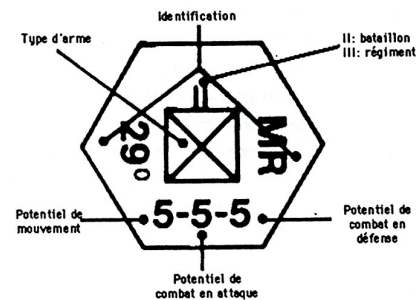


OKINAWA

UN PEU D'HISTOIRE

Le 1er avril 1945, les forces américaines décident d'offrir aux Japonais qui n'en sont pas les moins du monde surpris, un énorme Poisson d'Avril, sous forme d'un gigantesque bombardement de file d'Okinawa immédiatement suivi du débarquement musclé de deux corps d'armée. Cette bataille, une des plus sanglantes du Pacifique, va commencer pour les U.S. comme une tranquille ballade en territoire nippon : les plages sont vides d'ennemis, l'intérieur des terres également ; en quinze jours tout le nord de file est conquis sans quasiment rencontrer aucune résistance... Mais voilà qu'au Sud, un point de résistance finit par être découvert... Il faudra alors 2 mois de combats, comparables à ceux de VERDUN lors de la 1ère Guerre Mondiale, pour venir à bout de l'héroïque résistance des derniers défenseurs de l'Empire du Soleil Levant! Pendant ce temps-là, sur mer et en l'air, jour après jour, les attaques KIKUSIU se multiplient destinées plus à briser le moral des marins U.S. qu'à occasionner la perte des gros navires américains, mais tout de même, l'usure des troupes et des matériels commence à se faire sentir...



ARCHEOLUDIE

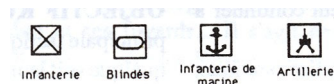
Certains nous diront que tout cela, c'est du déjà vu et que ce jeu: OKINAWA est un remake de celui de l'ancienne série I.T. qui n'avait pas très bonne réputation auprès des puristes... Ils auraient tout à fait raison de le dire car justement ce jeu a été repris et réécrit à partir du matériel existant déjà et cela a permis à l'équipe de "rewriters" (beurk, j'aime pas ce terme anglais, en français qu'est-ce que ça pourrait donner? Voyons? Allez, mettons: Compositeur ludique!), donc cela a permis à l'équipe de compositeurs ludiques qui a repris le jeu, de faire un produit nettement plus "historique" que la première version et même encore plus agréable à jouer... Vous allez en juger! En tous cas, le sérieux de cette réécriture est incontestable quand on lit les noms de ceux qui se sont penchés sur ce "bébé": Yves Fagherazzi, Xavier Jacus, Duccio Vitale.

LA REECRITURE

(une équipe et des objectifs)

Simple, l'ancien système qui consistait à contraindre l'Américain à découvrir la position des troupes japonaises avant de tenter de les réduire nous convenait parfaitement car c'est toujours un moment d'intense suspense ludique que de tenter

d'appréhender où notre adversaire a bien pu cacher ses troupes... Le système d'artillerie nous semblait par contre relativement obsolète ; il ne permettait point de rendre compte de l'intensité des combats qui se déroulaient sur file, aussi si l'artillerie a toujours un rôle primordial dans la réduction et l'affaiblissement du potentiel défensif adverse, elle ne peut pas se passer des "biffins" dont le rôle de "pousse-cailloux" est bien utile pour aller dénicher les Nippons de leurs "trous à rats". Enfin, le rôle des kamikazes ne nous semblait pas complètement bien rendu dans l'ancienne version et nul n'avait tenu compte de l'effet qu'aurait pu avoir (aux yeux de l'Etat-Major japonais), l'arrivée du YAMATO et de son escorte sur la scène des combats. Par ailleurs, et pour en finir, il nous semblait que le long travail de préparation psychologique du soldat japonais très fort dans la défensive et l'intense travail de fortification établi longtemps à l'avance par les Japonais pouvait être mieux "mis en valeur"...



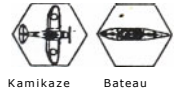
LE NOUVEAU SYSTEME

Pour commencer, les phases ont été un peu modifiées, il y a désormais une phase de mouvement supplémentaire pour les blindés, après la phase de combat ce qui permet de profiter des brèches réalisées dans le dispositif adverse pendant les combats. De surcroît, en cas de combat "de rencontre", ceux-ci sont résolus immédiatement donc pendant la phase de mouvement et alors les forces U.S. prises un peu comme en embuscade sont en infériorité "tactique" et subissent généralement des pertes importantes à l'occasion de ces multiples rencontres inévitables... En ce qui concerne le rôle primordial de l'artillerie, il faut savoir que tirer à gros calibre sur les unités adverses dénichées par vos fantassins ne suffit plus pour les détruire même si leur valeur de combat est tombée à zéro, il faudra encore réaliser un combat "au contact" pour les éliminer sinon l'adversaire retrouvera sa force initiale à la fin du tour qui suit (coriaces, les nippons!). On se rend à cette occasion très bien compte de l'interaction étroite entre toutes les armes car l'appui-feu est une chose qui ne sert à rien sans le fantassin pour exploiter les acquis.

Ah, une autre belle chose, très susceptible de créer d'innombrables "belles actions ludiques", c'est le découpage de file en "Zones de défense"... Qu'est-ce que cela apporte au jeu? Simple, s'il n'y a encore aucun pion américain dans une zone, toutes les unités japonaises qui y pénètrent (en repli) découvertes peuvent de nouveau disparaître et se repositionner... Autant dire que si la défense a été bien prévue, le joueur américain va avoir intérêt à ne pas lâcher les semelles de toute unité japonaise qu'il a réussi à découvrir..!

Dans tout cela, allez-vous encore dire, c'est l'Américain qui va au casse-pipe à coup sûr? Certes, ça va être très dur pour lui comme ce le fut d'ailleurs dans la réalité mais n'ayez crainte, il a des atouts très puissants pour s'en sortir et nettoyer file dans les 12 à 15 tours prévus : Par exemple, il commence avec une puissance de combat 4 à 5 fois supérieure à celle du Japonais sans compter son appui-feu grâce à ses 13 pions de marine (même si l'arrivée du YAMATO dans les 6 premiers tours et l'action des kamikazes risque de lui causer des désagréments). En plus, à chaque fois

qu'il subit des pertes au combat par exemple en explorant et en tombant dans une embuscade, ces pertes sont placées dans un compteur spécial et récupérées à raison d'une pour deux (50%) dès que la zone en question a été libérée... Et puis, il y a les blindés U.S. qui ne sont pas des "plaisantins" et qui, lorsqu'ils frappent des cibles découvertes les éliminent quasiment à coup sûr!



CONSEILS DE JEU

Nous ne vous en donnerons guère aujourd'hui, pensant que chacun aura bien trop de plaisir à découvrir tout cela par lui-même. Ceci dit, quelques conseils d'organisation ne peuvent faire de mal: Ainsi, nous conseillons au joueur japonais de décider d'une ligne de conduite générale en réalisant son plan de défense (par exemple, il peut décider de ne jamais contre-attaquer ou uniquement à certains endroits pour permettre à certains pions d'aller se repositionner) et de ne plus en changer ensuite car cela ruinerait tous ses calculs ; pour le joueur U.S., il lui importe avant tout de découvrir le plan de défense japonais, donc il aurait intérêt à ne pas débarquer de manière trop puissante au départ mais plutôt à tester le dispositif adverse tout en réglant rapidement le compte du pion YAMATO dès son arrivée (ne prendre aucun risque vis-à-vis de ce pion).

REGLES OPTIONNELLES

Il faut être bien clair, si le Joueur japonais a bien préparé son plan de défense, il arrivera sans aucun doute après une bonne dizaine de parties à faire une parfaite adéquation entre son plan de défense et la conduite tactique des replis ou contre-attaques. Le joueur U.S. a très peu de chances de réussir dans les délais... Pour rééquilibrer cela, je vous conseille d'établir :

1/ une seconde phase de combat pour les blindés U.S. après leur deuxième phase de mouvement... (mauvaise surprise pour le Jap!)

2/ D'enlever aux fortins leur capacité d'attaque et leur zone de contrôle s'ils n'y a pas un pion "unité régulière" dedans (sans cela, les lignes de fortins sont trop meurtrières et trop "bloquantes" ce qui est un peu illogique puisque dans la réalité la consigne était de laisser passer les forces U.S. de pointe et de frapper le coeur du dispositif adverse...

Voilà, je manque de place pour en dire plus, à bientôt et que les dés vous soient favorables...

Xavier JACUS et Pierre MIGNET