

VIEILLE GARDE

Hors Série n°2 ♠ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♠ 3 euros – 4 CAN \$



La Saga du Wargame : Littérature belliludique

Hors Série n°2 – Littérature belliludique

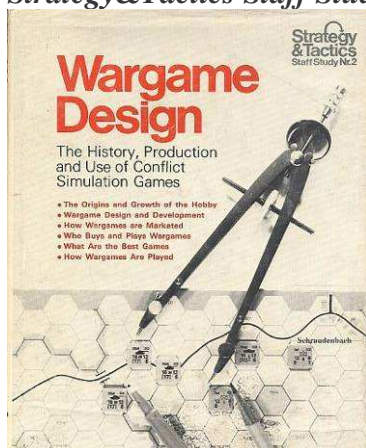
Paris, le 15 mai 2006

VOICI ENFIN RÉVÉLÉS LES TRÉSORS DE LA BIBLIOTHÈQUE DE L'ACADÉMIE DU WARGAME... EN QUARANTE ANS DE VIE DU JEU D'HISTOIRE UNE VINGTAINE DE LIVRES ET LIVRETS ONT ÉTÉ PUBLIÉS SUR LA BELLILUDIE. CES LIVRES TRAITENT SOIT DE LA THÉORIE DU JEU DE SIMULATION, SOIT DE LA CONCEPTION DES JEUX, SOIT ENCORE LISTENT LES JEUX EXISTANTS OU BIEN LES ARTICLES PARUS. NOUS ALLONS LES PRÉSENTER CLASSÉS PAR ORDRE CHRONOLOGIQUE, D'ABORD LES LIVRES, PUIS LES LIVRETS, LES LISTINGS ET AUTRES PHOTOCOPIES, ET ENFIN LES OUVRAGES FRANÇAIS.
LES PHOTOS SONT DES SCANS À 20% DE LA COUVERTURE DE L'OUVRAGE ORIGINAL.

Chapitre I – Livres anglophones sur le wargame

Wargame Design

Strategy&Tactics Staff Study Nr. 2



Auteur : Staff of Strategy&Tactics Magazine

Contributeurs : Richard H. Berg, James F. Dunnigan, David C. Isby, Stephen B. Patrick, Redmond A. Simonsen

Editeur : Simulations Publications Incorporated, NY

Année : 1977

Type : livre de 186 pages avec couverture rigide

Sommaire

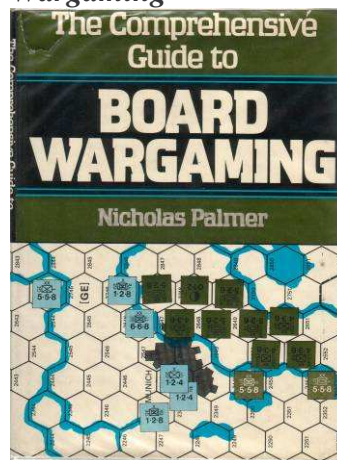
- ◇ The History of Wargaming
- ◇ Game Design and Development: A Case Study
- ◇ Image and System: Graphics and Physical Systems Design
- ◇ Research
- ◇ The Business of Wargaming: The Economic Realities of Wargaming Manufacturing
- ◇ Wargame Directory and a Suggested Library of Games
- ◇ Symbols, Terms, and Formats

Commentaires

Ce livre est le premier du genre et montre tout le dynamisme d'une compagnie comme SPI capable de sortir un livre complet sur la théorie et la pratique du wargame. Le chapitre de Redmond Simonsen sur le graphisme dans le wargame est un modèle du genre toujours exploitable aujourd'hui. L'histoire du

wargame et la liste complète des jeux publiés à l'époque sont particulièrement intéressants pour les nostalgiques. Également la partie « Business du wargame » de Dunnigan est amusante à lire pour la franchise du ton et les détails économiques révélés, notamment le nombre de jeux publiés par ans par les différentes compagnies existantes à l'époque.

The Comprehensive Guide to Board Wargaming



Auteur : Nicholas Palmer

Editeur : Arthur Barker Limited, London

Année : 1977

Type : livre de 224 pages avec couverture rigide

Sommaire

PRELIMINARIES

- ◇ The Wargame explosion
- ◇ Basics of Wargaming

STRATEGY

- ◇ The forest and the trees
- ◇ Reserves and build-up
- ◇ Political and economic affairs

TACTICS

- ◇ Defensive terrain
- ◇ Combined arms
- ◇ Waves and skies

WINNING

- ◇ The short cuts

- ◇ The broad sweep
SIMULATING HISTORY ON \$10 A DAY
- ◇ A conducted tour of wargames in print

SIMPLE GAME

- ◇ The Battle of Nordlingen

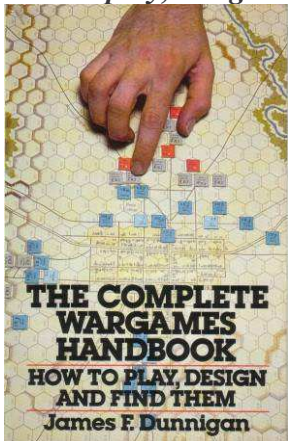
Appendix A: Answers to problems

Appendix B: Useful addresses

Appendix C: Unit values in PANZERBLITZ

Ce premier livre anglais présente un panorama complet du wargame à la fin des années 1970. Après un historique précis et complet, l'auteur détaille les principaux concepts stratégiques et tactiques des jeux de simulation, agrémentés de nombreux exemples et conseils. Finalement il passe en revue un grand nombre de wargames existants à l'époque avec pour chacun, un commentaire précis de quelques lignes (287 revues en tout). Un mini wargame, *Strike Force One*, composé d'une mini carte en couleur et d'une dizaine de pions prédécoupés, fourni par SPI, est donné en annexe dans la jaquette de couverture.

The Complete Wargame Handbook How to play, design and find them



Auteur : James F. Dunnigan

Editeur : Morrow Quill Paperbacks, NY

Année : 1980

Type : livre de 272 pages avec couverture souple

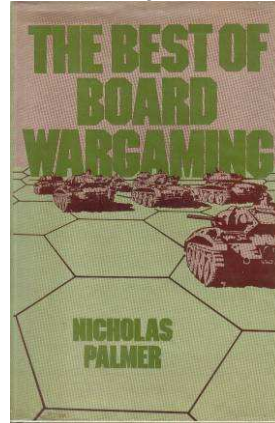
Sommaire

- ◇ What is a wargame
- ◇ How to play
- ◇ Computers and wargames
- ◇ Why play wargames (and how to get more out of it)
- ◇ History of wargames
- ◇ How play wargames (and why)
- ◇ Wargames in print: a user guide
- ◇ Designing games (plus a complete wargame – The drive on Metz: 1944)

Le livre du maître : le plus prolifique concepteur de l'époque, James Dunnigan, patron de SPI, livre ses commentaires et recettes pour jouer et créer des

simulations. Pour la première fois les jeux sur ordinateurs sont mentionnés avec même des exemples de code. Un jeu simple, The drive on Metz: 1944, est conçu et développé à travers les pages avec moult commentaires, il manque juste les pions et la carte.

The Best of Board Wargaming



Auteur : Nicholas Palmer

Contributeurs : Georg Barnard, Graham Buckell, Mark Gleeson, Jack Greene, Fred Helferrich, Donald Mack, Tom Oleson, Marcus Watney et Ron Wheelhouse.

Editeur : Arthur Barker Limited, London

Année : 1980

Type : livre de 194 pages avec couverture rigide

Sommaire

Part I Surveying the Field

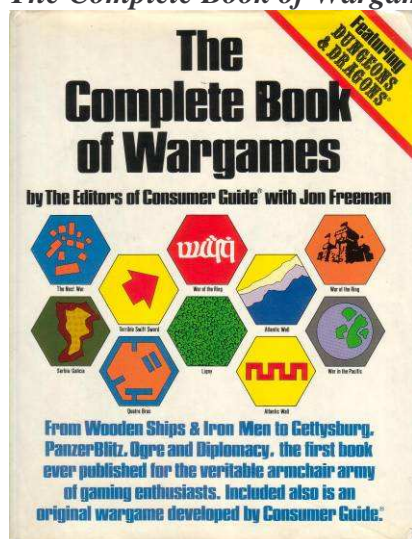
- ◇ Patton Rides Again: Operational Games
- ◇ Across the Galaxy: Science Fiction Games
- ◇ The First Thousand Hours are the Hardest: Monster Games
- ◇ Roll a Six to Pillage Byzantium: Beer-and-Pretzels Games
- ◇ Rule 101.423, Bomb Near-Misses: Realistic Games
- ◇ Regret to Inform You that You are Dead: Computerized Games

Part II Reviews

- ◇ How to use the reviews
- ◇ The Games
- ◇ Instant Guide to Wargames
- ◇ Useful Addresses

Après son premier livre de 1977, Nicholas Palmer récidive. Dans cet opus, il présente les différents types de jeu, sans omettre les jeux sur ordinateurs, avec de nombreux détails et exemples. La partie présentation de jeux reprend l'idée du premier livre avec un commentaire de quelques paragraphes et différentes notations sur la majorité des jeux disponibles à l'époque, suivant un format standardisé. La plupart des articles sont dus à des contributeurs célèbres à l'époque, écrivant dans The Phoenix. L'idée était de mettre à jour le livre régulièrement avec des revues de jeu nouvelles et mises à jour, ce qui n'a malheureusement pas eu de suite.

The Complete Book of Wargames



Auteur : Jon Freeman

Editeur : Fireside Book, NY

Année : 1980

Type : livre de 285 pages avec couverture rigide

Sommaire

Part 1 An Introduction to Wargames

- ◇ Can War be Fun?
- ◇ The Nature of the Beast
- ◇ All's Not Fair: A Concise Guide to Playing Wargames
- ◇ Kassala: An Introductory Wargame
- ◇ Playing to Win

Part 2 Evaluation the Wargames

- ◇ Remember Babylon: Games of the Ancient Period
- ◇ Medieval Warfare
- ◇ Battles Before Bonaparte
- ◇ The Napoleonic Era
- ◇ The Dawn of Modern Warfare
- ◇ The Lights of Europe Go Out
- ◇ The Second War to End All Wars
- ◇ Yesterday, Today...and Tomorrow?
- ◇ Science-Fiction Games: The Stars and Other Destinations
- ◇ Fantasy Games: Swords & Spells, Quest & Conquest
- ◇ Dungeons, Dragons, and Role-Playing Games
- ◇ Computers and the Future of Wargaming

Appendix

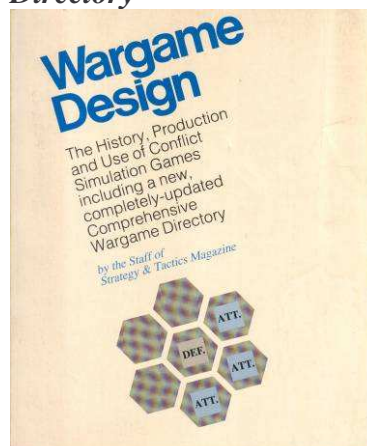
- ◇ Glossary
- ◇ Wargame Index
- ◇ Wargame Publishers' Directory

Ce large livre bien illustré expose rapidement les principes du wargame avec un petit jeu fourni dans les pages pour illustrer le propos. Une deuxième partie présente les différentes périodes avec un commentaire historique suivi des principaux jeux disponibles sur le sujet. Les revues sont assez longues et précises avec des notations standardisées.

Suivant la tendance de l'époque, l'auteur détaille les jeux de science fiction, les jeux fantastiques, les jeux de rôle et même les jeux sur ordinateur.

Wargame Design

The History, Production and Use of Conflict Simulation Games including a new completely-updated Comprehensive Directory



Auteur : Staff of Strategy&Tactics Magazine

Contributeurs : Richard H. Berg, James F. Dunnigan, David C. Isby, Stephen B. Patrick, Redmond A. Simonsen

Editeur : Hippocrene Books, NY

Année : 1983

Type : livre de 216 pages avec couverture souple

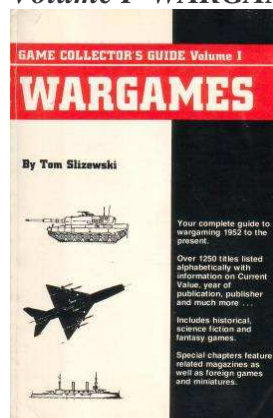
Sommaire identique à l'édition de 1977

Commentaires

Comme indiqué dans le sous-titre, ce livre est une réédition de l'édition de 1977 en couverture souple et avec la liste des wargames remise à jour.

GAME COLLECTOR'S GUIDE

Volume I WARGAME



Auteur : Tom Slizewski

Editeur : Panzer Press, CO

Année : 1989

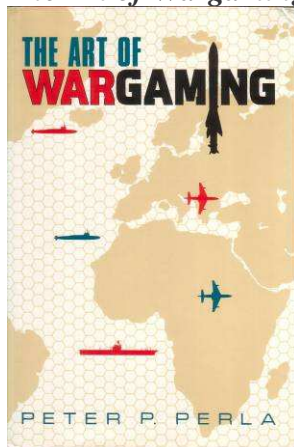
Type : livre de 140 pages avec couverture souple

Sommaire

- ◇ Abbreviations
- ◇ Designer's Notes
- ◇ Grading Your Games
- ◇ Packaging
- ◇ Collecting Games
- ◇ Game Listings
- ◇ Miniatures Rules
- ◇ Magazine Listings
- ◇ How You Can Help

Le *Game Collector's Guide* de Tom Slizewski est le premier « argus » du wargame. En 1989 le jeu de simulation est déjà mature – plus de 30 ans depuis les premiers Avalon Hill – et les *collectors* (collectionneurs) commencent à occuper le terrain. Ce guide liste plus de 1250 titres par ordre alphabétique, avec pour chacun, l'éditeur, l'année, le concepteur, éventuellement un bref détail (période, origine...) et trois prix suivant l'état du jeu : excellent, moyen et mauvais. A l'époque, ce livre a été acclamé comme listant tous les jeux et décrié car donnant des prix trop faibles par rapport au marché. Un volume II ou une deuxième édition est évoquée pour 1992 avec un appel à contribution de tous les joueurs afin d'enrichir la liste fournie. Cette deuxième édition verra le jour et elle est présentée plus bas.

The Art of Wargaming



Auteur : Peter P. Perla
Editeur : Naval Institute Press, MD
Année : 1990
Type : livre de 364 pages avec couverture rigide

Sommaire

PERSPECTIVES

- ◇ The Birth of the Wargame
- ◇ Wargaming and the US Naval War College
- ◇ Wargaming after War

PRINCIPLES

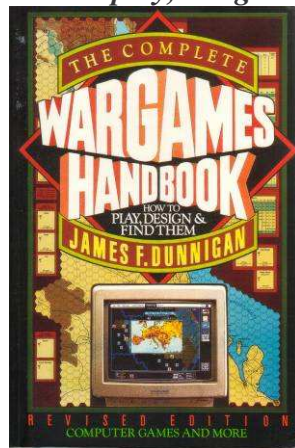
- ◇ The Nature of Wargames
- ◇ Designing Wargames
- ◇ Developing Wargames
- ◇ Playing Wargames
- ◇ Analyzing Wargames
- ◇ Integrating Wargames with Operations Analysis and Exercises

PROSPECTS FOR THE FUTURE

- ◇ Navy Wargaming Today
- ◇ What of the Future?

Peter Perla est un concepteur de simulations militaires, mais également un joueur. Son ouvrage parle essentiellement des wargames pour professionnels mais de manière très profonde et très précise, ce qui le rend particulièrement passionnant à lire. Ainsi son histoire du wargame en 150 pages, présente à la fois les wargames pour professionnels et amateurs. De même ses conseils de conception ou d'audit de simulations peuvent également s'appliquer aux deux mondes. Enfin une excellente bibliographie complète le livre.

The Complete Wargame Handbook *How to play, design and find them*



Auteur : James F. Dunnigan
Editeur : Morrow Quill Paperbacks, NY
Année : 1992
Type : livre de 333 pages avec couverture souple

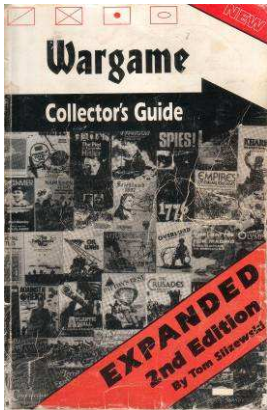
Sommaire

- ◇ What is a wargame
- ◇ How to play
- ◇ Why play wargames (and how to get more out of it)
- ◇ Designing Wargames
- ◇ History of wargames
- ◇ Computer Wargames
- ◇ Designing Computer Wargames
- ◇ Computer Wargames Tips for The Military Designer
- ◇ Who play wargames
- ◇ Wargames at War
- ◇ Appendices

Ce livre est une réédition de l'ouvrage de 1980 mais largement revu et enrichi, notamment sur la partie jeux sur ordinateurs. Dans son introduction, l'auteur prédit la fin du wargame « papier » au profit de son successeur électronique. Certes, aujourd'hui l'ordinateur est largement majoritaire, mais le wargame papier n'a toujours pas disparu !

Chapitre II – Livrets et magazines anglophones sur le wargame

WARGAME COLLECTOR'S GUIDE



Auteur : Tom Slizewski

Editeur : Panzer Press, CO

Année : 1993

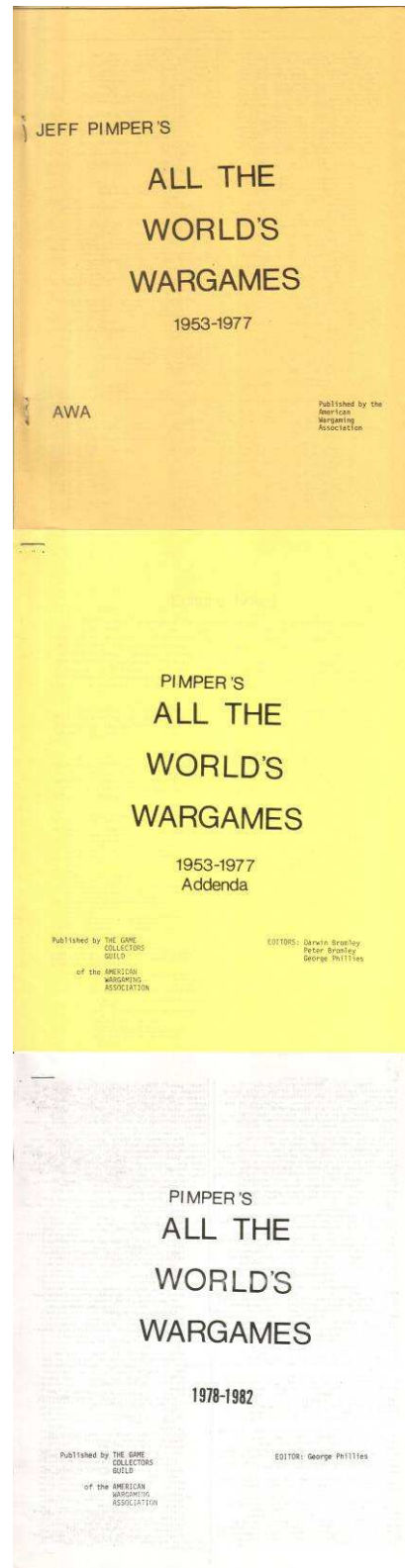
Type : livre de 172 pages avec couverture souple

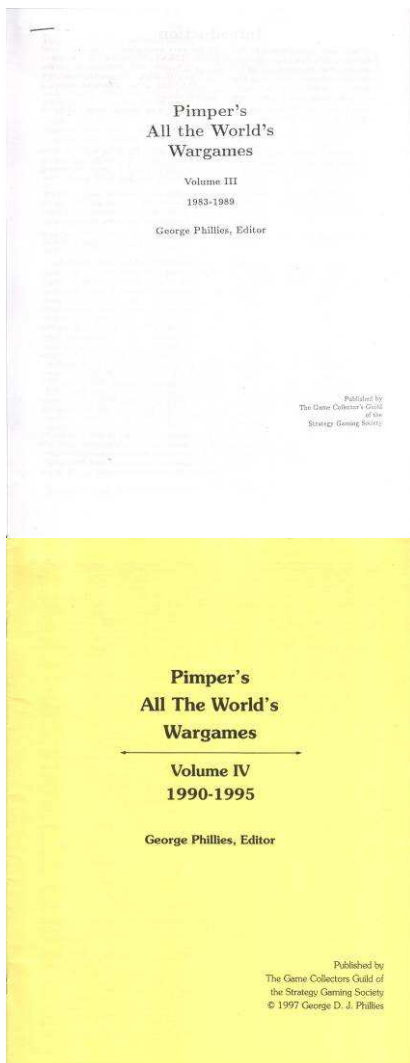
Sommaire

- ◇ How To Use The Guide
- ◇ Designer's Notes
- ◇ Game Listings (A-Z)
- ◇ Magazine With Games
- ◇ Magazine Without Games
- ◇ Recommended Game Dealers

Cette deuxième édition reprend les mêmes éléments que le livre de 1989 avec les mêmes notations mais largement plus de jeux et en corrigeant les quelques erreurs de la première édition. L'auteur remercie de nombreux collectionneurs et spécialistes qui lui ont permis d'obtenir de meilleures données.

Jeff Pimper's ALL THE WORLD'S WARGAMES





- ◇ The History of Wargaming
- ◇ Basic Wargame Library
- ◇ Basic Tactics
- ◇ Solitaire Play
- ◇ Gamespeak Glossary
- ◇ Military Units Symbol
- ◇ S&T/MOVES Master Index



Commentaires

Ce livret était offert comme package promotionnel pour attirer de nouveaux joueurs et servir d'aide aux joueurs expérimentés. La bibliothèque de base du wargameur, par exemple, ne contient que des jeux de SPI, les magazines indexés sont ceux de SPI et le livret est truffé de pubs SPI d'époque...

Ce livret peut être considéré comme un *extract* du **Wargame Design** sorti en même temps également par SPI.

Auteurs : Jeff Pimper et George Phillis

Editeur : American Wargaming Association puis The Game Collector's Guild of the Strategy Gaming Society

Année : Volume 1 (1977), addenta au volume 1 (1980), volume 2 (1982), volume 3 (1982) et volume 4 (1995)

Type : livrets de quelques pages

Ces cinq livrets ronéotypés, puis photocopiés et simplement agrafés, représentent la première tentative de listing exhaustif de tous les jeux parus présentés par titre, compagnie, période, année et éventuellement les échelles (unité, temps et taille hex) dans les derniers volumes. La Strategy Gaming Society existe toujours au Etats-Unis avec une vocation largement internationale.

Introduction to War Gaming

Auteur : SPI Staff

Editeur : SPI, NY

Année : 1977

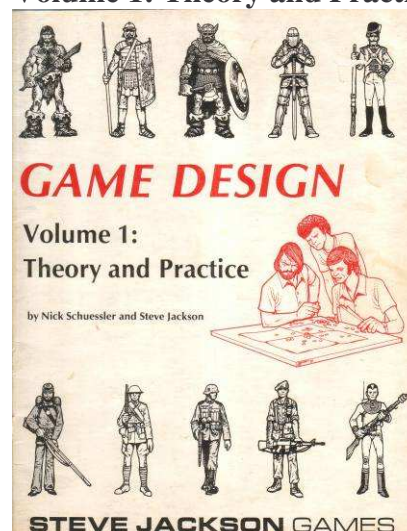
Type : livret de 24 pages

Sommaire

- ◇ A Note to the New Gamer

GAME DESIGN

Volume 1: Theory and Practice



Auteur : Nick Schuessler et Steve Jackson

Editeur : Steve Jackson Games, Austin, TX

Année : 1981

Type : livret de 50 pages

Sommaire

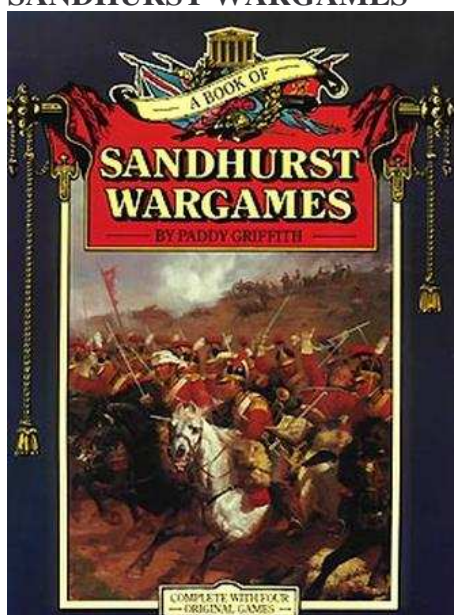
- ◇ Theoretical Foundations

- ◇ Historical Background
- ◇ Mapping and Movement
- ◇ Terrain
- ◇ Combat and Play Sequence
- ◇ Combat Strength and Resolution
- ◇ Advanced Combat Systems
- ◇ Research
- ◇ Components
- ◇ Playtesting
- ◇ RPG Design
- ◇ Designing for the market
- ◇ Game Evaluation
- ◇ Bibliography

Bien que moins connu que Dunnigan, Steve Jackson est quand même un concepteur prolifique et réputé. Dans ce livret, il révèle de nombreux conseils et secrets sur l'art de concevoir une simulation. Il passe très rapidement sur les concepts de base et l'histoire du wargame, pour s'attaquer en détail à la conception d'un jeu sous tous ses aspects de la recherche initiale jusqu'à la commercialisation.

Le livret regroupe une série d'articles parus dans *The Space Gamer* la revue de Steve Jackson Games, mais enrichis et améliorés. Le volume 2, qui devait donner de nombreux conseils avancés n'a jamais vu le jour.

SANDHURST WARGAMES



Auteur : Paddy Griffith

Editeur : Coward, McCann & Geoghegan, NY

Année : 1982

Type : livret de 64 pages

Sommaire

INTRODUCTION

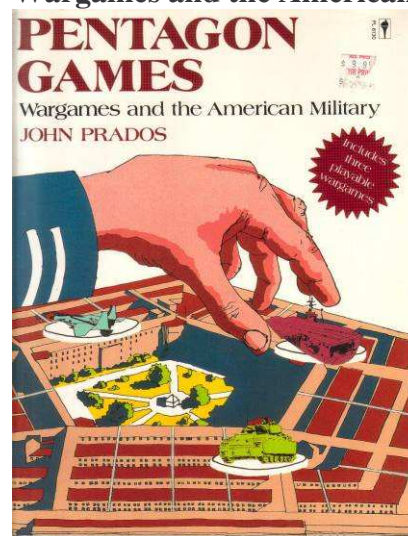
- ◇ The wargame club at Sandhurst
- ◇ A brief history of wargaming
- ◇ The state of play today
- ◇ THE GAMES
- ◇ Aquitaine
- ◇ Craonne

- ◇ Fjord
- ◇ Men against Fire

Cet énorme livret est original car il est basé sur l'expérience du Wargame Club de la Royal Academy, Sandhurst, le Saint Cyr anglais. L'auteur présente un rapide historique puis état du jeu aujourd'hui sous ses différentes formes : boardgame, figurines et jeux de rôles. Le gros de l'ouvrage est consacré à quatre jeux conçus pour le club de simulation. Chaque jeu est introduit par un commentaire historique approfondi, puis les règles et les éléments de jeu en couleur avec pions prédécoupés mais sur simple papier fort. *Aquitaine* est un jeu stratégique sur les campagnes du Prince Noir dans le sud est de la France en 1335-56. *Craonne* est une simulation tactique de la bataille du 7 mars 1814 de Napoléon contre les Russes. *Fjord* est un jeu à double niveau représentant les batailles de convois pour l'Arctique entre 1941 et 45 et la chasse des cuirassés allemands dans les fjords. *Men against Fire* est un jeu de rôle couvrant des engagements au niveau du groupe de combat dans les atolls du Pacifique en 1943-44.

PENTAGON GAMES

Wargames and the American Military



Auteur : John Prados

Editeur : Harper & Row, Pub, NY

Année : 1987

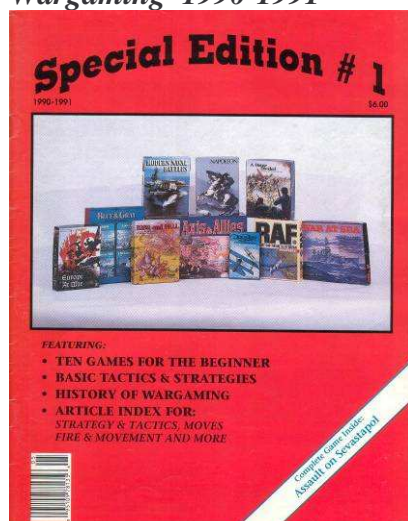
Type : livret de 81 pages

Sommaire

- ◇ Games General Play
- ◇ The Postwar Explosion in Games
- ◇ When the Unthinkable Become Playable
- ◇ Pentagon: Monopoly in the Military
- ◇ What Do We Know About War?
- ◇ The R&D Game: Congressional Chutes and Ladders
- ◇ Games of Risk
- ◇ Last Days of Saigon
- ◇ The Wargames Mystique

Ce livret traite exclusivement des wargames professionnels, de leur histoire, de leur intérêt et de leur usage pour le Pentagone. Trois jeux sont inclus comme exemples et pratique pour le lecteur. *Pentagon* pour quatre joueurs, qui simule l'obtention des budgets par les services armés américains – Terre, Air, Mer et Marines – à travers les méandres de la politique et de la bureaucratie. *The R&D Game* est un jeu en solitaire qui simule le processus décisionnel d'un programme militaire ou de la conception d'une nouvelle arme. Enfin, *Last Days of Saigon*, pour deux joueurs, est un wargame plus classique avec une carte et des pions simulant la dernière grande offensive Nord Vietnamienne pour capturer le sud du Vietnam. L'idée de l'ouvrage semble être d'établir un pont entre la communauté des professionnels de la simulation militaire et les joueurs de wargames commerciaux. L'auteur étant concepteur des deux types de jeu est bien placé de ce point de vue.

Special Edition #1: An Introduction to Wargaming 1990-1991



Auteurs : Christopher Cummins, Matthew Caffrey, Joseph Miranda, John Desch, Mark McLaughlin et Adrian McGrath

Editeur : Cummins Entreprises, CA

Année : 1990

Type : livret de 64 pages

Sommaire

- ◇ Editor's Introduction
- ◇ Background of Modern Wargaming
- ◇ Ten Games for Brand New Wargamers
- ◇ Basics Tactics & Strategies
- ◇ Christopher's and Joseph's Ten Favorite Wargames of All Time
- ◇ Basic Computer Gaming
- ◇ Article Index

Ce numéro special édité par Cummins Entreprises, à l'époque éditeur de *The Wargamer* Vol. 2 et *Fire&Movement*, deux magazines de revues de jeux, avait pour but d'aider au renouvellement de la population des joueurs. Il devait servir à la fois d'aide

aux débutants et de support au recrutement pour les vétérans. Un jeu en encart, *Assault on Sevastopol*, est fourni avec une vraie carte et quelques pions pré-découpés. Un index complet des magazines *Fire&Movement*, *Moves*, *Strategy&Tactics*, *Wargamer* (Vol. 1 et 2) et *Command* boucle le livret. L'idée de l'éditeur était de renouveler l'opération tous les deux ans, d'où le « #1 » mais il n'y eu pas d'autres volumes.

SPI DESIGNERS & CHRONOLOGY LIST



Auteurs : Lou Zocchi et Greg Costikyan

Editeur : Gamescience, MS

Année : 1990

Type : livret de 12 pages

Sommaire

- ◇ SPI Designers
- ◇ SPI Games
- ◇ Chronological Listing of SPI Publications

Très appréciée à l'époque de sa parution par les nostalgiques de la période SPI, cette liste représentait l'effort le plus abouti pour lister l'ensemble des jeux de SPI, leurs concepteurs et le maximum d'informations disponibles de façon synthétique. Aujourd'hui avec l'ensemble des listes et compendiums publiés et sur le web, cette liste est plutôt anecdotique.

The Wargamer's Reference Guide A Comprehensive Reference for the Strategy Gamer

Auteur : Danny D. Holte

Editeur : Etloh Technologies, CA

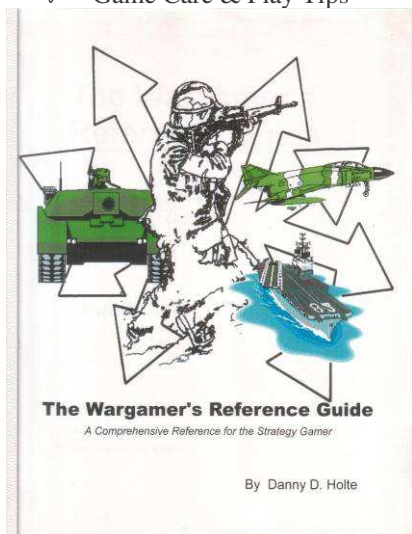
Année : 1997

Type : livret de 290 pages

Sommaire

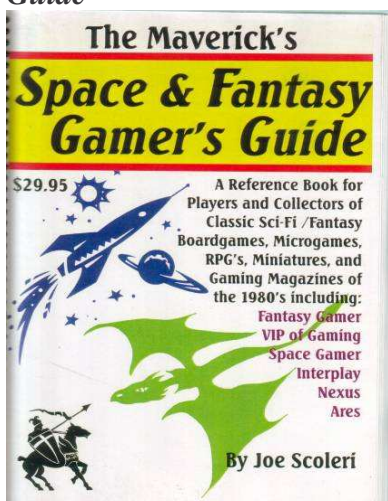
- ◇ The Magazines: Descriptions and Issues Lists
- ◇ The Avalon Hill Game Company & The General (Game and Magazine List)
- ◇ SPI and Strategy&Tactics Magazine (Game and Magazine List)
- ◇ XTR & Command Magazine
- ◇ Game Publisher Abbreviations
- ◇ The Index

- ◇ Internet, WWW References Sites & PBEM Gaming
- ◇ Game Company Information
- ◇ Game Care & Play Tips



Cet ouvrage indispensable recense plus de 13.000 articles de 760 numéros parues dans 13 revues différentes des années soixante à la fin de l'année 1996 : Battleplan, C3i, Campaign, Command, Fire & Movement, The General, The Grenadier, Moves, Panzerfaust, Paper Wars, Relative Range, Strategy & Tactics et The VIP of Gaming. Les jeux sont listés par ordre alphabétique avec tous les articles recensés, donnant le nom du magazine, son numéro et les pages précises. Certes la taille de la police utilisée est très petite et les tableaux pas facile à lire, mais la somme de connaissance est immense, enrichie encore par la liste des magazines et des jeux de SPI et AH. Son seul défaut est de s'arrêter en 1996 et de ne pas avoir de version à jour ou tome suivant.

The Maverick's Space & Fantasy Gamer's Guide



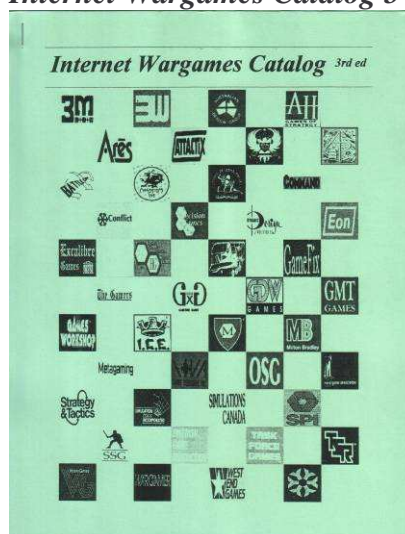
Auteur : Joseph J. Scoleri III
Editeur : Joe Scoleri, CA
Année : 1999
Type : livret de 501 pages

Sommaire

- ◇ Magazine Listings
- ◇ Alphabetic Game Article Index
- ◇ Appendices

Ce gros livret est le pendant du précédent sur la science fiction, le fantastique et les jeux de rôle. Tous les articles de six magazines parus entre 1975 et 1990 sont listés par ordre alphabétique d'entrée des jeux : Ares, Fantasy Gamer, Interplay, Space Gamer et The VIP of Gaming. En bonus, le premier numéro d'*Interplay*, House Magazine de *Metagaming* paru en 1981 est inclus à la fin de l'ouvrage.

Internet Wargames Catalog 3rd ed



Auteur : Mark Boone
Editeur : Mark Boone, VA
Année : 1996, 1998, 1999 (3rd ed)
Type : livret de 41 pages

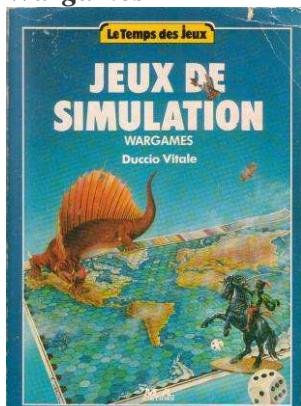
Cet ensemble de feuilles agrafées liste 2559 jeux avec pour chacun : le titre, la compagnie, la période, la sous-période, l'échelle, la taille de l'hex, de l'unité, la durée du tour et deux fois trois prix (enchères et petites annonces avec fourchette basse, moyenne et haute). La logique est la même que les livres de Tom Slizewski (Wargame Collector's Guide) mais sous forme de simple listing avec plus de détails par jeu et surtout des prix plus réalistes, basés sur des statistiques complètes de données de conventions et sites web (notamment ebay). Aujourd'hui avec sa quatrième édition parue en 2002, le « Boone » est considéré comme l'Argus du wargame : plus de 3000 jeux sont listés.

Le site web officiel est http://members.cox.net/mboone5/wgdb_main.html.

Chapitre III – Livres français sur les jeux de simulation

JEUX DE SIMULATION

Wargames



Auteur : Duccio Vitale

Editeur : MA Editions, Paris

Année : 1984

Type : livre de 256 pages avec couverture souple

Sommaire

- ◇ L'histoire des jeux de simulation
- ◇ Le marché des jeux de simulation
- ◇ Stratèges et Héros
- ◇ Qu'est ce qu'un wargame ?
- ◇ Les wargames terrestres
- ◇ Stratégie et tactique
- ◇ 500 wargames terrestres de la préhistoire à l'an 2000
- ◇ Les wargames navals et aériens
- ◇ Les wargames de science fiction et les wargames fantastiques
- ◇ Les jeux de simulation et l'ordinateur
- ◇ Les renseignements pratiques

Jeux de Simulation fut le premier et seul livre publié sur les wargames. Très complet et sans doute inspiré des ouvrages américains précédents, il a eu l'immense mérite de faire rêver une génération de wargameurs français. L'ouvrage couvre le sujet de manière exhaustive avec un historique, une liste complète par périodes et par thèmes, ainsi que des conseils de jeux clairs et utiles. Ce premier tome devait être suivi de deux autres présentant les jeux de pouvoir, puis les jeux de rôles mais, sans doute, devant le peu de succès commercial de l'ouvrage, l'histoire s'est arrêtée avec ce volume.

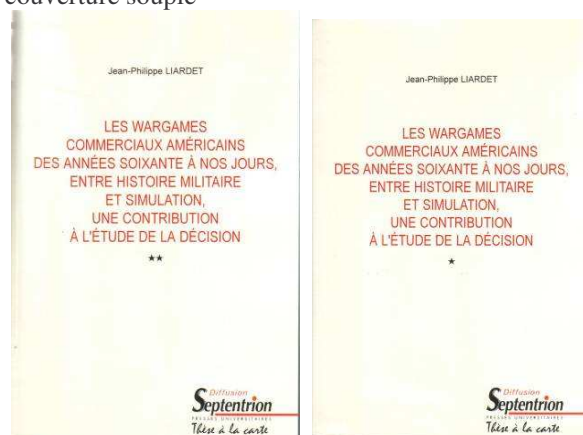
Les wargames commerciaux américains des années soixante à nos jours, entre histoire militaire et simulation, une contribution à l'étude à la décision

Auteur : Jean-Philippe Liardet

Editeur : Diffusion Septentrion, Villeneuve d'Ascq

Année : 1997

Type : deux livres de 386 et 116 pages avec couverture souple



Sommaire

Tome 1 - Thèse

Le Wargame : genèse d'un produit commercial

- ◇ Du jeu de guerre au wargame commercial
- ◇ Les wargames commerciaux
- ◇ Les différentes catégories de wargames commerciaux et leurs particularités
- ◇ Une approche originale de l'histoire militaire et des questions de défense
- ◇ Le wargame dans la société et dans le système de défense américain
- ◇ Les limites du wargame
- ◇ L'originalité du wargame par rapport aux approches classiques
- ◇ Les wargames commerciaux : applications pratiques
- ◇ Réaliser des outils : le répertoire des wargames commerciaux et le référentiel des conflits
- ◇ Le répertoire et le référentiel : méthodologie appliquée
- ◇ Créer et utiliser des wargames

Tome 2 - Annexes

- ◇ Bibliographie
- ◇ Répertoire des wargames

Ce livre en deux tomes est une thèse de doctorat soutenue par Jean-Philippe Liardet en Histoire Militaire et Etudes de Défense Nationale à l'université Paul Valéry de Montpellier III.

Il s'agit donc d'une somme de réflexion sur le sujet, par facile à lire mais très érudite. Le tome deux composant les annexes contient notamment une large bibliographie et un ensemble de fiches techniques sur de nombreux wargames. Ce n'est peut être pas la première thèse sur le wargame mais c'est la seule à ma connaissance à avoir été publiée dans un ouvrage disponible au public.

VIEILLE GARDE : toute une panoplie



VG 1
Gulf Strike (VG)



VG 2
Siege of Jerusalem (AH)



VG 3
Great Battles of Alexander (GMT)



VG 4
WWII-ETO (SPI/TSR)



VG 5
Grand Siècle (AWE)



VG 6
SPQR (GMT)



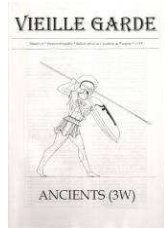
VG 7
The Civil War (VG)



VG 8
Kolin (CoA)



VG 9
Roads of Gettysburg (AH)



VG 10
Ancients (3W)



VG 11
Dragonpass (AH)



VG 12
Balkan Front (GRD)



VG 13
WfI (ADG)



VG 14
Eckmühl (AWE)



VG 15
Rossiya 1917 (AWE)



VG 16
War for Union (CoA)



VG 17
Rivoli 1797 (HGC)



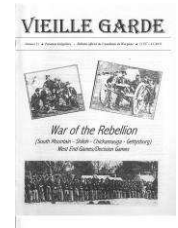
VG 18
Freedom in the Galaxy (AH)



VG 19
Alesia (HGC)



VG 20
Ancients War (DG)



VG 21
War of the Rebellion (WEG-DG)



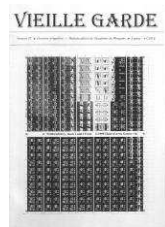
VG 22
Burma (Gamers)



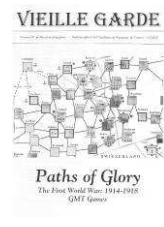
VG 23
Wilderness War (GMT)



VG 24
FAW-SNS-FFL (DG)



VG 25
War Without Mercy (CoA)



VG 26
Paths of Glory (GMT)



VG 27
Leros (Gamers)



VG 28
Rise of the Roman Republic (GMT)



VG 29
Totaler Krieg (DG)



VG 30
La Guerre de l'Anneau (Tilsitt)



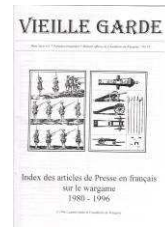
VG 31
Streets of Stalingrad (L2E)



VG 32
Cataphract-Attila-Devil's Horsemen (GMT)



VG 33
Fire in the Sky (MMP)



Hors Série 1
Index des articles de presse francophones



Hors Série 2
Littérature Belliludique

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 1, Rue des Reulettes 75013 PARIS - Abonnement 15 € pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles - Chèque à l'ordre de Luc OLIVIER - Ont contribué à ce numéro : Luc OLIVIER, Véronique et Manon OLIVIER-DELMAS (inspiration et patience) - Disponible sur le web -. Site Web : [HTTP://academieduwargame.free.fr/default.html](http://academieduwargame.free.fr/default.html) email : panzer@free.fr