

Intelligent Systems est célèbre pour nous avoir offert l'excellente série des *Fire Emblem*, qui compte laquelle a connu une renaissance depuis le premier épisode sur 3DS. Mais ils sont également fameux pour être responsable des *Advance Wars*, série qui, comme pour *Fire Emblem*, a attendu un moment pour sortir au-delà de l'archipel nippon (où elle était connue comme les « super famicom wars »). Plus axée sur la guerre proprement dite, ces jeux sont une bonne pioche- même si depuis bien des années, le studio n'a pas continué la série, après un *Days of Ruins* changeant complètement l'esprit de cette dernière.

Entrez dans la cabine téléphonique bleue et voyons comment c'était pendant les jours dorés, ami Lecteur.



*Avec un look similaire au premier, certaines cartes donneront lieu à des batailles massives.*

## It came from outer space

Bob me signale gentiment pendant que je suis en hyperventilation, qu'il n'y a qu'un seul alien dans cette invasion. Je devrai m'en sortir.

Petit résumé concernant le premier épisode. L'action se passe sur le bien nommé monde de Wars World, divisé entre quatre nations belliqueuses : **Orange Star** (avec un sérieux air USA), **Blue Moon** (typé Russie), **Yellow Comet** (ambiance japonaise), **Green Earth** (plutôt côté européen), toutes sur des continents différents, sauf Orange Star et Blue Moon qui sont sur le même.

La paix était fragile depuis quelques temps, voilà-t-y pas que Blue Moon se met en charge d'envahir son voisin, histoire de s'occuper un peu. Pour contrer la menace représentée par Olaf et son armée, vous, le Stratège (à qui on s'adressera directement, comme dans FE7), allez devoir « conseiller » les différents généraux d'Orange Star : Max le bourrin, Andy le candide bêta, Sami la soldate d'élite. Olaf obéit à un mystérieux « lui », la guerre s'étend lorsque les généraux des autres armées prétendent qu'Andy se serait amusé à envahir un peu partout.

Une fois tout le monde remis d'équerre et grâce à l'action d'une générale ayant un peu de cervelle (Sonja de Yellow Comet) on découvre que Sturm, un extra-terrestre, avait pris l'apparence d'Andy afin de semer la zizanie. Avec la bénédiction mondiale, ce Sturm, chef de **Black Hole** (vous discernez le pattern avec les couleurs ?) est promptement repoussé, mais évidemment pas tué (ce serait trop facile).

Le pitch de AW2 utilise une des plus vieilles ficelles scénaristiques : le retour du Mal. Notez que ça marche évidemment dans des séries à succès (comme *Harry Potter*) et que ce n'est pas forcément mauvais en soi, mais la barre est placée haut pour que cela soit fait sans verser dans les gros clichés.

Sturm, donc, qui a changé de look entre les deux épisodes (le look Sniffit n'était pas classe) est devenu un général bien plus puissant, a posté quelques annonces et a recruté quatre généraux : Helmut le bourrin sans

cervelle, Adder le narcissique, Kat la génie insouciant, Maverick, le second impavide qui ne connaît pas les émotions, chacun une contrepartie « maléfique » d'autres généraux.

Autant de commandants pour autant de nations à conquérir (même si certaines missions impliqueront d'autres généraux de BH pour un même pays).

Retenant les leçons de ses échecs passés, Sturm a sorti de sous sa cape quatre usines géantes, implémentées en mode ninja dans chaque pays, dans laquelle on envoie des ressources, après ça fait des unités pour envahir le monde, grâce à des tuyaux indestructibles (ne cherchez pas à savoir).

Vous commencerez par libérer Orange Star, mais vous prendrez le contrôle des généraux de chaque pays ensuite, pour leurs guerres respectives.

Jusqu'à pousser Black Hole dans ses derniers retranchements et éliminer pour de bon la menace qu'il représente...

Voilà, comparé aux *Fire Emblem*, ce n'est pas le scénario d'un AW qui va beaucoup vous retenir.

Heureusement, là n'était pas le but, même s'ils auraient pu faire mieux, évidemment (ça restera moins pire que dans l'épisode d'après).

Bob, paragraphe suivant !



Plusieurs batailles vous demanderont de détruire des bâtiments spéciaux de Black Hole.

## **Mieux vaut une bonne guerre qu'une mauvaise paix**

AW se joue donc au tour par tour, vous déplacez vos unités exactement comme un *Fire Emblem* - avec le même indicateur bleu de mouvement et la même zone rouge où l'unité peut en toucher une autre. Les deux séries, sur GBA, partagent la même palette graphique.

Contrairement à un *Fire Emblem*, bien sûr, vous ne gardez pas vos unités de mission en mission, vous en produisez dans vos usines, ports, aéroports (tout cela n'étant pas disponible dans chaque mission). Pour cela, il faut de l'argent. Chaque propriété et centre de production en rapporte 1000 par tour.

Vous et l'ennemi avez un certain nombre de bases, l'un des points cruciaux de toute bataille étant d'en capturer le plus possible, avec de l'infanterie (normale, ou bazooka). Une propriété (villes) ou un centre de production possède 20 points de capture, qui sont réinitialisés à chaque fois qu'elle est interrompue. Une infanterie fait baisser ces points d'un montant égal à ses points de vie - une infanterie intacte, si elle est

tranquille, capturera donc en deux tours.

Il sera primordial de prendre les points-clés, comme les usines, ou des propriétés sur un point d'étranglement, comme un pont (une unité sur une propriété alliée régénère 2PV par tout, contre le prix correspondant).

Chaque unité a 10 PV lorsqu'elle est intacte, mais évidemment, elles ne sont pas aussi solides les unes que les autres. Chacune a des forces et des vulnérabilités contre d'autres unités (une DCA pigeonnera les unités aériennes, les tanks normaux et supérieurs massacreront les recon, les croiseurs couleront les sous-marins, facilement, etc.), un coût de déploiement, un certain mouvement, un nombre de munitions pour l'arme primaire, une réserve de carburant et enfin, un champ de vision (impliqué lors des cartes avec brouillard de guerre).

Le VTB, servant à transporter une unité d'infanterie, peut aussi ravitailler en carburant et munitions d'autres unités ; les bâtiments idoines peuvent faire de même. Les villes ravitaillent également les unités terrestres. C'est surtout important pour les bateaux et avions, qui, sans carburant, tombent/coulent...

Les unités à disposition sont des plus classiques : tanks de trois sortes, lance-missiles, artillerie, cuirassés, bombardiers... Seul le Néotank, véhicule sphérique avançant sur quatre pattes-roues, invention de Black Hole, fait figure d'intrus.

Comme dans la plupart des jeux de stratégie/tactique, il faudra produire les bonnes unités aux bons moments, bien savoir définir les objectifs prioritaires, s'adapter à la tactique de l'ennemi, concéder des sacrifices le cas échéant.

Si quelques missions de la campagne ont des conditions de victoire spéciales, la plupart du temps, il s'agira de détruire toutes les unités ennemies, ou bien de capturer son QG. Vous commencez par Orange Star, là comme après, vous faites les missions dans l'ordre que vous voulez, chacune indiquant son niveau de difficulté. Vous n'êtes même pas obligé de toutes les faire pour accéder à la mission finale de chaque pays, la bataille pour détruire l'usine.

Pour chaque nation, il y aura une mission où dans une propriété, vous trouverez un plan menant à un laboratoire contenant les plans du Néotank (pourquoi les pays maintenant alliés ne partagent pas ces plans, ou bien Black Hole s'amuse à faire quatre laboratoires pour ça, mystère).

Il est fortement recommandé de les réaliser, car en dépit de son aspect peu crédible, ce tank a une sacrée puissance de feu !

Pour chaque mission terminée, vous obtenez un rang, de E à S, en fonction de votre score. Celui est de 300 points au maximum, divisés en trois catégories :

- **Temps**

- **Technique** (basée sur la proportion de vos unités perdues par rapport au nombre total d'unités déployées par vos soins)

- **Puissance** (par rapport au nombre d'unités détruites par les vôtres).

Pour chaque mission, ces trois critères ont un seuil différent.

Cela vous semble bateau ? Il y a un élément qui singularise les *Advance Wars*...

Link It Up!  
1 Game Pak  
4 Players  
See back panel for details.

EVERYONE  
E  
CONTENT RATED BY  
ESRB

Nintendo



*L'utilisation des pouvoirs pourra changer le cours des affrontements.*

## **I got the power !**

Les généraux ne sont en effets pas interchangeables. On peut les diviser en trois grandes catégories : les généralistes (qui ne donnent aucun bonus/malus particuliers à leurs unités), les spécialistes (je vous laisse deviner), les autres (catégorie très inspirée, je sais).

Andy est l'archétype du généraliste : toutes ses unités ont une puissance/défense standard. Grit, tireur d'élite de Blue Moon, a, à l'opposé, des unités de combat direct (tanks, hélicos, etc) ont un malus en puissance, tandis que ses unités de combat indirect sont plus puissantes que la normale... Et ont 1 de plus en portée ! Dans la catégorie « autres », citons Kenbei, dont toutes les unités sont 20% plus puissantes, mais coûtent également 20% plus cher à déployer.

Chaque général dispose également de deux pouvoirs : un pouvoir normal et un « superpouvoir » (dont les origines ne sont jamais vraiment expliquées), utilisables dès que la jauge, représentée par une série d'étoiles qui se remplissent, a atteint un certain seuil. Le nombre d'étoiles à avoir pour le pouvoir et le superpouvoir varie considérablement. Pour remplir cette jauge, il faut occasionner des dégâts, détruire des unités, en recevoir et perdre des unités la remplit également (lié à la valeur en argent des unités). Lorsqu'un général utilise son pouvoir ou superpouvoir, il ne peut plus engranger de points pour sa jauge jusqu'à son prochain tour.

Si ces pouvoirs ont des effets variés, ils sont intimement liés aux caractéristiques des généraux. Ainsi, Colin, dont les unités sont 10% moins puissantes mais coûtent 20% moins cher à déployer (un meilleur deal que Kenbei), a un pouvoir très rapide à charger (deux étoiles), qui multiplie par 1,5 ses fonds. Son superpouvoir, quant à lui, augmente la puissance de toutes ses unités en fonction de l'importance de ses fonds.

Ce qui fait que Colin est d'ailleurs considéré comme « broken », AW dispose aussi de tier-list.

Autre exemple, le super pouvoir de Maverick inflige deux blessures à toutes les unités ennemies et rend deux PV à toutes les siennes, tout en étant très long à charger. Le superpouvoir d'Eagle, lui, spécialisé dans les unités aériennes, est de faire rejouer toutes ses unités, sauf l'infanterie !

Sturm, en tant que « boss », est cheaté : toutes ses unités sont plus puissantes en attaque comme en défense, il n'a aucune pénalité de déplacement (normalement, les plaines ralentissent certaines unités, les forêts également), il a un seul pouvoir long à charger, qui envoie un météore sur une large zone, infligeant 8 blessures à toutes les unités touchées, en les laissant à 1 si elles devraient être détruites de cette manière...

Pendant que toutes ses unités reçoivent un boost !

Si les tier-lists établissent des positions de puissance, il n'y a pas d'équation absolue. Dans une carte sans port, Drake, spécialisé dans les unités maritimes, sera forcément moins efficace. Adder, un généraliste dont les pouvoir et superpouvoir consistent uniquement à augmenter le mouvement de ses unités, s'il peut être de tous les combats, ne percera non plus jamais grandement.

AW propose ainsi 17 généraux en comprenant ceux de Black Hole, amenant un panel suffisamment diversifié pour avoir une vraie richesse.

Cela ajoute une énorme dimension tactique, en sachant quand bien utiliser soit un pouvoir, soit un superpouvoir. Lorsque les missions vous imposent un général, elles cherchent souvent à tirer parti de ses capacités, comme la mission avec Grit en brouillard de guerre, où, planqué dans les montagnes avec des lance-missiles et des artilleries dissimulées dans les bois (il faut être dans une case adjacente, ou bien « buter » contre elle, pour repérer une unité cachée dans une forêt), il faudra mettre en déroute une cohorte de tanks, tanks M et Néotanks. Ses pouvoirs, augmentant encore la puissance et la portée de ses unités indirectes, sont particulièrement indiqués.

Bien heureusement, AW2, ce n'est pas qu'une campagne bien moins difficile que celle du premier épisode (ce qui n'est pas forcément un mal !)...



*Champ de bataille et multijoueur vous offriront un beau nombre de cartes où vous pourrez utiliser le général de votre choix.*

## **Promotion sur les schrapnels et la poudre**

Principalement, en-dehors de la campagne, vous aurez accès au *champ de bataille*, comptant de nombreuses cartes où exercer vos talents tactiques avec les généraux de votre choix. Vous obtiendrez des scores comme en campagne, de la même manière, ces scores seront directement convertis en points.

Avec ces points, vous pourrez notamment acheter des généraux que vous aurez débloqué (pour les utiliser en VS ou dans le champ de bataille), de nouvelles cartes pour le champ de bataille, et pour le jeu en mode VS, qui lui s'apparente plus à un « mode libre » : vous choisissez les généraux qui participeront à la bataille, si la météo changera (soleil, pluie qui occasionne un brouillard de guerre temporaire en plus de ralentir, neige qui ralentit tout le monde sauf Olaf), la somme fournie par tour par propriété et centre de production. De quoi varier les plaisirs avec toutes les cartes disponibles, deux joueurs, trois joueurs, ou quatre joueurs.

Vous trouverez plus difficilement deux GBA pour jouer en Game Link maintenant, mais il est possible de jouer sur la même console (ou le même émulateur), des fans ont également mis au point un logiciel pour jouer en ligne.

Vous disposerez également d'un éditeur de cartes, assez complet vu le nombre d'éléments disponibles.

Terminez la campagne en rang S pour débloquer Sturm, et terminez-la une fois pour pouvoir acheter le mode difficile de la campagne, qui vous offre un challenge plus relevé et vous rapporte le double en points. De quoi mettre à l'épreuve vos compétences !

Une fois que vous aurez tout acheté chez Hachi, le marchand, celui-ci deviendra disponible, en tant qu'ancien général d'Orange Star, le papy en a sous le capot : ses unités coûtent 10% moins chers pour une puissance normale ! Et son super pouvoir réduit pour un tour, de 50%, le coût de déploiement de ses unités...

De quoi jouer en god-mod sur le champ de bataille, après tous ces efforts.

A oublier en multijoueur par contre...



*Certaines cartes contiendront des silos à missiles pouvant être lancés par une unité d'infanterie : les missiles peuvent atteindre n'importe quel point de la carte, infligeant 3 points de dégâts sur la zone d'impact.*

## La guerre en ambiance cartoon

Que peut-on reprocher à AW2 ? D'abord, son style graphique, qui pourra diviser. La palette est aussi vive et gaie que pour *Fire Emblem*, alors même que dans le fond, c'est une énorme guerre contre Black Hole- et de bonnes grosses batailles dans les autres modes.

Le design des unités est très cartoon, les soldats se font tuer comme des bouchons de champagne qu'on ferait sauter, les unités mécanisées explosent joliment...

Si le jeu essaye parfois d'être sérieux, cela va quand même plutôt dans le sens de la parodie, mais on envoie les unités à la guerre sans vraiment que le soft offre beaucoup de remarques par rapport au coût en vies humaines. L'ambiance peut même être parfois franchement niaise, avec ce côté « loliloolol, la guerre, c'est trop fun ! », ce qui ne plaira pas à tout le monde. Et comme le scénario manque singulièrement de profondeur, n'a que peu de développement de personnage, il est compréhensible que certains puissent difficilement accrocher.

Dans *Days of Ruins*, *Advance Wars* passera d'ailleurs dans un registre diamétralement opposé, du genre *Fallout* (ce qui amènera aussi son lot de soucis).

Le jeu n'est pas forcément très équilibré, Kenbei, Colin et Sensei étant notamment "broken" (pour le troisième, son superpouvoir permet de faire apparaître des bazookas à 9PV sur toutes les propriétés qu'il possède...).

La campagne en mode normale se fait facilement, et avec le bonus en points de la campagne difficile, vous aurez tôt fait de tout débloquer.

Par rapport à AW2, les innovations sont bien maigres, même si l'ajout du superpouvoir change les choses, et on ne compte qu'une seule nouvelle unité : le Néotank.

Au-delà de ça, *Advance Wars 2* reste un excellent jeu tactique. Dommage que la série se soit arrêtée après *Days of Ruin*, la 3DS ayant été la renaissance des *Fire Emblem* mais pas de sa série « sœur ». Je suppose que les amateurs pourront se consoler avec *Wargroove*...

## « Un classique de la GBA »

### ASPECTS NÉGATIFS

- Une seule nouvelle unité
- Ambiance très nonchalante qui ne conviendra pas à tout le monde
- Léger déséquilibre par rapport à certains généraux

### ASPECTS POSITIFS

- Campagne généreuse avec un mode difficile portant bien ce titre
- Accumuler des points liés à notre performance pour débloquer du contenu
- Le mode champ de bataille
- L'arrivée des superpouvoirs
- Gameplay solide
- L'éditeur de cartes

Une seule nouvelle unité, plus de généraux, plus de cartes, une nouvelle campagne suffisamment corsée en difficile, un magasin avec moult éléments à débloquer, *AW2* ne révolutionne pas la série par rapport à son prédécesseur, mais procure un plaisir de jeu intact, l'apparition des superpouvoirs change en partie la donne.

Si l'ambiance vous plaît moyennement et que vous pouvez passer outre, il y a encore bien des heures de fun à piocher dans cet opus, la fleur au fusil, mais en tirant à tout va quand même.

