les sources chinoises affirment que les deux tiers des éléments de l’attaque japonaise (80 000 hommes) ont été massacrés. Les sites japonais admettent 40.000 tués et autant de blessés, avec 269 prisonniers.



Ch'ang Sha – *Projet de carte*



Ch'ang Sha – *Projet de pions japonais*



Ch'ang Sha – *Projet de pions chinois*

Idees de design qui se profilent a l'horizon :

Ces idées sont toutes à un stade précoce de conception et de recherche :

Sea Lion (Marcus Watney)
Anvil Dragoon (Curtis Baer)
Malaya (Tony Zbaraschuk)
Prusse 1945 (plusieurs concepteurs s'intéressent à cette période)
Opération Torch (Curtis Baer)
Grèce et Crète1940-1941 (Curtis Baer)
Shanghai-Nankin (Mark Mazer)

Norvège 1940 (Chris Hall & Bruce Nicholson)
Redéveloppement de Case Blue ???

Faites-nous savoir si vous travaillez sur un titre.

Processus de développement des jeux OCS

Pour faire naitre un jeu OCS, il existe un processus minutieux aboutissant à des jeux bien conçus, mais limité par la bande passante de l'équipe de développement :

- Chaque jeu commence par une idée d'un concepteur. Ce dernier est un peu comme un auteur dans le monde de l'édition : il est responsable de la recherche sur la campagne, devenant virtuellement un expert en la matière. Ensuite, pour que sa conception progresse, il doit créer quatre éléments clés à soumettre à l'équipe de développement :
    1. Les règles spécifiques au jeu,
    2. Les graphiques et tableaux,
    3. Liste des pions / Ordre de bataille/Ordre d'entrée en jeu,
    4. Projet de carte.

- Une fois que ces quatre éléments sont prêts, un développeur peut intervenir. Pour poursuivre la métaphore de l'édition, le développeur est semblable à l'éditeur d'un livre. Le développeur/l'équipe de développement met en place le contenu graphique à un niveau suffisant pour le playtest et la création d'un module Vassal de playtest. Pour l'instant, le nombre limité de développeurs est un goulot d'étranglement.
- Le développeur/l'équipe retravaille la conception sur la base des tests de jeu. Il peut s'agir d'un remaniement majeur, d'une mise au point ou d'un peu des deux.
- Pour moi, l'art de la conception consiste à obtenir le plus d'effet possible en travaillant dans le cadre du système (pions, types d'unités, ou terrains qui ne qui ne nécessitent pas de règles spéciales) et à n'avoir que les règles spéciales qui fassent la différence. Certains jeux nécessitent un remaniement majeur lorsque le playtest initial part en vrille de manière complètement ahistorique. Il y a un va-et-vient constant avec le concepteur du jeu. Le développeur coordonne les activités des testeurs, ainsi qu'un effort de relecture détaillée de tous les supports de jeu.
- Une fois que les graphismes ont atteint un état acceptable, nous travaillons avec l'équipe Vassal de Jeff Coyle et Herman Wu pour produire un module de test. Cela devient de plus en plus important dans le développement des jeux.
- Outre notre auteur et notre éditeur indépendants, nous avons également besoin d'un éditeur. MMP doivent avoir envie de publier les créations qui se présentent. Ils aiment des titres OCS variés et il leur est préférable pour le marché du jeu de mélanger des jeux de grande taille et des jeux à une carte. Lorsqu'ils décident de faire passer un titre vers la précommande, il y a beaucoup plus d'activité :

- L'équipe des Honchos/OCS doit générer les feuilles de pions, les règles et les aides de jeu prêtes à être produites. Il s'agit d'un processus de mise en page/travail artistique qui nous permet de nous familiariser avec des outils comme InDesign et Illustrator.
- Dean Essig est un cartographe (son diplôme universitaire) et il adore créer des cartes.
- Il préfère avoir le dernier mot sur le dessin de la carte et fait une épreuve artistique de tout le matériel de jeu.
- La boite est généralement réalisée par MMP avec la participation de l'équipe OCS.
- Les correcteurs d'épreuves font un blitz final de tout le matériel. Il y a beaucoup de vérifications : chaque carte/règle référencée dans le texte doit être vérifiée, les scénarios doivent être validés, les pions doivent être vérifiés (et vérifiés par rapport aux scénarios), la carte doit être contrôlée à la loupe.
- Nous avons appris que le concepteur et le développeur ne peuvent pas être les correcteurs de leur propre matériel.
- L'équipe Vassal crée le module Vassal de production.
- Après la publication, il y a un travail quotidien pour répondre aux questions posées en ligne, réaliser la compilation des errata et la maintenance des ressources en ligne disponibles sur OCS Depot (réalisées par l'équipe OCS) et Matériaux et maintenance de Gamers Archive (Dean Essig).

- Les précommandes augmentent et finissent par atteindre leur objectif de précommande, toutes les épreuves sont soumises à MMP et le jeu est publié. Jusqu'à présent, aucun titre OCS n'a échoué à atteindre le nombre de précommandes, mais le fait que nous ayons fait une grande campagne pour *TTW* a contribué à ce que cela fonctionne très bien. Comme vous pouvez le constater, il y a beaucoup d'efforts consacrés à la création et à la qualité du design pour OCS.

Après avoir expliqué tout cela, je suis à la recherche de volontaires qui pourraient être intéressés à assumer le travail excitant et romantique d'être un développeur. Malheureusement, à ce stade, nous ne pouvons promettre que très peu de rémunération. Vous pouvez vous attendre à beaucoup de fatigue des yeux. Et comprenez que cette entreprise vous demandera environ 10 fois plus d'efforts que ce que vous aviez prévu. La récompense est que vous pouvez aider à apporter un de ces jeux dans le monde ! Croyez-le ou non, c'est très gratifiant de voir un jeu sur lequel vous avez travaillé si dur devenir un succès et une réussite et soit bien accepté. N'oubliez pas que nous vous aiderons bien sûr à votre mission de développement. Nous ne vous jetterons pas dans le grand bain en vous disant simplement de nager. Mais ne vous faites pas d'illusions, le développement d'un jeu OCS demande du temps, de l'énergie et de la concentration.

Si vous êtes un joueur OCS expérimenté, et que vous souhaitez rendre service à la communauté OCS en prenant en charge un effort de développement, veuillez nous contacter ou

contacter Chip pour en discuter plus en détail. Actuellement, le manque de personnes expérimentées qui se consacrent au développement est le plus grand défi du "chemin critique" auquel nous sommes confrontés, nous avons donc vraiment besoin que les joueurs expérimentés envisagent sérieusement de jouer ce rôle.

En outre, nous sommes toujours intéressés par le recrutement de joueurs expérimentés qui ont le temps de se concentrer pour tester les jeux en cours de développement. Pour l'instant, la plupart des tests se font via Vassal. Nous avons cependant la capacité de produire quelques jeux de cartes et pions physiques pour les joueurs qui peuvent se rencontrer en face à face pour tester le jeu, et qui préfèrent un jeu au format papier. Veuillez me faire savoir directement, ou à Chip, si vous êtes disponible pour des tests de jeux.

Questions relatives aux règles et à leur mise a jour

Maintenant que j'ai rappelé à tout le monde l'âge de notre système, il est important que je parle de l'état actuel de nos règles. Elles ont été modifiées de manière importante à travers quatre versions depuis l'origine, Guderian Blitzkrieg de 1992 à Case Blue de 2007. Nous utilisons actuellement la version 4.3 des règles. Pour ceux qui comptent les points, cela fait quatre revues de fonds des règles au cours des 15 premières années d'OCS et aucun changement de règles "significatif" au cours des 15 dernières années. D'un côté, j'apprécie la stabilité de nos règles. Cependant, d'un autre côté, nous pouvons nous demander si nos règles sont devenues obsolètes ?

Toute analyse de cette question est bien sûr subjective, mais il me semble qu'une révision de nos règles est justifiée. Depuis quelques années, je conserve un dossier intitulé "OCS - 5.0 Rules". Ce dossier contient les règles qui ont été discutées soit en personne lors des Conventions, soit sur les forums de discussion en ligne. Vous pouvez probablement deviner la plupart de ce qui se trouve sur la liste, tous les suspects habituels sont là, en commençant bien sûr par – « Les règles d'artillerie ». Je constate une tendance dans notre hobby vers des règles moins compliquées et des temps de jeu beaucoup plus rapides. Je suis également impressionné par la façon dont Dean a conçu sa série Battalion Combat Series. Cette série a une séquence de jeu beaucoup plus interactive où les joueurs alternent les activations et les opérations avec une seule formation à la fois, généralement une division ou une brigade. Comme nous le savons tous, notre système traditionnel – IGO (je joue) avec toutes mes unités (sur toute la carte) puis UGO (tu joues) avec toutes les vôtres, rend les opérations très longues et fait que les joueurs inactifs ont de très longues périodes d'attente. Dans les grandes parties, ce temps d'arrêt peut atteindre 3 ou 4 heures voire plus longtemps malheureusement avec des joueurs vraiment lents. C'est peut-être le plus mauvais côté de jouer à OCS.

En outre, le système de combat BCS ne dispose pas de la table typique des résultats de combat. À la place, il y a une approche simplifiée impliquant principalement des DRM pour les attributs des combattants. Il faut ensuite lancer deux D6 et croiser le résultat sur l'une des six lignes d'une table à trois colonnes. C'est simple, rapide et fonctionne à merveille. Il existe également des tables pour les combats de type barrage et engagement, mais elles sont toutes aussi simples. Je ne

dis pas que la BCS est simpliste, bien au contraire. Cependant, le défi d'apprendre à jouer à BCS réside dans l'expérience de la planification de vos opérations et de l'engagement de l'ennemi de manière efficace C'est jouer le système et en faire l'expérience, pas de se battre pour apprendre le système.

Je comprends que BCS est une échelle différente et un système tout à fait différent. Mais c'est une brillante et nouvelle approche des mécanismes du jeu pour simuler le sujet à cette échelle. Je me demande comment Dean imaginerait de nouvelles règles OCS 5.0 à l'heure actuelle, compte tenu de toute son expérience de conception de wargames acquise au cours des 40 dernières années. Je parie que nous paierions cher pour voir cela. Et ce serait là tout l'intérêt. Comprenez bien, je ne préconise pas d'éloigner Dean de ses projets actuels de conception, juste de faire le point.

Même si nos jeux OCS n'atteindront jamais la simplicité ou la rapidité des « Euro games » (jeux de plateaux), ou même des systèmes de wargame moins complexes, je pense que nous pourrions bénéficier d'une évaluation réaliste et ciblée de cette question. J'aimerais avoir votre avis à ce sujet.

Questions examinées pour la règle 4.3 actuelle :

- ***Règle v4.4 :*** nous avons l'intention de faire une mise à jour de la v4.3. Celle-ci sera axée sur l'incorporation d'errata, la mise en couleur du document, la fourniture d'exemples de jeu et des cartes de référence mises à jour. Il n'y aura aucun changement significatif des règles, bien qu'il y ait quelques règles maison/optionnelles qui pourraient être ajoutées.

- ***OG supérieurs :*** *Hungarian Rhapsody* et *The Third Winter* ont intégré l'activité des « quartiers généraux supérieurs » dans leur conception, en particulier pour le joueur soviétique. Nous pensons que ce concept doit faire l'objet d'une réflexion plus approfondie et d'une attention toute particulière pour refléter correctement le rôle joué par ces nœuds de commandement, de contrôle et d'approvisionnement.

- ***Artillerie/Air/Barrage :*** de temps en temps, un grand débat sur l'artillerie éclate sur les médias sociaux. Nous avons des propositions de plusieurs joueurs très expérimentés pour des modifications aux règles actuelles. Celles-ci vont d'une « petite solution » (utiliser une combinaison des « Facteurs d'artillerie » de HR-7, des « Pertes par Barrage » de HR-8, et des « Artillerie SP » de HR-17) à des ajustements significatifs de la façon dont les résultats des barrages, de l'artillerie et de l'aviation fonctionnent. Il s'agit de House rules pour que les joueurs puissent les évaluer.

- ***Fog of War :*** il est tout simplement dans la nature du jeu d'en savoir plus que son homologue historique, ce qui permet d'éviter ses erreurs, et d'être beaucoup plus agressif. Les pions de corps et les marqueurs de perte à 0 step peuvent aider au niveau tactique et

plusieurs jeux ont fait bon usage des cases hors carte (la case Wacht am Rhein de *Beyond the Rhine*, les cases RVGK de *TTW*). C'est un domaine qui mérite un effort supplémentaire.

Voilà, c'est à peu près tout pour le moment. Je peux vous promettre que nous continuerons à travailler sur tous les projets mentionnés au mieux de nos capacités et dans la mesure des ressources disponibles. Nous avons la chance d'avoir toujours autant de fans pour un système de jeu comme OCS qui a atteint sa maturité. Ce fort suivi est un testament à la conception de Dean qui a certainement résisté à l'épreuve du temps.