

LAST WAR



Guide pratique pour les membres et les nouveaux membres

Sommaire

1.	Introduction	3
2.	Les pillages	4
2.1	Les camions.....	4
2.2	Tâches secrètes	5
3.	La gestion des ressources	6
4.	Les bâtiments	6
5.	Les héros.....	7
6.	Le VS et les Courses Aux Armements (CAA)	8
6.1	VS.....	8
6.2	La Course aux Armes	10
7.	La téléportation	11
8.	Le Maréchal	11
9.	Bonus	12

1. Introduction

Notre alliance **TFEA** est positionnée sur le serveur (zone de guerre) portant l'identifiant **2080**.

Ce serveur est composé d'une cinquantaine d'alliances pouvant regrouper jusqu'à 100 membres maximum chacune et de plusieurs autres joueurs sans alliance (souvent des grands débutants, facilement identifiables par les bas niveaux de Quartier général et dont les pseudos ne sont pas précédés d'un acronyme entre crochets).

Nous identifions le **NAP 20**, cette mention indique que nous parlons des 20 meilleures alliances du serveur.

Le **TOP 5**, est constitué des cinq meilleures alliances, nous en faisons partie 😊.

Le grand principe fondamental est l'**unité de notre serveur**, ce qui signifie que chacun d'entre nous, doit, à son niveau, contribuer à maintenir cette unité en respectant l'ensemble des consignes données par les R4 et le R5 de notre alliance, mais également par le président du serveur qui rédige régulièrement des mails à destination de tous les membres du serveur.

Le chapitre qui va suivre a pour objectif de vous communiquer les bonnes pratiques à mettre en place le plus rapidement possible, et ce, afin que vous soyez mis dans de bonnes conditions pour la participation au maintien de notre unité et ainsi faire gagner un temps précieux à tous et pouvoir pleinement profiter de sa partie et progresser dans la joie et la bonne humeur 😊

Vous trouverez également un guide qui vous permettra de bien appréhender le jeu et progresser avec nous.

Bonne lecture !

2. Les pillages

2.1 Les camions

Nous parlions juste avant de l'unité du serveur. Cette unité commence par une règle essentielle : il est **interdit** à tous de piller les autres membres de notre serveur (zone de guerre) **2080**. Des sanctions peuvent être prises en cas de manquements répétés.

Voici une astuce simple pour ne pas se tromper et n'avoir que des camions des autres serveurs, **il faut activer la case en haut à gauche de votre écran** et pour avoir les meilleurs récompenses possibles, pilliez en priorité des camions ayant deux fragments UR dessus)



Ce camion me plaît, alors je tape sur « Pillage ! ». Évidemment, je me suis servie 😊

Je suis donc redirigée vers le serveur (zone de guerre) 2081.

Redirection vers la Zone de Guerre: 2081

Cette manipulation vous conduit directement vers un autre serveur et vous pouvez librement parcourir la carte de ce nouveau serveur (zone de guerre) afin de piller les camions de votre choix (4 attaques par jour maximum), chaque camion peut être attaqué deux fois.

Vous pouvez répéter toutes les étapes précédentes si vous souhaitez aller explorer d'autres serveurs (zone de guerre).

2.2 Tâches secrètes

L'astuce est exactement la même que pour les camions, faites comme si vous visiez les camions, sauf qu'arrivés sur la carte de l'autre serveur (zone de guerre), ignorez le camion visé et parcourez la carte librement à la recherche des tâches secrètes (5 pillages par jour maximum), privilégiez au minimum ceux-ci (dorés UR) pour de meilleures récompenses.



De plus, les R4 et le R5, pour vous aider, placent un marqueur dédié au niveau d'une mine au hasard qui vous permet de vous rediriger directement vers un autre serveur. Ici, le 2081.



Les erreurs peuvent arriver ! Si c'est votre cas et que vous pillez une tâche secrète dans notre serveur, nous vous demandons de **contacter directement le joueur pillé et vous excuser tout de suite**. Ceci est essentiel pour nous éviter des dramas et ainsi calmer tout de suite des tensions en devenir.

3. La gestion des ressources

Comme vous le savez, sur Last War, nous avons actuellement 4 types de ressources différents :

- La nourriture,
- Le fer,
- L'or,
- Les diamants.

Les ressources servent principalement à augmenter le niveau de vos bâtiments, mais vous permettent aussi de lancer vos recherches technologiques ou encore, de former des troupes et également d'améliorer les équipements de vos héros (or).

Concernant les diamants, il faut absolument avoir une bonne gestion car c'est une ressource rare et difficile à avoir. Vous ne devez les dépenser que pour prendre le VIP 30j à 10K diamants (les bonus sont trop importants pour s'en passer).

Et selon vos besoins, ils servent aussi à acheter dans la boutique VIP. Il faut prioriser dans cette boutique l'endurance et les accélérations (de 5 min, de 1h, de 3h et de 8h) en fonction de vos diamants et de vos besoins. N'oubliez pas également qu'ils peuvent servir aux dons de la technologie d'alliance, mais ce n'est pas une obligation, c'est suivant comment vous gérez et à votre bon cœur 😊.

4. Les bâtiments

Il ne faut augmenter de niveau que les bâtiments requis pour la montée en niveau du QG. Cela demande tellement de temps et de ressources qu'il est préférable de faire cela jusqu'au QG niveau 27 pour débloquent les T9.

headquarters Level 7	Wall 6	Tank Center 6
headquarters Level 8	Tech Center 7	Alliance Center 7
headquarters Level 9	Tech Center 8	Tank Center 8
headquarters Level 10	Tech Center 9	Hospital 9
headquarters Level 11	Tech Center 10	Wall 10
headquarters Level 12	Tech Center 11	Barracks 11
headquarters Level 13	Tech Center 12	Tank Center 12
headquarters Level 14	Tech Center 13	drill ground 13
headquarters Level 15	Tech Center 14	Wall 14
headquarters Level 16	Tech Center 15	Alliance Center 15
headquarters Level 17	Tech Center 16	Tank Center 16
headquarters Level 18	Tech Center 17	Hospital 17
headquarters Level 19	Tech Center 18	Wall 18
headquarters Level 20	Tech Center 19	Barracks 19
headquarters Level 21	Tech Center 20	Tank Center 20
headquarters Level 22	Tech Center 21	drill ground 21
headquarters Level 23	Tech Center 22	Wall 22
headquarters Level 24	Tech Center 23	Alliance Center 23
headquarters Level 25	Tech Center 24	Tank Center 24
headquarters Level 26	Tech Center 25	Hospital 25
headquarters Level 27	Tech Center 26	Wall 26
headquarters Level 28	Tech Center 27	Barracks 27
headquarters Level 29	Tech Center 28	Tank Center 28
headquarters Level 30	Tech Center 29	drill ground 29

Concernant les casernes, il faut les monter en escaliers. Cela veut dire que si je prends mon exemple, je peux actuellement former des unités T8 au maximum et pour cela il me faut une caserne niveau 24.

De ce fait, mes casernes doivent m'aider à former des troupes de niveau 5 / 6 / 7 et 8. Il me faut donc des casernes de niveau 24 / 20 / 17 et 14. Cela permet de former des troupes de bas niveaux et de les promouvoir ensuite.

Concernant les centres de Tank / Avion et Missile, cela va dépendre de votre T1. Si vous partez sur une team Tank, il faut monter le centre Tank, sinon il faut monter le centre Avion si vous faites une team Avion.

5. Les héros

Il y a trois types de héros :

- Tank,
- Avion,
- Missile

Les héros Tanks ont une faiblesse contre les héros Avions. Les héros Avions ont une faiblesse contre les héros Missiles. Et enfin, les héros Missiles ont une faiblesse contre les héros Tanks.

Si vous faites partie de la team des personnes qui sont plutôt Free To Play, il est conseillé de partir sur une team Tank (voici un exemple de team tank actuellement)



Pour la Team Tank, il faut en priorité absolue mettre vos Fragments UR universels sur Kim jusqu'à ce qu'elle soit 5*. Concernant Murphy et Marshall, vous pouvez obtenir leurs fragments via la Taverne en recrutant des héros.

Il vous manquera ensuite William et Stetman où il faudra soit payer soit attendre dans le futur qu'ils soient à leur tour disponibles dans la Taverne ou via des événements particuliers.

Pour la team Avion, c'est plutôt une team pour les personnes qui mettent un peu d'argent dans le jeu. Mais sinon le principe reste le même que la team Tank, il faut mettre vos héros UR Avion en priorité dedans et up en priorité DVA (pour information DVA est le héros le plus fort du jeu).

Pour toutes les teams, il faut bien positionner vos héros. Les héros avec un bouclier correspondent aux héros qui vont prendre les dégâts (défensifs), il faut donc les mettre devant. Et les autres héros seront plutôt à l'arrière en tant que soutien ou DPS (offensifs).

Sur les héros, on peut y mettre des armes. Héros offensif = armes côté gauche (le Railgun et la puce de donnée). Pour les héros défensifs = armes côté droit (l'armure réactive et le Radar).

Toutes vos armes aussi bien offensives que défensives doivent être de niveau UR, tous les autres armes SR / SSR (violet et bleu) doivent être démontées dans le bâtiment « Usine d'équipement » pour pouvoir récupérer de la céramique qui permet de fabriquer les armes UR (dorée).

Et enfin, en ce qui concerne les compétences des héros, il ne faut monter les compétences que des héros UR car cela demande de plus en plus de médailles de compétence qui ne sont pas facile à obtenir.

6. Le VS et les Courses Aux Armements (CAA)

6.1 VS

Chaque jour de la semaine, des tâches bien spécifiques sont à faire pour pouvoir ouvrir vos coffres et aider l'alliance à remporter le duel. Pour voir les tâches qu'il faut faire, rien de plus simple. Il faut aller dans l'onglet VS puis dans « Progression du duel » et enfin dans « planning hebdomadaire ». Vous pouvez cliquer sur chaque jour et voir les tâches requises.

Le lundi : Entraînement Radar

- ☐ Utiliser son endurance (pendant la CAA dédiée « Boost du drone »)
- ☐ Compléter vos tâches radar (que vous aurez accumulé pendant le week-end)
- ☐ Utiliser vos données de combat de drone ainsi que vos pièces de drone (pendant la CAA « Boost du drone »)
- ☐ Envoyer vos teams récolter des ressources sur les mines (on les envoie souvent la veille au soir (dimanche soir) sur des mines de haut niveau pour que la récolte se termine après le reset du serveur, soit, après 3h00). Durant le reste de la journée, si vous ne vous connectez pas à votre partie, envoyez miner votre T2 et votre T3 (et T4 si vous en avez une) afin de générer des points passifs. Les points de collecte sont comptabilisés à la fin des récoltes ou quand vous rappelez vos équipes.
- ☐ Concernant l'expérience de héros, on ne les utilise que lorsque l'on a un VS difficile et qu'il faut push pour pouvoir gagner.

Le mardi : Expansion de Base

- ☐ Il faut utiliser vos accélérations de construction et ouvrir vos cadeaux, ces cadeaux correspondent à vos bâtiments non ouverts qu'il faut laisser comme cela jusqu'au mardi pour faire le plus de points possible (à noter qu'il faut faire cela pendant le CAA « Bâtiments de la Ville »)
- ☐ Envoyez vos camions en tant que camion UR (doré) sur la journée.
- ☐ De même pour vos tâches secrètes, à envoyer en tant que tâche secrète UR (doré) sur la journée, nous voyons encore trop de tâches secrètes SR et SSR ce jour, nous vous rappelons qu'elles ne ramènent **AUCUN** point.
- ☐ Enfin, recrutez vos survivants dans la taverne sur la journée.

Le mercredi : L'ère de la Science

- ☐ Utilisez vos accélérations de recherche (pendant le CAA dédié « Recherche Technologique »),
- ☐ Utilisez vos badges de valeur (ils s'utilisent en faisant des recherches de VS ou dans les recherches des forces spéciales),
- ☐ Complétez vos tâches radar (que vous aurez accumulé le mardi),
- ☐ Enfin, il faut ouvrir vos coffres de composants de drone.

Le jeudi : Former des Héros

- ☐ Recrutez les héros dans la Taverne,
- ☐ Augmentez le niveau de vos héros avec l'expérience de héros,
- ☐ Utilisez vos fragments de héros (UR/SSR/SR – Doré/Violet/Bleu),
- ☐ Utilisez vos médailles de compétence (sur les héros UR de votre T1).

Il s'agit du jour le plus simple de la semaine pour faire vos points VS.

Le vendredi : Mobilisation Totale

- ☐ Complétez vos tâches radar (que vous aurez accumulé jeudi),
- ☐ Utilisez, comme le mardi et le mercredi, vos accélérations de construction de bâtiments et de recherches technologiques,
- ☐ De plus, il s'agit de la journée de formation de vos unités (que vous aurez formé à bas niveau pendant la semaine pour les promouvoir le vendredi).

Le samedi : Chasse à l'Ennemi

Pendant ce jour, nos adversaires du VS peuvent se téléporter sur notre serveur et attaquer votre base, c'est pourquoi il est très important d'avoir mis son bouclier le vendredi soir avant de partir vous coucher, cela vous évitera de vous faire attaquer, de perdre des troupes et de perdre en puissance.

Pour faire vos points VS le samedi, il faut tuer des unités de notre adversaire du VS ainsi que soigner vos unités perdues pendant les attaques. Il faut aussi comme pour le mardi envoyer vos camions et vos tâches secrètes en UR (en doré).



6.2 La Course aux Armes

Maintenant que vous avez les explications pour chaque tâche à faire chaque jour, pour vous faciliter à faire vos points VS, il faut impérativement augmenter votre recherche technologique concernant le « duel d'alliances ». Plus il sera haut, plus vos tâches journalières vous rapporteront des points. A titre d'exemple, effectuer une tâche radar, rapporte 25 000 points par tâches radar, sachant que certains joueurs peuvent en stocker 35, le calcul est vite fait : $35 \times 25000 = 875\,000$ points seulement via les tâches radar stockées. Sachant que dans la journée d'autres vont être restaurées. Donc juste les tâches radar peuvent vous permettre d'ouvrir les 5 premiers coffres du VS.

Il faut donc chaque semaine économiser ses ressources pour chaque jour du VS spécifique. Par exemple, on ne va recruter les héros que le jeudi, nos survivants que le mardi. Et c'est pareil pour toutes les tâches qui sont demandées chaque jour du VS. Plus vous arrivez à économiser entre chaque VS, plus vous allez faire des points et donc vous allez avoir plus de récompenses tout en aidant l'alliance.

Depuis tout à l'heure, on parle de CAA / Course Aux Armes.

Qu'est-ce que c'est ? Il suffit d'aller dans « événements » et dans l'onglet « Course aux armes ».



Vous pouvez constater qu'il y a trois coffres à ouvrir lors de chaque Course Aux Armes. Une course aux armes dure 4 h et pendant cette période vous avez des tâches à effectuer. (Utilisez votre endurance, utilisez des accélérations de bâtiment, de recherche etc.). Il faut pour vous aider dans votre progression faire au moins 3 CAA pour avoir les 18 points du coffre au-dessus. Ce coffre vous permet d'obtenir chaque jour 200 diamants, 6 tickets de recrutement de héros ainsi que deux fragments universels UR (doré).

De plus chaque petit coffre du CAA ouvert vous offre des ressources, des accélérateurs ainsi que des médailles de compétence. Ce sont des ressources non négligeables pour votre progression.

7. La téléportation

Comme vous le savez sur Last War, il existe différentes téléportations de base :

- La téléportation via le point de ralliement d'alliance,
- La téléportation avancée que l'on peut acheter dans la boutique d'alliance,
- 3 téléportations avancées supplémentaires que l'on peut acheter à hauteur de 600 diamants chacune dans la boutique VIP.

Mais en plus de tout cela, il y a aussi la téléportation via le VS du samedi. En effet, pour pouvoir faire nos points, on se rend sur le serveur de nos ennemis (onglet VS, Assaut d'alliance puis attaque). Sachez que vous pouvez vous téléporter sur leur serveur autant de fois que vous voulez le samedi, il y aura juste un délai de 5 minutes entre chaque voyage.

PAR CONTRE ! Pour revenir dans la ruche, vous pouvez **VOUS-MÊME** décider de l'emplacement de votre QG. Vous n'avez pas besoin de vous téléporter sur le point de ralliement qui est souvent très loin de la ruche de l'alliance. Vous avez juste à revenir sur le serveur 2080 et avec vos doigts, déplacer la carte jusqu'à la ruche pour ensuite vous repositionner correctement bien alignés aux autres joueurs.
ps : Il faut absolument laisser la place au R4-R5 autour du maréchal lorsque vous revenez dans la ruche.

8. Le Maréchal

Avant même de lancer le maréchal, il faut que tout le monde fasse ses dons de « clef à molette », cela permet d'augmenter les nombres de niveau dans le maréchal et chaque don vous offre 500 pièces pour la boutique d'alliance.



Au tout début du maréchal, il faut envoyer un de vos avions espionner un QG ennemi. Cela vous permet d'activer la fièvre de guerre et donc d'avoir un bonus de 1% de dégât en plus. Concernant les ralliements, il faut lancer un ralliement avec votre T2 qui sera munie d'un seul héro bleu (cela permet aux membres de l'alliance de rejoindre le ralliement tout en vous faisant perdre très peu de troupe.) Pour votre T1, elle doit rejoindre les ralliements des autres et en priorité ceux des R4. Car les R4 bénéficient d'un bonus de 2,5 à 5% de dégâts en plus via le ralliement du maréchal.

9. Bonus

Concernant les tâches radars, lors des jours où il faut les conserver pour le VS, bien penser à ce qu'elle se stack à 34/35 pour que le timer puisse continuer à tourner et qu'il vous donne de nouvelles tâches radars 6h plus tard.

Toujours avec les tâches radars, lorsque vous avez des pelleteuses ou des drones, pensez à partager leur localisation dans le chat alliance que tout le monde puisse en profiter. Car il y a deux types de récompenses, celle en étant dans la pelleteuse / dans le drone et celle que l'on récupère en cliquant dessus lorsque le timer se termine.

Pour le train, merci de bien vouloir donner 3 tickets, cela permet au conducteur de rafraîchir le train et d'obtenir de meilleures récompenses pour tous ceux ayant la chance d'être choisis aléatoirement par le jeu pour être dans le wagon dans lequel vous êtes entrés.