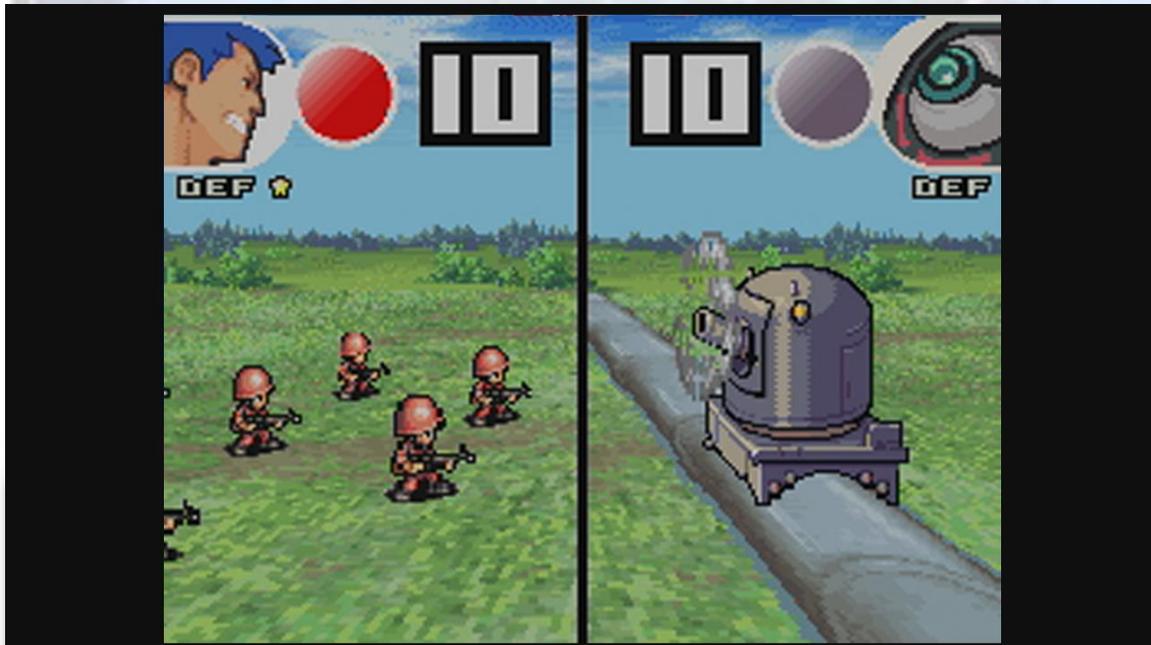


Un jeu est un succès, et les responsables de sa création se sentent encouragés à produire une suite, à tort ou à raison.

Et même lorsque c'est à raison, il arrive d'être paresseux ou de débarquer avec de fausses bonnes idées. Autant annoncer directement la couleur pour AWDS : il rentre dans cette catégorie. Après deux épisodes, ils avaient déjà épuisé, visiblement, ce que Wars World pouvait produire d'original. Est-ce à dire que cet épisode DS n'a pas su dignement continuer la série ? Oui et non. Retour dans le monde où la guerre est fun et colorée pour le comprendre...

Prenez votre T-shirt avec un monolithe dessus, ami Lecteur.



Les nouvelles unités n'ont clairement été brevetées avant d'être admises sur le champ de bataille...

Et un continent sorti d'un chapeau, un

Vous connaissez mes convictions : à moins que ce ne soit vraiment pas indiqué (party game, jeu de course...), il faut pour moi que le scénario ait quelque consistance et substance minimales. Ou à défaut, une bonne ambiance. AW2 était tout ce qu'il y a de plus simpliste et AWDS pourrait l'être aussi, mais il parvient tout de même à avoir une trame indigente.

L'action se passe plusieurs mois après la défaite de Black Hole. Pas la défaite totale, voyez-vous, car quand Maverick a tué son chef, Sturm, sauvant aussi les généraux alliés, il a argué du fait que leur armée était aux abois et qu'il allait décamper. Bien sûr, en bons héros clichés, ils le laissent partir sans rien chercher à savoir.

Et donc, ce qui devait arriver arriva : Black Hole a profité de ces quelques mois pour se reformer à une vitesse inouïe, frappant Omégaland. A parce que oui, depuis tout ce temps, il y avait un gros continent loin au nord dont personne n'avait parlé jusqu'à présent... Je veux bien qu'il fallait trouver un nouveau théâtre d'affrontements, mais là, ça tombe vraiment du ciel. D'autant plus qu'officie là-bas la sœur de Nell, Rachel, dont on apprend aussi l'existence (ce qui est un moindre mal, en tout cas plus crédible).

Donc elle et l'autre général d'Orange Star en poste, Jake, crient un peu au secours, vu que la nouvelle force de Black Hole a percé toutes leurs défenses, ça fait quelque peu désordre.

Nell promet d'envoyer des renforts, mais pas de suite, la plupart des généraux sont occupés à s'occuper des forces restantes de Black Hole (!) de leur côté, sur Cosmo Land, ce qui est parfaitement ridicule comme prétexte.

Il s'agira donc de repousser cette nouvelle menace, en bénéficiant du soutien de certains généraux des anciens épisodes et vous découvrirez rapidement que la terre se transforme en désert, un peu plus tard, vous apprendrez que c'est le fait « d'obélisques », qui pompent « l'énergie vitale » de la terre pour la transformer en potentiel productif, et permettre au nouveau chef de Black Hole, Von Bolt, de vivre éternellement... Wouhou. Quelqu'un a volé les archives de FFVII ?

Je me demanderai toujours comment Maverick a fait pour être doublé par un tel type et perdre son statut de nouveau leader. Enfin, il faudra détruire obélisques et monolithes pour empêcher la désertification de la planète, un plan que Sturm aurait sûrement désapprouvé de toute manière (à quoi sert de vivre éternellement, si c'est pour régner sur une planète de sables ?), au long d'une campagne facile et plutôt insipide. Tient, pour mettre un peu de variété, si on mettait quelques clones aléatoires de généraux comme ennemis ? Tch.

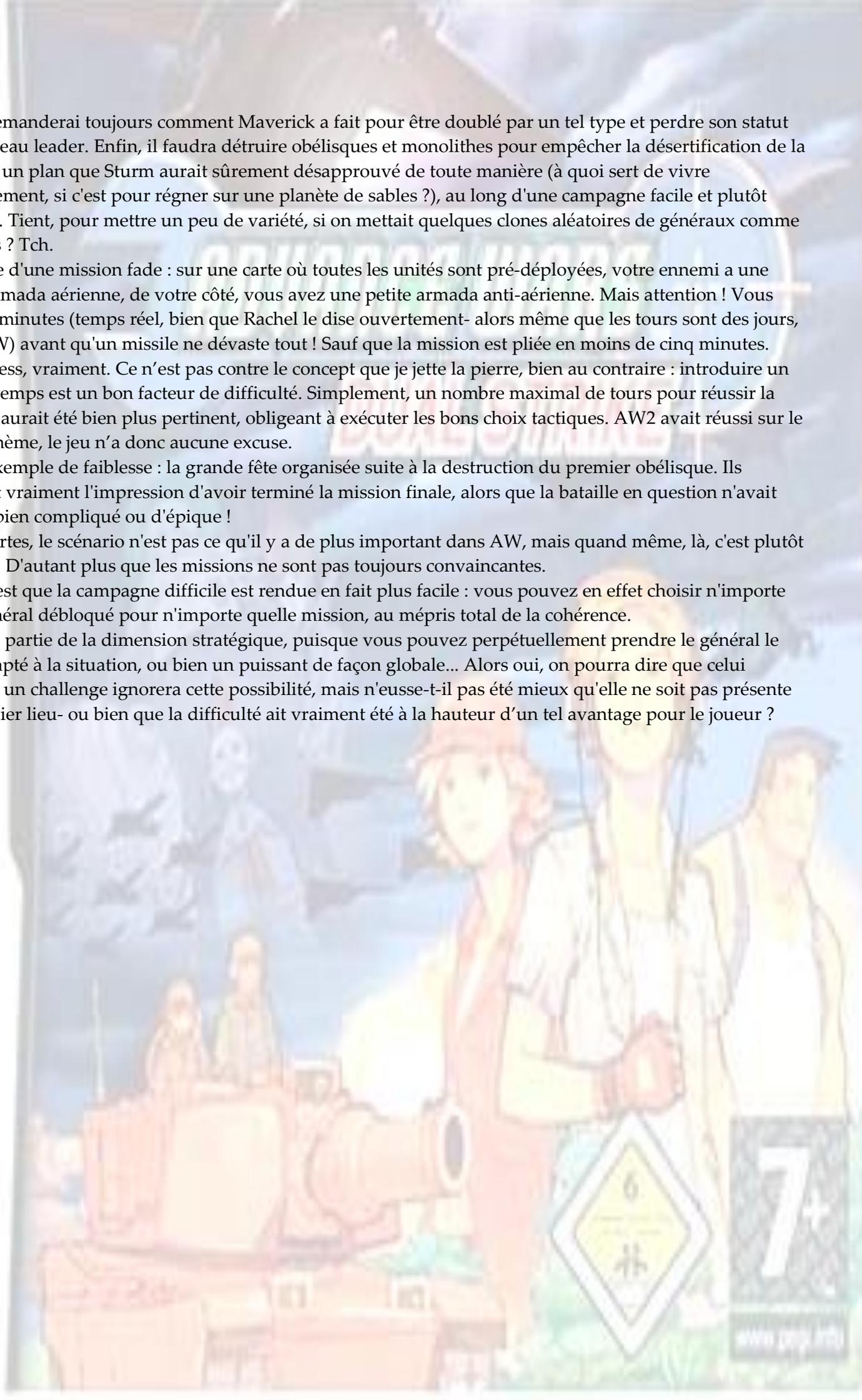
Exemple d'une mission fade : sur une carte où toutes les unités sont pré-déployées, votre ennemi a une petite armada aérienne, de votre côté, vous avez une petite armada anti-aérienne. Mais attention ! Vous avez 30 minutes (temps réel, bien que Rachel le dise ouvertement- alors même que les tours sont des jours, dans AW) avant qu'un missile ne dévaste tout ! Sauf que la mission est pliée en moins de cinq minutes. Quel stress, vraiment. Ce n'est pas contre le concept que je jette la pierre, bien au contraire : introduire un facteur temps est un bon facteur de difficulté. Simplement, un nombre maximal de tours pour réussir la mission aurait été bien plus pertinent, obligeant à exécuter les bons choix tactiques. AW2 avait réussi sur le même thème, le jeu n'a donc aucune excuse.

Autre exemple de faiblesse : la grande fête organisée suite à la destruction du premier obélisque. Ils donnent vraiment l'impression d'avoir terminé la mission finale, alors que la bataille en question n'avait rien de bien compliqué ou d'épique !

Alors certes, le scénario n'est pas ce qu'il y a de plus important dans AW, mais quand même, là, c'est plutôt navrant. D'autant plus que les missions ne sont pas toujours convaincantes.

Le pire est que la campagne difficile est rendue en fait plus facile : vous pouvez en effet choisir n'importe quel général débloqué pour n'importe quelle mission, au mépris total de la cohérence.

Exit une partie de la dimension stratégique, puisque vous pouvez perpétuellement prendre le général le plus adapté à la situation, ou bien un puissant de façon globale... Alors oui, on pourra dire que celui désirant un challenge ignorera cette possibilité, mais n'eusse-t-il pas été mieux qu'elle ne soit pas présente en premier lieu- ou bien que la difficulté ait vraiment été à la hauteur d'un tel avantage pour le joueur ?





La possibilité de permuter entre deux généraux et d'utiliser leur pouvoir relais change grandement la donne.

Dual strike et double écran

Comme ce nouvel épisode se passe sur une autre console, il fallait évidemment qu'il profite de ses spécificités. Elles ne viendront pas du stylet, qui n'offre pas un net gain de confort et de jouabilité pour déplacer ses unités, mais bien plutôt du double écran.

Certaines missions dans la campagne (certaines cartes du champ de bataille également) se dérouleront ainsi avec vous sur le front principal et un général contrôlé par l'IA se chargeant du front secondaire (avec deux IA de l'autre côté, bien sûr).

Depuis les centres de production, vous pouvez envoyer des renforts vers le front secondaire, qui ne pourront pas être récupérés. Le front secondaire, lui, ne peut envoyer aucune unité. Vous pouvez régler le comportement de votre allié IA, qui n'aura généralement aucun souci pour l'emporter sur le front secondaire (peut-être un brin plus laborieux en mode champ de bataille).

La victoire ne s'obtient que si elle se fait sur le front principal. Le vainqueur du front secondaire revient sur le front principal, toutes ses unités survivantes converties en étoile, ce qui promet un pouvoir relais au tour où cela arrive.

Et le pouvoir relais, c'est une des nouveautés tant affichées par le marketing de ce jeu.

Pour ces missions (ou pour certaines missions avec un seul front où vous aurez la possibilité d'avoir deux généraux en même temps), lorsque les jauges des deux généraux sont remplies, vous pouvez déclencher un pouvoir relais : le général présent utilise son superpouvoir, réalise son tour, puis passe la main à son acolyte qui joue un nouveau tour en activant son propre superpouvoir.

Selon les affinités entre généraux, certaines associations peuvent générer un bonus de puissance supplémentaire.

Par exemple, 130% avec Rachel-Jake ou un malus, plus ou moins synergiques. Le combo Sasha-Colin est agréable : son superpouvoir lui permet de gagner de l'argent en détruisant des unités ennemies, tandis que son frère voit sa puissance augmenter avec son superpouvoir, en fonction de l'argent disponible. Avec Eagle-Sami, TROIS tours consécutifs et au dernier, avec le superpouvoir de Sami, l'infanterie gagne deux en mouvement et peut capturer en un tour...

On peut donc trouver des combinaisons plus ou moins amusantes et efficaces, mais reste que cela déséquilibre tellement les choses que ça n'en devient pas tellement intéressant. Surtout que les jauges se remplissent beaucoup plus rapidement dans AWDS, ce qui conduit à un déluge de pouvoirs, superpouvoirs et pouvoirs relais.

Notez que quand vous contrôlez deux généraux sur le même front, vous pouvez choisir qui est aux

commandes (si vous changez, cela termine le tour).

En temps « normal », le second écran de la DS affiche les informations des terrains et des unités sélectionnées, sans avoir besoin d'appuyer sur R, sympathique, sans plus.

La pseudo-perspective induite par l'inclinaison du point de vue n'apporte strictement rien : les graphismes restent globalement les mêmes.

Notez que pendant la campagne, il y a comme un relent d'artificialité pour faire usage de missions à deux fronts (tient, si on faisait une forteresse aérienne à détruire en front secondaire, car elle bombarde une unique case importante de la carte ? Cela ne serait pas du tout plus utile pour appuyer une invasion...) et qu'elles n'atteignent pas la huitaine dans le champ de bataille.

Le côté 'dual strike' s'avère au final assez dispensable.



Remporter la victoire sur le front secondaire sera souvent une formalité, et vous assure la réussite sur le front principal.

Les bras de la guerre (et nouvelles têtes)

Il faut de l'argent pour les nerfs et les muscles, il faut des unités pour l'action motrice. En plus de toutes les unités précédentes, Intelligent Systems, pour faire oublier que AW2 n'avait que le Néotank comme nouvelle unité, s'est senti utile d'en rajouter une flopée cette fois-ci. Malheureusement, la plupart sont inutiles. Petit tour d'inspection :

- **Le mégatank** : 28 000 crédits, 4 de déplacement, trois munitions. Alors certes, il est suprêmement puissant et résistant, mais si vous pouvez vous payer le luxe d'en bâtir un, c'est que vous devriez déjà avoir l'ascendant de toute façon. Au surplus, il est donc lent, doit être accompagné d'un VTB pour ne pas tomber en rade d'obus... Ou de carburant.

- **L'autocanon** : sorte de lance-missiles avec une case de point aveugle en moins, mais qui ne peut se déplacer que sur les conduits indestructibles (qui font leur retour). Unité gadget pour deux-trois missions de campagne et vous aurez mieux à faire sur le champ de bataille.

- **Le porte-avions** : vaste blague. Ce navire coûte 30 000, sans aucune défense contre les autres unités navales. Alors d'accord, 2-9 de portée en anti aérien, c'est impressionnant mais ça ne justifie nullement le prix, même s'il peut transporter et ravitailler deux unités aériennes.

- **MBTM** : un gros missile. Il coûte 25000, a peu d'autonomie (45 en essence) et inflige 5 de dégâts dans la zone où vous choisissez de le faire sauter (3 cases d'impact dans tous les sens). Il se fera quand même aisément descendre, il suffit de disperser ses troupes pour éviter le gros des dommages.

- **Chasseur furtif** : pour plus qu'un cher qu'un honnête bombardier, ce chasseur peut toucher n'importe quelle unité. Il peut aussi se camoufler et devenir ainsi insensible à toute attaque, sauf d'un autre furtif ou d'un chasseur normal qui connaîtraient sa position. Problème, l'unité n'a que 60 en carburant, consomme 8 carburant supplémentaire par tour en mode furtif, a une résistance en carton et une puissance de feu très modérée. Vu qu'il faut un soutien logistique pour qu'elle ne s'écrase pas bêtement, pour une unité furtive, c'est raté...

- **Le navire logistique** : la seule vraie bonne pioche. Et quelle pioche ! Pour 7 500, il se déplace vite, peut transporter deux unités d'infanterie, réparer n'importe quelle unité d'un point par tour. Une bien meilleure solution que le porte-avions, pour soutenir des unités aériennes en mer et il se montre très utile de façon générale, d'autant plus pour les batailles navales, car il ravitaille aussi les unités qu'il répare !

Les nouveautés restent donc globalement décevantes de ce côté.

De celui des généraux, du sang neuf également. **Sasha** chez Blue Moon, qui est moyenne, **Grimm** chez Yellow Comet (kamikaze dont les unités sont plus fortes en attaque qu'en défense, avec des pouvoirs en accord), **Javier** pour Green Earth, utile uniquement s'il y a des tours de communications sur la carte (nouveau bâtiment capturable du jeu, Javier peut s'en servir pour augmenter à la fois l'attaque et la défense de toutes ses unités) et donc **Rachel** et **Jake** pour Orange Star.

Le second se fera surclasser par Jess (ses unités terrestres sont plus puissantes dans les plaines, wouhou), la première est excellente : ses unités sont réparées d'un point supplémentaire par tour sur les propriétés et centres de production ; son superpouvoir envoie trois missiles infligeant chacun trois de dégâts sur une zone prédéfinie ! Certes, vous ne choisissez pas les zones, mais pour six étoiles, c'est très fort...

Chez Black Hole, en plus de retrouver Kat et Maverick, vous aurez droit à Zak et Jugger, des copies de Adder et Helmut, lesquels ont disparu de la circulation sans aucune explication.

Seules différences : les pouvoirs de Jugger rendent ses dégâts encore plus aléatoires, Zak a plus de puissance sur les routes et son superpouvoir coûte donc plus cher. Il y aura Candy, bonne générale tirant profit des combats en milieu urbain et du nombre de propriétés qu'elle possède. Von Bolt est un sous-Sturm, mais dont l'unique pouvoir, foudre noire, paralyse les unités qu'il touche pour un tour, en plus de leur infliger 3 dégâts. Il a tant un bonus d'attaque que de défense, le dernier étant plutôt rare et appréciable sur AW.

Le renouvellement est donc mitigé, et on sent que comme pour son « scénario », la licence s'essouffait bigrement sur Wars World.



Le champ de bataille continuera de briller.

Heureusement, il y a le reste...

Le gameplay et les principes restant les mêmes, AWDS garde ce qui fait sa force, d'autant plus avec un multi toujours aussi fourni et le retour du champ de bataille avec plus de cartes, tout en recyclant d'anciennes. Comme en campagne, vous pourrez toujours y gagner des points, pour acheter divers items dans la boutique. Néanmoins il y a une différence, avec la présence d'un multiplicateur de score : X2,5 si vous le faites en solo normalement, X2 en solo avec les compétences, X1,5 avec deux généraux, X1 avec deux généraux et les compétences activées.

Ce multiplicateur ne s'applique qu'à l'expérience gagnée par votre ou vos généraux. Tous les 1000 points, ils gagnent un niveau et débloquent de nouvelles compétences, qui forment un panel varié, progressant en puissance : bonus d'attaque directe, bonus de réparation, pas de malus de déplacement en forêts, bonus d'attaque quand il neige, jauge qui se remplit plus vite... Un général peut avoir 4 compétences activées à la fois, et peut en changer à loisir selon les missions. Ce qui fait d'autant plus que le mode difficile est plus facile que la campagne normale...

L'éditeur de cartes est toujours présent, il y a également de nouveaux modes de jeux : les défis. Défi argent où vous devez réaliser une série de missions, en allant le plus loin possible, avec un énorme pécule de départ qui ne sera pas renouvelé, défi temps où il faut réaliser les missions dans le moins de tours possibles.

Vous aurez également le mode action, se passant en temps réel. Aux commandes d'une unité de votre choix (recon, artillerie, bazooka, tank, chacune variant en vitesse, puissance, résistance et vitesse de capture), vous devrez compléter plusieurs cartes en détruisant toutes les unités ennemies, ou en capturer le QG. Vous pourrez vous régénérer sur des propriétés alliées et capturer des bases pour ajouter des unités en réserves (qui font office de « vies » supplémentaires).

Plusieurs généraux à disposition, qui pourront utiliser un pouvoir : l'unité d'Andy sera réparée, par exemple.

Les généraux ennemis auront aussi des pouvoirs. Original, sans conteste, mais on s'en lasse vite.

Les défauts ont été évoqués au fil des paragraphes. J'espère, en ces quelques lignes, vous avoir convaincu que contrairement à ce qu'écrit Romendil de JVC à la fin de son test, il ne faut pas être bien malin ou malhonnête pour trouver des failles dans cet opus.

En même temps, lorsqu'on met 16 pour le scénario en justifiant que l'histoire est *'parfaitement scénarisée au moyen de nombreux dialogues qui interviennent toujours quand il faut'*, personnellement, il y a de quoi laisser dubitatif. Ces dialogues ne sont pas plus époustouflants que dans AW2, non, vraiment pas...

La conclusion est si navrante que j'ai même écrit un roman narrant la suite à ma manière.

Une dernière remarque : l'IA est devenue extrêmement agressive et n'hésitera pas à attaquer un mégatank avec une infanterie !

La Garde Impériale de Warhammer 40K approuverait sûrement.

« Frappe à puissance modérée »

ASPECTS NÉGATIFS

- Intrigue qui essaie de se prendre au sérieux par moments, sur fond de bêtise crasse et d'antagonistes au rabais
- Nouvelles unités généralement mal pensées
- Fonction *dual* relativement peu exploitée
- Campagne bien moins prenante qu'avant, que ce soit au niveau de l'ambiance ou du challenge
- Le pouvoir relais, qui bouleverse une situation trop facilement

ASPECTS POSITIFS

- Le navire logistique, unité parfaite
- Rejouer la campagne en god mode, pour les amateurs
- Belle longévité avec le champ de bataille et le multijoueur
- Quelques missions honnêtement bien réussies

AWDS mise avec justesse sur son gameplay bien rodé, mais ses nouveautés ne sont pas des plus heureuses : un pouvoir relais qui déséquilibre tout, une campagne difficile plus aisée que la normale, des compétences pour encore faciliter le tout, six nouvelles unités dont 5 dont on peut très bien se passer.

L'univers de Wars World s'achève ici, même si la fin laissait planer une possible suite, mais il faudrait faire fort pour qu'elle soit potable au niveau du scénario. Guère étonnant qu'avec le dernier AW en date qui suivra, Nintendo ait voulu donner une toute autre tournure à la série.

Pour son plus grand bien ? Vous le saurez un autre jour, Lecteurs. Portez-vous bien, et n'oubliez pas : la guerre en mode cartoon, c'est fun.

