

LAST WAR Saison 1



Sommaire

1.	Introduction	3
2.	Nouvelles ressources et nouveaux bâtiments.....	4
3.	Nouvelle carte.....	7
4.	Le virus Infectieux.....	8
5.	Les héros et les armes exclusives.....	11
6.	Les pass	15

1. Introduction

🛡️ SAISON 1 ARRIVE ! 🛡️

La saison 1 comporte un lot important de changements qui peuvent rapidement vous perdre. Elle se décline en 8 semaines avec des nouveautés qui arrivent chaque semaine. Je vais ici vous présenter le plus de choses possibles pour vous aider à aborder la saison 1 en toute sérénité.

Les choses sérieuses commencent. Préparez vos troupes, renforcez vos bases et soyez prêts à tout donner. Cette saison sera l'occasion de montrer notre force, notre cohésion et notre capacité à avancer ensemble.

On compte sur l'activité de chacun : entraide, présence, communication et bonne humeur feront la différence. Chaque joueur aura son rôle à jouer pour nous mener le plus loin possible. Restons soudés, motivés et ambitieux. On joue pour progresser, gagner... et surtout marquer cette Saison 1. 🐣

Ensemble, on fait du bruit. 🗣️



2. Nouvelles ressources et nouveaux bâtiments

Avec la saison 1, il y a l'introduction de nouvelles ressources en plus de celles de base (Fer / Pain et Or)

Il y a trois nouvelles ressources qui seront disponibles dès le début de la saison 1.

Les protéines immunitaires



Utilisées pour la construction et l'amélioration de l'Institut de recherches sur les virus et des bases militaires.

Vous pouvez obtenir des protéines immunitaires grâce à :

- La ferme à protéines,
- Les récompenses pour avoir tué des zombies au premier niveau,
- La réalisation des objectifs de la saison 1 pour l'augmentation de la résistance aux virus,
- L'utilisation du ticket de recrutement « Retour du héros ».



Les cristaux mutant



Utilisés pour construire et améliorer la ferme de protéines et les bases militaires.

Vous pouvez obtenir des cristaux mutants grâce à :

- Les récompenses pour avoir tué un zombie au premier niveau,
- L'accomplissement des missions de la quête saisonnière,
- L'atteinte des objectifs de la saison 1 pour l'augmentation de la résistance au virus,
- Le premier Doom Walker tué (premier Doom Walker tué de la journée),
- La recombinaison génétique,
- L'utilisation du ticket de recrutement « Retour du héros »
- Le Pass hebdomadaire et le Pass de combat saisonnier.



Les Fragments de gènes



Il existe 6 types de fragments de gènes. Recombinez-les pour obtenir des cristaux mutants et des récompenses. Les fragments de gènes peuvent être échangés avec vos alliés.

Vous pouvez obtenir des fragments de gènes en :

- Terminant des missions radar : Tuer des Doom Elite, Collecter des ressources, Tuer des Doom Walker vous donnent les types I, II et III,
- Tuant des Zombies Cramois (tous niveaux) vous donne les types I, II et III,
- Tuant des Zombies Infectés (tous niveaux) vous donne les types I, II et III,
- Tuant des Doom Elite (tous niveaux) vous donne les types I, II et III,
- Soignant des alliés, vous obtenez les types IV, V et VI (consultez votre messagerie pour les récupérer),
- Attaquant des villes.

Concernant toutes ces ressources, vous les retrouverez juste en dessous du pain, du fer et de l'or. Pensez à bien regarder dans votre inventaire, ces ressources y sont aussi disponibles via des récompenses.



Ces ressources sont utiles pour améliorer les nouveaux bâtiments qui seront disponibles lors de cette saison 1.

Ces bâtiments ne peuvent être construits qu'à l'extérieur du périmètre de votre base. Certains apparaissent dès le début de la saison, d'autres suivront.

Tout d'abord il y a l'institut de recherche sur le virus qui permet d'améliorer la résistance au virus.



Vous aurez besoin de protéines immunitaires pour faire progresser l'institut de recherche sur les virus, à savoir que ce bâtiment peut être amélioré jusqu'au niveau 30, quel que soit le niveau de votre QG.

Ensuite, viennent les fermes protéinées, ces nouveaux bâtiments produisent des protéines immunitaires.

Il existe un total de 5 fermes protéinées disponibles (la cinquième est uniquement disponible avec le Pass Hebdomadaire de Saison).

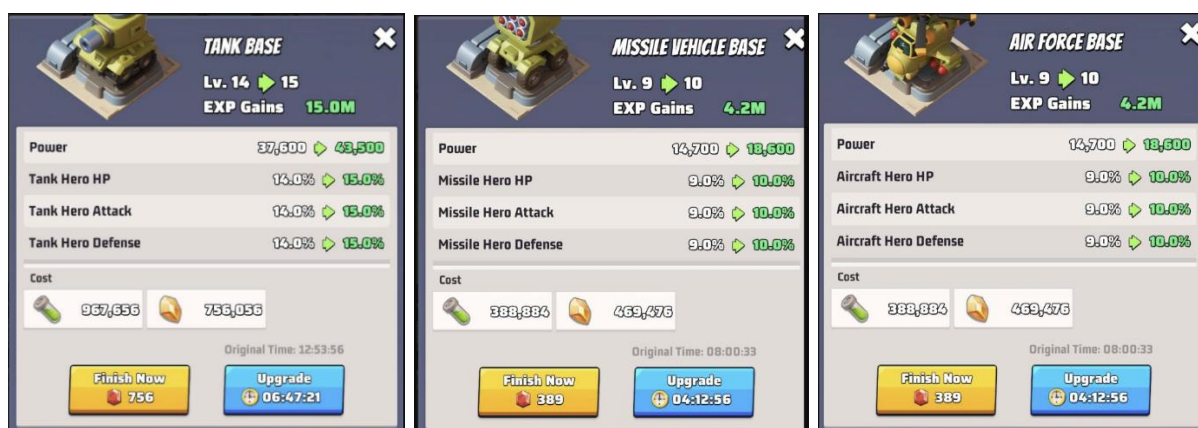


Pour améliorer le niveau de vos fermes, vous allez avoir besoin des cristaux mutants et tout comme l'institut de recherche, ce bâtiment pour être amélioré au niveau 30 quel que soit le niveau de votre QG.

Vous débloquentes chaque nouvelle ferme de protéines dès que la précédente atteint le niveau 10, il faut donc les augmenter une par une au niveau 10 et seulement une fois les 4 débloquées, vous pouvez les augmenter une à une (niveau 10-11-12).

Et enfin, à partir de la troisième semaine de la saison 1, des bâtiments militaires vont faire leur apparition.

Pour les améliorer, vous aurez besoin de protéines immunitaires et de cristaux mutants. Ces bâtiments peuvent être améliorés jusqu'au niveau 30, quel que soit le niveau de votre QG. Chaque amélioration de niveau augmentera les PV, l'attaque et la défense du type de héros correspondant de 1 %.



Attention à bien améliorer en priorité le bâtiment correspondant à votre T1 (une T1 tank = le bâtiment militaire Tank).

3. Nouvelle carte

Qui dit nouvelle saison, dit nouvelle carte !

Dès le début de la saison, on sera tous téléportés ensemble sur une nouvelle carte bien plus grande.

Prévoyez d'avance des téléporteurs avancés car on va devoir beaucoup bouger pour capturer les villes ainsi que les bastions militaires (des forteresses qui rapportent des bonus en plus).

Les forteresses militaires sont entourées de petits zombies qu'il faudra tuer pour pouvoir attaquer le corrupteur et ensuite capturer la forteresse.

Comme pour la pré-saison, les villes se débloquent au fur et à mesure des semaines. Pensez à tous participer à la capture des villes et des forteresses pour profiter des récompenses assez importantes.

Voici à quoi va ressembler la nouvelle carte (très grande hein ?!).



4. Le virus Infectieux

Cette nouvelle saison implémente la notion de virus et de résistance et comme déjà évoqué précédemment, vous pouvez augmenter la résistance au virus via l'institut.

Ok mais pour faire quoi ?

Car lors de cette saison, tout ce que vous attaquez (que ce soit les petits zombies, les monstres élite ou boss) est infecté de base au virus.

Il vous faut donc une résistance minimum pour pouvoir battre votre adversaire.

Comme vous pouvez le voir ci-dessous par exemple, pour battre le zombie niveau 7, le jeu vous demandera une résistance au virus de 700. Sans quoi vos dégâts seront considérablement réduits.

Ici la personne n'a que 300 de résistance, de ce fait, si elle attaque le zombie, elle infligera 99.8% de dégât en moins (sois un combat perdu d'avance).



Sachez que si vos troupes infectées rentrent dans votre QG, il sera lui aussi infecté. Plus vous avez de troupes infectées dans votre QG, plus gros seront les malus concernant vos unités.



1. Séjour à l'hôpital (s'active avec une pile ≥ 1) : Toutes les 300 à 200 secondes, une unité est gravement blessée,
2. Le moral est bas (s'active avec une pile ≥ 20) : Les dégâts infligés sont moins efficaces (-4 % à -20 %),
3. Virus mortel (s'active avec une pile ≥ 40) : Augmentation du taux de pertes d'unités chez l'ennemi (+4 % à +10 %),
4. Infection sévère (s'active avec Stack ≥ 60) : L'infection portée par les troupes augmente de (11 % à 15 %) lorsqu'elles sortent,
5. Peste virale (s'active avec une pile ≥ 80) : Vos troupes ont une chance d'infecter l'ennemi même en cas de défaite, avec une probabilité de 8 % à 10 %.

Vous allez me dire, comment se soigner du virus alors ?

Rien de plus simple, il suffit que vos alliés cliquent sur votre QG et sur la seringue. Cela permet d'envoyer nos avions d'espionnage sur votre QG et ainsi vous soigner.



Pour chaque guérison que vous effectuez, vous recevez en récompense un fragment de gène (type IV, V ou VI).

Consultez votre boîte mail -> section « Événements » et réclamez vos récompenses.

Du coup, si tuer un zombie ou un élite vous donne du virus, quelle est l'intérêt de les tuer vous me direz ?

L'intérêt principal est qu'à chaque palier de zombie ou d'élite que vous tuez, vous récupérez une récompense pour votre premier kill sur ce palier.

Par exemple, tant que je n'ai pas tué le zombie élite de niveau 5, il me sera impossible d'attaquer le niveau 6.

Comme vous pouvez le voir en dessous, chaque palier réussi vous permet de récupérer des protéines, des diamants, des cristaux ainsi qu'un nouveau type de ticket de recrutement. Il est donc très important de tuer le plus haut niveau à chaque fois dès l'instant que votre résistance le permet.



Si votre résistance aux virus est faible, compte tenu du malus important de dégâts infligés, un ralliement contre une élite du destin entraînera une perte énorme de troupes, que l'issue soit favorable ou défavorable.

Pour éviter cela, vous pouvez demander l'aide de vos alliés :

- Créez une escouade composée d'un seul héros, en choisissant celui qui possède l'attribut de commandement le plus faible (afin d'emmener moins de troupes).
- Lancez un rassemblement contre les monstres d'élite du destin, en invitant à participer ceux qui possèdent une résistance au virus suffisante pour tuer les zombies.

Grâce à cette approche, vous vainquez le zombie et gagnez ainsi beaucoup de cristaux mutants avec une perte minimale de troupes. (On perd beaucoup beaucoup de troupes, c'est donc très important d'en économiser le plus possible).

Autre point très important, pour capturer les forteresses, il faudra tuer des Corrupteurs qui agissent comme des gardiens.

Ils sont extrêmement puissants, et n'oubliez pas que les attaquer **vous infectera toujours**, quelle que soit votre résistance aux virus.

Pour tuer ces gros monstres, il faut laisser les personnes ayant une grosse résistance ainsi qu'une grosse puissance de team dans les rally, sans quoi nous allons tous perdre beaucoup d'unités pour rien.

5. Les héros et les armes exclusives

La saison 1 apporte des nouvelles concernant les héros et les armes, leur disponibilité variant dans le temps.

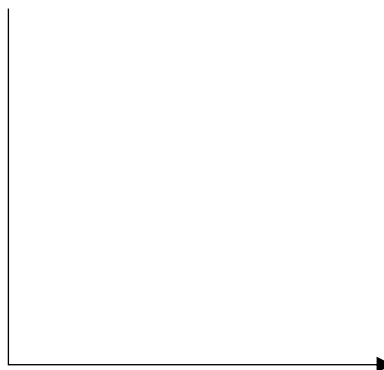
Si vous n'avez pas réussi à obtenir de héros auparavant, vous pouvez maintenant vous rattraper.

Un nouveau type de billet de recrutement sera disponible dès le début de la saison 1 : le billet de « Retour du héros » évoqué plus haut.



Grâce à ce ticket de recrutement, vous pourrez obtenir des fragments de la plupart des héros UR dès le premier jour de la saison 1.

Ces tickets rapportent le même nombre de points que les tickets de recrutement de héros pendant la course aux armements et le duel contre. Comme vous pouvez le voir, ils permettent d'avoir des fragments de Skyler et de Williams.





La saison 1 apporte aussi une nouveauté qui va permettre d'augmenter la puissance de certains héros de manière conséquente.

Il s'agit des **armes exclusives**.

En saison 1, trois armes exclusives vont être disponibles via des pass.

L'arme exclusive de Kim pour votre team Tank. Celle de DVA pour votre team Avion et celle de Tesla pour la team Missile

Des armes exclusives débloquent de nouveaux styles de véhicules et de nouvelles compétences aux niveaux 1, 10, 20 et 30.

L'amélioration des armes exclusives augmente considérablement divers attributs et accroît les niveaux maximum des compétences existantes.

Il faut exactement 50 fragments d'arme exclusive de Kim/DVA/Tesla pour pouvoir débloquent l'arme du héros en question.

Il y aura ensuite des fragments d'armes universels pour pouvoir améliorer l'arme que vous voulez.



Autre point très important concernant les héros, le passage de Mason de SSR en UR à partir de la seconde semaine.

TRES IMPORTANT : Il va falloir effectuer le passage en UR le jeudi et seulement le jeudi ! Sinon vous allez perdre un nombre de points VS considérable à le faire un autre jour.

Pour pouvoir passer Mason UR, il y a un prérequis :

- Mason doit être déjà 5 ☆

De plus, sachant que toutes les médailles de compétences et tous les fragments dépensés dans le mur d'honneur concernant Mason seront remboursés, il est important de tout lui donner avant de le passer en UR.

Exemple : Je monte toutes les compétences de Mason niveau 30

Après le passage en UR, dans mes mails, je vais recevoir toutes les médailles de compétence que j'ai utilisées pour passer les compétences niveau 30.

J'ai donc fait beaucoup de point au VS grâce à cette technique.

Avec le passage en UR :

- Mason sera réinitialisé à 3 ☆,

- Toutes les compétences seront réinitialisées au niveau 1 (de nouvelles compétences seront disponibles après la mise à niveau, voir le paragraphe ci-dessous),

- Le niveau du héros ne changera pas (celui acquis via l'EXP),

- Vous perdrez les bonus actuels du niveau Mur de la renommée de Mason.

Remboursements du passage en UR :

- Éclats utilisés pour la promotion de Mason sur le Mur d'Honneur :
 - **Tous les fragments utilisés sur le mur d'honneur** (fragments

universels  fragments de Mason ) **seront remboursés** et envoyés

par courrier. **MAIS ils seront tous convertis en fragments de Mason.**

- Médailles de compétence :
 - **Toutes les médailles de compétences** dépensées précédemment pour les compétences de Mason **seront remboursées** et envoyées dans les mails.

6. Les pass

Pour vous avertir en avance, il y aura différents pass disponibles tout au long de la saison 1 :

- Pass de combat saisonnier (une partie à 11.99€ et l'autre à 23.99€)
- Abonnement hebdomadaire (5.99€)
 - ✓ Ferme de protéines supplémentaire : tant que l'abonnement hebdomadaire est actif, elle produira des protéines immunitaires. Cette fonctionnalité prendra fin avec l'abonnement,
 - ✓ Bonus instantané de +250 en résistance aux virus. Ce bonus expire avec le pass,
 - ✓ Vitesse de marche. Ce bonus expirera avec le pass,
 - ✓ 20 000 cristaux mutants,
 - ✓ 500 points VIP,
 - ✓ Tous les jours :
 - 50 points d'endurance,
 - 20 000 cristaux mutants,
 - 60 accélérations génériques de 5 m,
- Pass de combat d'arme exclusive de Kimberly (23.99€),
- Pass de combat d'arme exclusive de DVA (23.99€),
- Pass de combat d'arme exclusive de Tesla (23.99€).

Voici ce que vous obtiendrez dans les pass des armes exclusives (pareil pour les trois héros)

