

Advance Wars FAQ/Walkthrough (French)

by Mathieu Menard

Updated to v1.5 on Apr 3, 2003

Guide de Advance Wars

Par Mathieu Ménard (mathieu@nouvelempire.net), pour le Nouvel Empire!

Dernière version : 1.5 , en date du 23 juillet 2002.

(C) 2002 Nouvel Empire! Tous droits réservés.

Toutes les sources de renseignements sont citées à la fin du document.

Une version HTML contenant d'autres volets peut être consultée sur le Nouvel Empire! à l'adresse suivante :

<http://nouvelempire.net>

Pour d'autres démarches rédigées en français, par le même auteur :

<http://www.gamefaqs.com/features/recognition/7798.html>

=====
Informations légales
=====

Ce document est (C) 2001 Nouvel Empire! Tous droits réservés. Toute reproduction, partielle ou complète, est interdite sans le consentement préalable de l'auteur de ce document. Ce guide est disponible pour consultation personnelle et il doit rester sous la forme présente. Ce document ne devrait pas être disponible ailleurs que sur GameFAQs et le Nouvel Empire! Ce texte n'est aucunement associé à Nintendo ou ses associés, et les termes employés sont (C) de leurs compagnies respectives.

=====
Table des matières
=====

- 0. Introduction
 - 0.1 Note importante
- 1. Principes de base
- 2. Commandants
- 3. Unités
- 4. Terrain
- 5. Démarche
 - 4.1 Campagne (Campaign)
 - 4.2 Chambre de guerre (War Room)
- 6. Multi-joueurs
- 7. Remerciements
- 8. Conclusion

=====
Introduction
=====

Bonjour, bienvenue sur ce guide francophone consacré à Advance Wars! Vous y trouverez toutes les informations nécessaires concernant les commandants, les unités, les formes de terrains, et autres volets importants. Accompagnant la démarche complète, des tableaux de référence et une poignée de stratégies de

base vous mèneront vers le chemin qui fera de vous un stratège virtuel hors pair.

Développé chez Intelligent Systems, Advance Wars demeure actuellement l'un des meilleurs jeux disponibles pour la Game Boy Advance. Parfaitement adapté à la console portable, cette dernière édition de la série «Wars» fait sa première apparition en occident, pour le plus grand plaisir des amateurs de stratégie au tour par tour.

NOTE IMPORTANTE

Ce guide a été rédigé à partir d'une version Nord-Américaine du jeu; il est tout à fait normal que les noms des unités, terrains et commandants, sans oublier les titres de sections et des missions, soient différents vis-à-vis la version européenne. La plupart des termes français ont été pris à partir du livret d'instructions francophone compris avec le jeu, mais certains noms ont été modifiés pour une meilleure justesse. La majorité des renseignements demeurent valides, malgré la terminologie différente.

=====
Principes de base
=====

Vous trouverez ci-dessous les notions essentielles pour réussir dans le jeu, mais aussi une liste de stratégies qui seront probablement utiles dans diverses missions. Vous développerez évidemment vos propres tactiques, mais si vous venez tout juste de découvrir Advance Wars, ces quelques conseils devraient réduire les frustrations.

Donner des ordres

Donner des ordres est très simple : vous déplacez votre curseur jusqu'à l'unité qui vous intéresse, et vous appuyez sur le bouton A. Par la suite, une série de carrés transparents vous indique jusqu'où vous pouvez déplacer l'unité en question. Si elle doit être à côté d'une unité ennemie pour attaquer, vous devez la déplacer et une commande «Attaquer» (Fire) apparaîtra. Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton B pour annuler une commande en cours.

Si l'unité peut frapper à distance, vous n'avez qu'à appuyer sur A pour faire apparaître l'option «Attaquer» (Fire); vous pourrez par la suite choisir votre cible via le curseur. N'oubliez pas qu'une unité attaquant à distance ne peut pas se déplacer et tirer sur une cible durant le même tour.

Si vous désirez déployer une nouvelle unité, vous n'avez qu'à déplacer le curseur jusqu'à la base et à appuyer sur le bouton A afin de faire apparaître la liste d'unités que vous pouvez construire avec l'argent que vous avez en votre possession.

Utiliser le meilleur commandant

L'armée profitera d'avantages différents selon l'officier aux commandes. Apprenez à connaître les forces et faiblesses des commandants, et prenez cela en note lorsque plusieurs choix sont possibles. Il faut aussi prendre en considération l'objectif à accomplir (capturer des villes, survivre, etc.)

ainsi que le type de terrain sur lequel se déroule la mission.

Observer la portée des unités ennemies

Le bouton B est votre ami. Ne vous jetez pas inutilement dans la gueule du loup; vous pouvez évaluer la portée des unités adverses et plaçant votre curseur sur celles-ci et en tenant le bouton B appuyé. Cette tactique pourrait déterminer la vie ou la mort de vos troupes; en vous plaçant juste à en dehors de la portée de votre adversaire, vous les forcez à s'approcher et gardez l'avantage.

Fusionner des unités

Si votre infanterie ou une autre machine est sur le point de rendre l'âme, il est souvent recommandé de la fusionner à une autre unité de même type. Lorsque vous utilisez cette tactique, la nouvelle unité formée reprend toutes ses munitions et ses points de vie correspondent à l'addition des deux unités utilisées lors de la fusion (le total ne pouvant pas dépasser dix, évidemment).

Utiliser les renseignements (Intel) à son avantage

Le bouton R est un autre ami. Le jeu ne s'attend pas à ce que vous mémorisiez toutes les données des machines et des formes de terrain : elle vous offre toutes les informations que vous désirez connaître - et même plus - en appuyant sur le bouton R lorsque votre curseur se trouve sur l'endroit dont vous désirez obtenir des renseignements. C'est votre livret d'instructions portable, votre porte d'entrée à la majorité des menus du jeu.

Le camouflage, un allié en présence de brouillard

Lorsque le brouillard de la guerre est en fonction, utilisez l'environnement à votre avantage : cachez vos unités dans les forêts et les récifs, avancez avec prudence. Les unités de reconnaissance sont un moyen peu coûteux de découvrir une bonne partie de la carte assez rapidement. N'oubliez pas que votre ennemi peut utiliser les mêmes tactiques que vous : jouez à cache-cache de façon très prudente.

Surveiller le pouvoir spécial de l'adversaire

En appuyant sur le bouton A sur une case vide, vous pouvez accéder au menu «Intel», qui vous donne par la suite l'occasion de consulter les renseignements sur les commandants présents. À partir de ces menus, vous pouvez consulter la jauge du pouvoir spécial de votre adversaire, et évaluer l'instant où celui-ci aura l'occasion de l'utiliser. Si votre ennemi est sur le point d'employer son pouvoir, évitez de faire des manoeuvres trop audacieuses.

Utiliser des appâts

Si votre adversaire est contrôlé par l'ordinateur, n'oubliez jamais ceci: il se fait un plaisir de détruire de façon prioritaire vos unités de déplacement, les APC par exemple. Étant donné que ces machines ne sont guères coûteuses, vous pouvez les utiliser pour les distraire et avancer dans le territoire ennemi. Certaines unités devront inévitablement jouer le rôle de chair à canon si vous désirez parcourir le sentier de la victoire!

Jouer défensivement si nécessaire

L'armée ennemie est trop nombreuse? Jouez sur la défensive... empêchez l'accès à un endroit étroit via une machine robuste - un tank, par exemple - et utilisez des unités pouvant frapper à distance. Vous éviterez ainsi un possible carnage en fonçant directement contre l'ennemi.

Encercler pour mieux protéger

Si une unité pourrait être très utile plus tard mais qu'elle se trouve initialement dans une position vulnérable... encerclez-la! De cette manière, elle ne pourra pas être atteinte par toute unité devant frapper directement. N'oubliez pas qu'elle demeure évidemment vulnérable aux attaques des unités pouvant frapper à distance.

=====
Commandants
=====

DESCRIPTIONS

L'officier aux commandes (CO, si vous préférez) est en quelque sorte le représentant de l'armée. Sa personnalité affecte toutes ses unités, et votre stratégie devra changer selon le commandant qui dirige l'opération. Dans le jeu, chaque commandant est représenté par une série d'animations illustrées.

Chaque commandant possède un pouvoir spécial, qui est décrit un peu plus loin. Avant de pouvoir utiliser cette manoeuvre spéciale, l'armée du commandant devra encaisser une certaine quantité de dommages, évaluée sous son aspect monétaire. Les variations de statistiques et autres avantages/désavantages sont aussi inscrits dans les descriptions.

Si le commandant n'est pas accessible initialement, les conditions requises pour rendre l'engagement (autrement dit, qu'il puisse être acheté dans la section «Battle Maps») possible sont inscrites.

Andy

Organisation : Orange Star

Andy est en quelque sorte le héros du jeu. Il vient tout juste de commencer sa carrière en tant que commandant, et vous jouez le rôle de conseiller spécial. Comme vous aurez pu le remarquer sur les illustrations à son effigie, Andy est passionné par la mécanique.

Pouvoir spécial : La passion de la mécanique se traduit par une intervention nommée «Hyper Repair», qui redonne à toutes ses unités 2 points de vie. Durant cette période, toutes ses unités sont 10% plus fortes. En conséquence, vous devriez habituellement utiliser ce pouvoir au début de votre tour, avant de profiter des bénéfiques offensifs.

[Andy doit subir 300 000\$ de pertes avant d'utiliser son pouvoir.]

Statistiques : Les unités d'Andy possèdent les statistiques de base. Pas de boni.

Avantages : L'avantage principal d'Andy est son absence de faiblesses. Cela lui donne une certaine polyvalence utile dans de nombreuses missions.

Désavantages : Andy n'a aucune spécialité.

Disponibilité : Accessible dès le début du jeu.

Max

Organisation : Orange Star

Au premier coup d'oeil, on pourrait penser que Max est une brute. En fait, malgré son tempérament un peu impulsif, il est plutôt sympathique et agit comme un grand frère pour Max et Sami.

Pouvoir spécial : La spécialité de Max est l'affrontement direct, et sa manoeuvre «Max Force» met encore plus d'emphase sur sa force. Durant le tour où ce pouvoir est employé, les unités à pied (infanterie et mechs) sont 10% plus fortes, les unités directes sont 24% plus fortes, et les unités indirectes sont aussi 10% plus fortes. Toutes ses unités profitent d'une case de déplacement supplémentaire.

[Max doit subir 300 000\$ de pertes avant d'utiliser son pouvoir.]

Statistiques : Ses unités à pied son standard, mais ses unités directes sont 50% plus fortes que la moyenne. Par contre, ses unités indirectes ont seulement 90% de la force habituelle, et leur portée est réduite d'une case. De plus, ses unités indirectes ont une défense de -1.

Avantages : Lorsque Max a à sa disposition un groupe de tanks, tout ce qui se trouve sur son passage est réduit en miettes. Ses facultés de combat direct sont impressionnantes. Dans des environnements ouverts, il est très fort.

Désavantages : Par contre, lorsqu'on jette un coup d'oeil à ses unités indirectes, ce n'est guère reluisant! Leur portée, leur force de frappe et leur défense sont moindres.

Disponibilité : Accessible dès le début du jeu.

Sami

Organisation : Orange Star

S'il y a une chose qui est indéniable à propos de Sami, c'est qu'elle est mignonne lorsqu'elle est fâchée. Elle se décrit comme une spécialiste de

l'infanterie, et son armée est modifiée en conséquence.

Pouvoir spécial : Lorsque Sami invoque «Double Time», toute forme de terrain correspond à 1 déplacement pour ses unités à pied. Cela signifie que, pour ses soldats, traverser une route ou une montagne correspond au même effort. De plus, tous ses soldats obtiennent une case de mouvement supplémentaire. Cela s'applique, peu importe les conditions météorologiques qui ont lieu. Elle obtient de surcroît des bonus offensifs de 28% pour les unités à pied, 10% pour les unités directes, et 10% pour les unités indirectes.

[Sami doit subir 250 000\$ de pertes avant d'utiliser son pouvoir.]

Statistiques : Les soldats de Sami sont 20% plus forts que la moyenne, mais ses unités directes sont 10% plus faibles. Ses unités indirectes sont identiques à celles de Andy. Ses unités de déplacement de soldats (APC, Hélicoptère, Bateau) obtiennent une case de mouvement supplémentaire.

De plus, les soldats de Sami peuvent capturer des villes ou des bases 50% plus rapidement que ceux des autres armées. Cela signifie qu'elle peut assujettir une ville en deux jours, même si le soldat n'a pas ses dix points de vie.

Avantages : Dans les scénarios où la capture de propriétés détermine le gagnant, Sami possède un avantage indéniable. La plus grande agilité de ses unités de transport et de ses unités à pied lui permet d'attirer les unités ennemies, puis de les attaquer avec des unités indirectes. De plus, elle peut utiliser son pouvoir plus souvent que les autres.

Désavantages : Ses unités d'affrontement direct sont plus faibles.

Disponibilité : Accessible dès le début du jeu.

Olaf

Organisation : Blue Moon

Ce vieux barbu grincheux prend la guerre au sérieux : autrefois dans les rangs de la nation Orange Star, Olaf a été attiré par l'appât du gain et a rejoint les troupes de Blue Moon pour exercer son expertise. Ses stratégies ne sont pas toujours très brillantes, mais il peut être un adversaire formidable.

Pouvoir spécial : Durant un tour, Olaf peut causer une tempête de neige. Cette altération du climat affecte à la fois ses alliés et ses ennemis, mais ses soldats demeurent aussi agiles malgré la chute des flocons - et ils ont aussi 10% de force supplémentaire. La météo reprend son cours normal une fois le tour terminé.

[Olaf doit subir 300 000\$ de pertes avant d'utiliser son pouvoir.]

Statistiques : Lorsqu'il neige, les unités d'Olaf obtiennent une case de mouvement supplémentaire. Autrement, à la manière d'Andy, Olaf ne possède pas de force ou de faiblesse spécifique au niveau de ses statistiques.

Avantages : Olaf peut être très utile lorsque la possibilité de ralentir une armée adverse peut déterminer l'issue du combat.

Désavantages : De l'autre côté de la médaille, les troupes d'Olaf sont plus affectées par la pluie que celles des autres commandants. Son infanterie, ses bateaux et ses avions ont un mouvement particulièrement restreint.

Disponibilité : Accessible dès le début du jeu.

Grit

Organisation : Blue Moon

Toujours calme, ce type à la barbichette est un spécialiste des attaques à distance. On peut en quelque sorte le considérer comme un pacifiste, puisqu'il est mal à l'aise avec l'idée de conquérir de nouveaux territoires. Ayant entretenu des relations avec Nell, il opère désormais pour la Blue Moon - pour régler une dette, affirme-t-il...

Pouvoir spécial : Lorsque Grit utilise le «Snipe Attack», la portée de ses unités de tir indirect atteint des proportions particulièrement élevées. En plus du boni habituel, elles obtiennent deux cases supplémentaires d'atteinte. De plus, ses unités à pied et directes obtiennent un boni de 10%; ses unités indirectes 64%.

[Grit doit subir 300 000\$ de pertes avant d'utiliser son pouvoir.]

Statistiques : Les soldats et les unités directes de Grit n'ont que 80% de la force habituelle de ces unités. Ses unités indirectes sont standard, mais elles profitent d'une case supplémentaire de portée.

Avantages : Lorsque Grit utilise son pouvoir spécial, il est particulièrement efficace : non seulement ses unités de combat direct donnent des résultats satisfaisants, mais ses unités indirectes peuvent atteindre pratiquement n'importe quoi, avec des résultats dévastateurs.

Désavantages : Sinon, les soldats de Grit et les unités directes sont vraiment faibles.

Disponibilité : Utilisez Max lors de la mission 4; vous pourrez par la suite acheter ses services dans la section «Battle Maps».

Kanbei

Organisation : Yellow Comet

Kanbei est un commandant redouté : ses armées ont une réputation estimée à travers le monde. Responsable de la défense de Yellow Comet, ce samouraï des temps modernes ne veut rien savoir de la technologie, et tient à sa fille comme à la prune de ses yeux.

Pouvoir spécial : Kanbei utilise ses pouvoirs de motivation avec la manœuvre «Morale Boost», qui donne un boni offensif de 17% à toutes ses unités durant un tour. Ajouté à son boni habituel, cela permet à Kanbei de causer des ravages.

[Kanbei doit subir 420 000\$ de pertes avant d'utiliser son pouvoir.]

Statistiques : Toutes les unités de Kanbei ont un boni offensif de 20%. De plus, toutes ses unités ont un avantage défensif : vous pouvez habituellement tenir en compte que vos unités ont une défense de 2.

Avantages : Les armées de Kanbei excellent dans tous les domaines.

Désavantages : Toutefois, cette excellence se traduit par un coût d'opérations plus onéreux. Toutes ses unités sont 20% plus chères à construire, mais aussi à réparer. Vous devrez donc choisir intelligemment vos unités.

Disponibilité : Complétez la Campagne, et Kanbei sera accessible.

Sonja

Organisation : Yellow Comet

À bien des égards, Sonja est à l'opposé de son père. Plutôt que d'espérer écraser l'adversité par la force et le nombre, Sonja prépare méticuleusement ses offensives, et essaie d'accéder à tous les renseignements afin de se bâtir un plan précis. Elle semble aussi être en constante rivalité avec Sami.

Pouvoir spécial : Lorsque Sonja utilise «Enhanced Vision», toutes ses unités obtiennent deux cases supplémentaires de visibilité. Les unités adverses cachées dans les forêts ou les récifs deviennent visibles, même si ses unités ne sont pas situées juste à côté. Concrètement, Sonja peut révéler pratiquement une carte entière avec ce pouvoir. Toutes ses unités profitent d'un boni offensif de 10%.

[Sonja doit subir 300 000\$ de pertes avant d'utiliser son pouvoir.]

Statistiques : Tout comme Andy, les unités de Sonja n'ont pas de forces ou de faiblesses.

Avantages : Toutes les unités de Sonja possèdent une case de vision supplémentaire. De plus, les points de vie de ses unités demeurent dissimulés pour l'adversaire sur la carte principale.

Désavantages : Sonja souffre de malchance chronique. Très souvent, vous devrez arrondir vers le bas (ou même diminuer de 10%) les résultats des offensives de ses unités. De plus, ses habiletés particulières se révèlent complètement inutiles dans un scénario où le brouillard de la guerre est désactivé.

Disponibilité : Complétez les missions secrètes de Sonja et elle sera disponible.

Eagle

Organisation : Green Earth

Toujours désireux d'agir en gentleman en compagnie de dames, Eagle est un as de l'aviation. Il garde toujours avec lui ses lunettes d'aviateur, parce qu'elles lui portent chance. Il a une dent contre Andy, mais on ne sait pas pourquoi à priori.

Pouvoir spécial : Contrairement à la plupart des autres pouvoirs spéciaux, l'intervention d'Eagle devrait être utilisée à la fin de tour. La raison en est simple : elle permet à toutes les unités mécaniques d'intervenir une deuxième fois. Les attaques sont 20% moins fortes, mais elles ont tout de même des conséquences désastreuses. Durant le tour suivant, toutes les unités d'Eagle sont 30% plus faibles.

[Eagle doit subir 500 000\$ de pertes avant d'utiliser son pouvoir.]

Statistiques : La plupart des unités d'Eagle sont standard. Toutefois, ses forces aériennes sont 15% plus fortes, et elles consomment beaucoup moins de carburants que les autres unités aériennes. Défensivement, les unités aériennes d'Eagle ont toujours 1 de protection. Par contre, les unités marines sont 20% moins fortes que la moyenne.

Avantages : Non seulement les unités aériennes d'Eagle sont plus fortes que la moyenne, mais la possibilité de frapper deux fois lors d'un même tour est un avantage indéniable.

Désavantages : Sur la mer, il est évident qu'Eagle a des lacunes. Restez sur terre et dans les airs, et tout ira bien.

Disponibilité : Utilisez Sami lors de toutes les missions sur Green Earth, et vous aurez l'opportunité d'acheter les services d'Eagle.

Drake

Organisation : Green Earth

Légèrement ventripotent et toujours relax, Drake est un vieux loup de mer. Il n'est jamais pressé, et on sent chez lui une certaine sagesse. Drake semble être un collègue de longue date d'Eagle; ce serait normal, puisque les deux individus se complètent à bien des égards.

Pouvoir spécial : Drake invoque «Tsunami», ce qui provoque une énorme vague balayant la carte entière. Toutes les unités ennemies perdent 1 point de vie (à l'exception de celles qui n'ont qu'un seul point de vie), et la carte entière est révélée le temps de la vague meurtrière. Durant le tour où le pouvoir est utilisé, toutes les unités ont un boni offensif de 10%.

[Drake doit subir 400 000\$ de pertes avant d'utiliser son pouvoir.]

Statistiques : Les unités navales de Drake ont automatiquement une défense de 2, et elles possèdent une case supplémentaire de mouvement. La plupart de ses unités sont standard, à l'exception des unités aériennes : elles sont 20% plus faibles que la normale.

Avantages : Drake n'est pas affecté du tout par la pluie, condition météo fréquente en sa présence. Ses unités navales sont plus robustes et profitent d'une meilleure mobilité.

Désavantages : Les unités aériennes de Drake sont faibles; restez dans l'élément préféré de ce commandant - l'eau - et vous aurez des résultats beaucoup plus satisfaisants.

Disponibilité : Complétez toutes les missions sur Green Earth en utilisant Andy, et Drake sera accessible.

Sturm

Organisation : Black Hole

Sturm est l'énigmatique vilain au centre de tous les conflits. Capable de créer des clones, il visait à conquérir le monde en semant la zizanie. Vous pourrez tout de même l'utiliser pour mener les armées de la formation Black Hole, lorsque vous l'aurez débloqué...

Pouvoir spécial : Le «Meteor Strike» est une attaque qui peut se révéler très dévastatrice. Dans le carré de 5 x 5 le plus densément rempli, un météorite tombera, frappant toutes les unités (même celles de Sturm) en causant 4 HP de dommage. Vous ne pouvez pas diriger la trajectoire du météorite. De plus, durant le tour où le «Meteor Strike» est utilisé, toutes les unités ont un boni offensif de 12%.

[Sturm doit subir 500 000\$ de pertes avant d'utiliser son pouvoir.]

Statistiques : Toutes les unités de Sturm n'ont que 80% de la force habituelle. De l'autre côté, toutes les unités ont un taux de déplacement universel de 1 peu importe la surface. Cela signifie qu'un tank peut traverser des forêts comme s'il s'agissait de routes.

Avantages : Les unités de Sturm possèdent une excellente mobilité, et elles ne sont pas ralenties par la pluie. Offensivement, les unités de Sturm sont plus faibles, mais elles sont avantagées défensivement avec une protection automatique de 2.

Désavantages : Pour des raisons évidentes, Sturm version «engagé» est moins puissant que Sturm «adversaire de campagne». Son pouvoir spécial n'est pas aussi puissant, et ses unités sont moins efficaces à l'offensive. De plus, Sturm ne peut pas être utilisé dans la partie «War Room» du jeu.

Disponibilité : Achetez tous les autres commandants (sauf Nell) et il apparaîtra.

Nell

Organisation : Orange Star

Nell est la commandante chargée de la formation du joueur. Elle explique aussi le fonctionnement des divers menus et sections. Elle joue aussi un rôle clef dans la nation Orange Star, mais vous devrez travailler très fort avant de pouvoir l'apercevoir à l'oeuvre. Mais le jeu en vaut la chandelle!

Pouvoir spécial : Lorsque Nell invoque «Lucky Star», elle devient encore plus chanceuse qu'elle ne l'est déjà. Les unités qui attaquent feront aléatoirement des dommages plus élevés que le pourcentage anticipé. Il arrive parfois que ses coups soient presque trois fois plus efficaces! Le hasard joue pour beaucoup lorsqu'elle utilise son pouvoir, mais ses unités profitent tout de même d'un boni offensif de 10%.

[Nell doit subir 300 000\$ de pertes avant d'utiliser son pouvoir.]

Statistiques : Tout comme Andy, toutes les unités de Nell sont standard. Toutefois, sa chance est à l'opposé de Sonja : il faut arrondir vers le haut et même ajouter 10% à 15% les dommages qu'elle peut causer.

Avantages : Nell ressemble beaucoup à Andy, mais sa grande chance lui permet souvent d'avoir des offensives plus efficaces. Contrairement à Sturm, Nell est accessible dans le mode «War Room».

Désavantages : Le pouvoir «Lucky Star» ne donne pas des capacités offensives ultimes à Nell, mais lui permet d'accomplir des coups absurdement dévastateurs.

Disponibilité : Complétez la «Advance Campaign» et Nell sera disponible dans la section «Battle Maps» pour la modique somme de 80 pièces de monnaie.

=====
Unités
=====

DESCRIPTIONS

Vous trouverez ici les descriptions de toutes les unités que vous pouvez utiliser dans le jeu. Les termes francophones proviennent généralement du livret d'instructions ou de l'auteur, lorsqu'un terme plus approprié était nécessaire.

L'arme principale est généralement celle utilisée pour la spécialité de l'unité utilisée; de l'autre côté, l'arme secondaire permet tout de même à celle-ci de faire une offensive, mais les résultats sont évidemment moins satisfaisants. Les munitions ne s'appliquent pas aux diverses mitraillettes; les explosifs et autres fusées sont les méthodes d'attaque concernées par la mention «Munitions».

Le mouvement correspond au nombre de cases sur lesquelles une unité peut se déplacer durant un tour; ce nombre varie en fonction du type de déplacement du soldat/véhicule, de la surface, et des conditions météorologiques. Veuillez consulter les chartes ci-dessous pour plus de détails.

Veillez noter que le carburant est utilisé quotidiennement chez les unités navales et aériennes, qu'il y ait déplacement ou non : ces unités, lorsqu'elles sont à sec, coulent ou explosent. Vous devez toujours prendre ce facteur en considération.

Finalement, sachez que les statistiques, notamment le prix, peuvent varier en fonction du commandant à la tête de l'armée.

Infanterie (Infantry)

Arme principale : Aucune
Arme secondaire : Mitraillette
Munitions : Illimitées

Portée : 1
Vision : 2
Mouvement : 3
Carburant : 99

Coût : 1 000

Description : L'infanterie est l'unité-à-tout-faire du jeu. Elle vous servira souvent de chair à canon, mais son coût de déploiement est plutôt faible. Elle est particulièrement utile pour rendre les bases ennemies inutiles et capturer les villes et usines de productions essentielles à la mise en place d'une bonne armée. Ses déplacements rapides sur une variété de surfaces en font une unité fort utile.

Unité mécanique (Mech)

Arme principale : Bazooka
Arme secondaire : Mitraillette
Munitions : 3

Portée : 1
Vision : 2
Mouvement : 2
Carburant : 70

Coût : 3 000

Description : Lorsque la commandante Sami contrôle une armée d'unités mécaniques, bien peu de choses terrestres résistent à son passage! Les unités mécaniques sont plus robustes que l'infanterie traditionnelle, mais leur équipement plus puissant (un bazooka) limite leur capacité de déplacement. Peut être fort utile pour donner le coup de grâce à un tank.

Tank Medium

Arme principale : Canon Medium
Arme secondaire : Mitraillette
Munitions : 8

Portée : 1
Vision : 1
Mouvement : 5
Carburant : 50

Coût : 16 000

Description : Le tank medium est un colosse qui impose le respect aux autres unités terrestres. Sa force de frappe est sans égal contre les autres machines et les soldats, mais il demeure tout de même vulnérable aux forces qui le frappent à distance.

Tank

Arme principale : Canon
Arme secondaire : Mitraillette
Munitions : 9

Portée : 1
Vision : 3
Mouvement : 6
Carburant : 70

Coût : 7 000

Description : Le tank est une machine relativement efficace, surtout lorsqu'on considère les coûts de déploiement. Sa carapace robuste lui permet de faire

disparaître l'infanterie et les machines moins solides avec une facilité évidente. Il doit toutefois se méfier des bazookas des unités mécaniques et des redoutables attaques à distance.

Unité de reconnaissance (Recon)

Arme principale : Aucune
Arme secondaire : Mitraillette
Munitions : Illimitées

Portée : 1
Vision : 5
Mouvement : 8
Carburant : 80

Coût : 4 000

Description : L'unité de reconnaissance obtient son instant de gloire sur les cartes qui contiennent le brouillard de la guerre. Sa vision élevée et son déplacement rapide en font une unité de choix pour explorer les environs. Il peut aisément venir à bout de l'infanterie, mais il est autrement très frêle. À utiliser sagement...

APC

Arme principale : Aucune
Arme secondaire : Aucune
Munitions : Aucunes

Portée : Aucune
Vision : 1
Mouvement : 6
Carburant : 70

Coût : 5 000

Description : L'APC est un véhicule aux multiples usages : il peut transporter des soldats, approvisionner en munitions et en carburant la plupart des autres machines simplement en étant juxtaposé à celles-ci. Son grand mouvement en fait un candidat idéal pour le déplacement de forces terrestres, mais il est aussi un appât hors pair contre une armée contrôlée par l'ordinateur : l'APC sera toujours la première victime des forces ennemies.

Artillerie (Artillery)

Arme principale : Canon
Arme secondaire : Aucune
Munitions : 9

Portée : 2-3
Vision : 1
Mouvement : 5
Carburant : 50

Coût : 6 000

Description : Le principal avantage de l'artillerie est de pouvoir attaquer à distance. Ses talents se révèlent lorsqu'une autre machine plus robuste (un tank) bloque un pont, permettant aux canons d'attaquer sans pitié les forces ennemies. Elle est complètement vulnérables aux assauts de front : gardez-la autant que possible loin des mains ennemies.

Fusée (Rocket Launcher)

Arme principale : Fusées

Arme secondaire : Aucune

Munitions : 6

Portée : 3-5

Vision : 1

Mouvement : 5

Carburant : 50

Coût : 15 000

Description : Le lance-fusées est certes un investissement onéreux, mais dont les bénéfices peuvent être très grands! Ses projectiles sont d'une efficacité redoutable contre une variété de machines terrestres et navales (sans oublier les soldats), et sa portée est plus longue que celle de l'artillerie. Elle sera souvent cruciale à la défense de votre territoire.

Anti-Aérien (Anti-Air)

Arme principale : Canon Vulcan

Arme secondaire : Mitraillette

Munitions : 9

Portée : 1

Vision : 2

Mouvement : 6

Carburant : 60

Coût : 8 000

Description : Comme son nom l'indique, la machine anti-aérienne est à son meilleur lorsqu'elle se retrouve face à des forces aériennes. Elle ne fera habituellement qu'une bouchée d'un hélicoptère ou d'un avion de combat. Sa mitraillette élimine rapidement les troupes adverses, mais elles ne parviennent pas à percer les armures des tanks.

Missile

Arme principale : Missiles anti-aériens

Arme secondaire : Aucune

Munitions : 6

Portée : 3-5

Vision : 5

Mouvement : 4
Carburant : 50

Coût : 12 000

Description : Les missiles n'ont qu'une seule utilité : détruire l'opposition dans le ciel. Ses mouvements sont plutôt limités, mais sa portée est excellente. Elle fera disparaître tout avion/hélicoptère normalement constitué d'une seule vague de missiles, mais elle est particulièrement vulnérable aux assauts directs. Gardez-la en lieu sûr, entourés d'unités de protection.

Avion de combat (Fighter)

Arme principale : Missiles
Arme secondaire : Aucune
Munitions : 9

Portée : 1
Vision : 2
Mouvement : 9
Carburant : 99

Coût : 20 000

Description : L'avion de combat est le roi des cieux : ses missiles feront disparaître toute opposition ayant le malheur de croiser son chemin. Pouvant se déplacer très rapidement, l'avion de combat peut rapidement freiner le progrès d'un adversaire en détruisant ses hélicoptères. Il est plutôt gourmand en carburant, mais efficace.

Bombardier (Bomber)

Arme principale : Bombes
Arme secondaire : Aucune
Munitions : 9

Portée : 1
Vision : 2
Mouvement : 7
Carburant : 99

Coût : 22 000

Description : Si votre ennemi ne possède aucune forme de protection anti-aérienne, un bombardier pourrait rapidement réduire en miettes son armée. Lorsqu'il largue ses bombes sur sa cible, les survivants se font rarissimes. Soyez tout de même prudent en maniant ce joujou, c'est un investissement très, très onéreux.

Hélicombat (B-Copter)

Arme principale : Missiles air-sol
Arme secondaire : Mitraillette
Munitions : 6

Portée : 1
Vision : 3
Mouvement : 6
Carburant : 99

Coût : 9 000

Description : L'hélicoptère de combat se démarque par la grande polyvalence de cibles qu'il peut atteindre. Ses missiles air-sol endommagent sévèrement la plupart des machines, tandis que ses mitraillettes déciment les troupes ennemies et affaiblissent les hélicoptères. Un excellent choix lorsque le CO adverse déploie une variété de cibles.

Hélitransport (T-Copter)

Arme principale : Aucune
Arme secondaire : Aucune
Munitions : Aucune

Portée : Aucune
Vision : 2
Mouvement : 6
Carburant : 99

Coût : 5 000

Description : L'hélicoptère de transport peut se révéler crucial pour capturer une base ennemie - ou même le quartier général - mais son absence complète de moyens de défense en fait une unité très vulnérable. Entourez-le d'une garde robuste, jouez défensivement, et si votre hélicoptère de transport survit, il pourrait vous être d'une grande utilité pour déterminer l'issue de l'affrontement.

Navire de combat (Battleship)

Arme principale : Canon
Arme secondaire : Aucune
Munitions : 9

Portée : 2-6
Vision : 2
Mouvement : 5
Carburant : 99

Coût : 28 000

Description : Le navire de combat possède deux atouts majeurs : des projectiles d'une puissance dont les preuves ont été faites à maintes reprises, et une portée très grande lui permettant de régner sur la mer et la terre. Assurez-vous seulement qu'un sous-marin ne s'approche pas de sa coque, et vous aurez un allié important vers la victoire.

Croiseur (Cruiser)

Arme principale : Missiles anti-sous-marins
Arme secondaire : Fusils anti-aériens
Munitions : 9

Portée : 1
Vision : 3
Mouvement : 6
Carburant : 99

Coût : 18 000

Description : Le croiseur est une bête un peu curieuse : elle ne peut frapper que deux types de cibles : les sous-marins et les unités aériennes. Cette spécialisation lui permet de frapper avec puissance lorsqu'elle s'approche d'une cible. Le croiseur peut aussi servir de refuge à deux hélicoptères, une habileté qui vous sera fort utile lors de quelques missions.

Porte-avions (Lander)

Arme principale : Aucune
Arme secondaire : Aucune
Munitions : Aucunes

Portée : Aucune
Vision : 1
Mouvement : 6
Carburant : 99

Coût : 12 000

Description : Contrairement à ce que son nom indique, le porte-avions sert plutôt à transporter des unités terrestres d'une côte à l'autre. Son plus grand avantage est de pouvoir transporter simultanément deux unités. Par contre, à la manière des autres unités de ce type, il est complètement vulnérable. Il sera parfois votre seul moyen de transport; sachez l'appriivoiser et il vous sera très utile.

Sous-marins (Submarine)

Arme principale : Torpilles
Arme secondaire : Aucune
Munitions : 6

Portée : 1
Vision : 5
Mouvement : 5
Carburant : 60

Coût : 20 000

Description : Le sous-marin peut se submerger et devenir complètement invisible aux unités navales ennemies, sauf si celles-ci sont juste à côté. Un sous-marin submergé consomme plus de carburant, mais il a l'avantage de pouvoir avancer sans être repéré jusqu'à un navire de combat et le faire couler aisément. Le croiseur est son pire ennemi, le manque de carburant devant se contenter de la

deuxième place.

CHARTES DE DOMMAGES

Le tableau suivant, tiré du livret d'instructions d'Advance Wars, vous donnera une bonne idée des dommages potentiels que peut infliger une certaine unité à une autre. La lettre A correspond aux dommages optimaux, tandis que la lettre E correspond à une performance faible.

Évidemment, les résultats peuvent varier en fonction du commandant à la tête de l'armée, si le pouvoir du commandant est activé, et le hasard joue aussi un certain rôle dans la quantité de dommages causés à une unité ennemie.

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| I = Infanterie (Infantry) | M = Missile |
| M = Unités mécaniques (Mechs) | F = Avion de combat (Fighter) |
| M = Tank Medium | B = Bombardier (Bomber) |
| T = Tank | H = Hélicombat (B-Copter) |
| R = Unité de reconnaissance (Recon) | T = Hélicopter (T-Copter) |
| A = APC | B = Navire de combat (Battleship) |
| A = Artillerie (Artillery) | C = Croiseur (Cruiser) |
| R = Fusée (Rocket Launcher) | P = Porte-avions (Lander) |
| A = Anti-Aérien (Anti-Air) | S = Sous-marins (Submarine) |

	I	M	M	T	R	A	A	R	A	M	F	B	H	T	B	C	P	S	
Infanterie (Infantry)	D	D	E	E	E	D	D	D	E	D			E	E					
Unités mécaniques (Mechs)	C	D	D	C	B	B	B	B	C	B			E	D					
Tank Medium	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A			E	C	E	D	D	E	
Tank	B	B	D	D	B	B	B	B	C	B			E	D	E	E	E	E	
Unité de reconnaissance (Recon)	D	D	E	E	E	D	D	D	E	E			E	D					
APC																			
Artillerie (Artillery)	A	A	D	B	B	B	B	B	C	B				D	C	C	C		
Fusée (Rocket Launcher)	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A				C	A	C	A		
Anti-Aérien (Anti-Air)	A	A	D	D	C	C	C	C	D	C	C	C	A	A					
Missile													A	A	A	A			
Avion de combat (Fighter)													C	A	A	A			
Bombardier (Bomber)	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A				B	A	A	A		
Hélicombat (B-Copter)	B	B	D	C	C	C	C	C	D	C			C	A	D	C	D	D	
Hélicopter (T-Copter)																			
Navire de combat (Battleship)	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A				B	A	A	A		
Croiseur (Cruiser)													C	C	A	A			
Porte-avions (Lander)																			
Sous-marins (Submarine)														C	D	A	C		

COÛTS DE DÉPLACEMENT

Le tableau suivant, tiré du livret d'instructions d'Advance Wars, indique les coûts de déplacement pour chaque unité. Par exemple, une infanterie a besoin de deux points de déplacement pour franchir une montagne; si elle était plutôt sur une plaine, elle pourrait franchir deux cases.

Veillez prendre en note que ces coûts de déplacements ne sont valides qu'en conditions météorologiques claires; en temps de neige ou de pluie, les statistiques changent. Ces chiffres peuvent aussi changer en fonction du CO qui est à la tête de l'armée.

P = Plaine H = HQ (Quartier général)
 F = Fleuve A = Aéroport
 M = Montagne P = Port
 F = Forêt P = Pont
 R = Route H = Hauts-fonds
 V = Villes B = Bases
 M = Mer R = Récifs

Lieu	P F M F R V M H A P P H B R
Infanterie (Infantry)	1 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1
Unités mécaniques (Mechs)	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
Tank Medium	1 2 1 1 1 1 1 1 1 1
Tank	1 2 1 1 1 1 1 1 1 1
Unité de reconnaissance (Recon)	2 3 1 1 1 1 1 1 1 1
APC	1 2 1 1 1 1 1 1 1 1
Artillerie (Artillery)	1 2 1 1 1 1 1 1 1 1
Fusée (Rocket Launcher)	2 3 1 1 1 1 1 1 1 1
Anti-aérien (Anti-Air)	1 2 1 1 1 1 1 1 1 1
Missile	2 2 1 1 1 1 1 1 1
Avion de combat (Fighter)	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
Bombardier (Bomber)	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
Hélicombat (B-Copter)	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
Hélitransport (T-Copter)	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
Navire de combat (Battleship)	1 1 2
Croiseur (Cruiser)	1 1 2
Porte-avions (Lander)	1 1 1 2
Sous-marins (Submarine)	1 1 2

=====

Terrain

 DESCRIPTIONS

Vous trouverez ci-dessous les renseignements essentiels sur toutes les formes possibles de terrain que vous pouvez rencontrer sur le champ de bataille. La première statistique indique la protection que vous obtenez sur le terrain en question : l'absence d'étoiles vous laissant vulnérable, tandis que cinq étoiles indiquent une protection hors pair contre les assauts ennemis.

Le «financement» indique combien de dollars vous obtenez quotidiennement de la part d'une ville/base/etc. vous appartenant. Plus vos coffres sont garnis généreusement, et plus vous pourrez déployer d'unités et réparer vos machines et soldats pour les garder au sommet de leur forme.

 Plaine

Défense : *
 Financement : -

Notes : L'une des formes les plus fréquentes de terrain. Aucune particularité.

 Fleuve

Défense : -

Financement : -

Notes : Parmi les unités terrestres, seuls les soldats (infanterie et unités mécaniques) peuvent le traverser. Ils ne devraient pas y rester longtemps, car ce terrain n'offre aucune protection.

Montagne

Défense : ****

Financement : -

Notes : Lorsqu'un soldat gravit une montagne, il peut ajouter trois cases à la portée de sa vision. Les machines terrestres ne peuvent franchir les montagnes; utilisez ce fait à votre avantage, d'autant plus que ces lieux offrent une protection irréprochable.

Forêt

Défense : **

Financement : -

Notes : La forêt devient particulièrement utile dans les cartes où le brouillard de la guerre est en fonction. Une unité caché dans les bois ne pourra être détectée par l'ennemi que si elle se trouve juste à côté de la forêt.

Route

Défense : -

Financement : -

Notes : La route est le moyen de déplacement idéal pour les machines se déplaçant sur roues, mais elle n'offre aucune protection.

Villes

Défense : ***

Financement : 1000

Notes : Les villes offrent une excellente défense, peuvent être capturées afin de remplir les coffres plus rapidement (à raison de 1000\$ supplémentaires/jour) et sont souvent une condition nécessaire à la victoire. Les unités terrestres qui sont sur une ville alliée reprennent des points de vie et des munitions.

Mer

Défense : -

Financement : -

Notes : Seules les unités navales peuvent se déplacer sur les mers.

--

HQ

--

Défense : ****

Financement : 1000

Notes : Le quartier général offre une sécurité hors pair, mais cela s'applique autant aux unités alliées qu'ennemies. Si le quartier général de l'adversaire est capturé, cela signifie généralement la victoire. Les unités terrestres qui sont sur le quartier général reprennent des points de vie et des munitions.

Aéroport

Défense : ***

Financement : 1000

Notes : L'aéroport est votre porte d'entrée à la domination des cieux. Moyennant l'argent requis, ce bâtiment vous permettra de fabriquer toutes les unités aériennes possibles. Si une unité se trouve sur l'aéroport, vous ne pouvez pas en déployer une autre. Les unités aériennes qui sont sur un aéroport reprennent des points de vie et des munitions.

Port

Défense : ***

Financement : 1000

Notes : Le port vous permet de déployer n'importe quelle unité navale. Il sert aussi de refuge aux unités en question, leur permettant de reprendre des points de vie et des munitions.

Pont

Défense : -

Financement : -

Notes : Le pont n'offre aucune protection, mais vous devrez souvent y rester afin de contrer les invasions ennemies.

Hauts-fonds

Défense : -

Financement : -

Notes : Les hauts-fonds permettent aux porte-avions de débarquer leurs unités terrestres; autrement, ces plages n'offrent aucune protection et vous ne devriez pas rester trop longtemps.

Bases

Défense : ***

Financement : 1000

Notes : Les bases vous permettent, moyennant quelques dollars, de déployer n'importe quelle unité terrestre. Non seulement elle offre une excellente protection, mais elle permet à vos unités de reprendre des points de vie et des munitions.

Récifs

Défense : *
Financement : -

Notes : Les récifs offrent un avantage important lorsque le brouillard de la guerre est effectif : ils dissimulent vos unités navales! Cachez un navire de combat dans un récif et commencez à frapper vos ennemis sans qu'ils ne connaissent la provenance de l'attaque!

=====
Démarche
=====

CAMPAGNE

La démarche suivante comprend toutes les missions possibles. Tout dépendant du chemin que vous empruntez, vous ne verrez pas certaines des missions. Aussi, quelques aspects de l'affrontement final seront déterminés par votre comportement dans les missions précédentes. Lorsqu'une mission est divisée en plusieurs sous-missions, cela signifie que l'objectif (et la carte aussi habituellement) change selon le commandant choisi.

Le niveau de difficulté est celui indiqué par l'auteur de cette démarche. Une étoile correspond à une mission plutôt facile à compléter, tandis que cinq étoiles présagent un arrachage des cheveux à répétition tandis que votre ennemi vous réduira en miettes à plusieurs reprises. Sauvegardez souvent, et n'hésitez pas à reprendre une mission du début!

1. It's War!

Niveau de difficulté : *
Commandant recommandé : Andy
Adversaire(s) : Olaf

Si vous désirez obtenir le meilleur pointage possible, vous devrez sacrifier le moins d'unités possible. Envoyez la plupart de vos unités vers le nord, en protégeant les plus faibles des offensives ennemies. Ne vous placez pas inutilement dans la portée des offensives ennemies : attendez d'avoir un tank medium à portée de main pour venir à bout du lance-fusées.

Pour venir à bout du tank medium de votre adversaire, une technique relativement simple : utilisez votre APC comme appât. Évidemment, cela implique que vous l'avez protégé lors des premiers jours. Vous pouvez aussi jeter vos unités affaiblies dans la gueule du loup.

Vous devriez parvenir à compléter cette mission en dix jours ou moins. Vous n'avez pas nécessairement à vous occuper de l'infanterie dans le bas de la carte; c'est selon la stratégie que vous décidez d'employer.

2. Gunfighter

Niveau de difficulté : *
Commandant recommandé : Andy
Adversaire(s) : Grit

Vous aurez l'occasion de déployer des unités terrestres pour la première fois dans cette mission. Ne perdez pas de temps à sortir de nouvelles infanteries : les unités de reconnaissance et les tanks devraient être les priorités dans votre agenda.

Utilisez les unités de reconnaissance et votre APC comme appâts pour attirer les tanks ennemis, pour ensuite les exécuter avec vos propres tank, artillerie et autres unités. Commencez à vous établir dans la partie est de la carte, en continuant d'utiliser des unités de reconnaissance pour attirer les ennemis.

Soyez extrêmement prudent lorsque Grit s'apprête à utiliser son pouvoir spécial. Prévoyez le coup de déplacez autant que possible vos machines afin qu'il ne puisse pas vous frapper. Si vous désirez faire une manoeuvre audacieuse pour compléter cette mission, déplacez votre APC vers la base et placez une infanterie sur le quartier général. Par la suite, attirez les forces ennemies avec des appâts et entourez-les pour les empêcher d'interrompre la capture.

3. Air Ace

Niveau de difficulté : **
Commandant recommandé : Andy
Adversaire(s) : Eagle

Si vous désirez obtenir une note parfaite, vous devrez compléter cette mission en six jours. Cette mission se résume essentiellement au déplacement d'un hélicoptère de transport jusqu'à la base ennemie, afin de permettre à une infanterie de capturer le quartier général de l'ennemi.

Afin de parvenir à vos fins, vous devrez protéger en tout temps un hélicoptère de transport en l'entourant de vos autres unités. Vous avez une escouade anti-aérienne assez robuste, alors n'hésitez pas à l'utiliser. Un bombardier est dissimulé dans le nord de la carte, et il ne commencera à agir que si une unité est à sa portée. Utilisez un appât, de préférence une unité de reconnaissance, pour le faire sortir de sa cachette.

Si un tank vous pose problème, vous devriez parvenir à le réduire en poussières à l'aide de vos hélicoptères de combat. Si vous prenez le temps de dénicher les places idéales pour votre hélitransport, vous n'aurez aucun problème à accomplir votre mission.

4.1 Max Strikes!

Niveau de difficulté : *
Commandant recommandé : Andy
Adversaire(s) : Olaf

(NOTE : Si vous choisissez cette mission, Max sera l'un de vos coéquipiers lors du combat final.)

Olaf a peut-être beaucoup d'expérience, mais il prend une décision résolument stupide dans ce niveau - il éloigne ses unités de son quartier général. Chargez

une infanterie dans le bateau de transport, et avancez vos unités terrestres afin de combattre contre les forces de l'adversaire.

Pendant ce temps, déplacez le bateau de transport, en le gardant toujours hors de portée des navires adverses. Observez leur portée avec le bouton B - vous devrez le placer juste à côté pour éviter d'être attaqué. Lorsque vous avez l'opportunité de vous arrêter sur la côte, lancez-vous et commencez à conquérir le quartier général. Vous devriez parvenir à compléter cette mission en cinq jours.

4.2 Max Strikes!

Niveau de difficulté : *
Commandant recommandé : Max
Adversaire(s) : Olaf

(NOTE : Si vous choisissez cette mission, Grit sera l'un de vos coéquipiers lors du combat final.)

Voilà votre première occasion d'apercevoir Max en action. Encore une fois, la formation d'Olaf manque d'équilibre : exploitez ses faiblesses. Sur terre, attaquez les ennemis tout en restant autant que possible hors de portée, tandis que vous aurez rapidement raison des unités navales de votre ennemi en utilisant intelligemment vos propres unités navales. Si vous terminez cette mission en quatre jours, vous obtiendrez une note parfaite.

5.1 Max's Folly?

Niveau de difficulté : **
Commandant recommandé : Max
Adversaire(s) : Grit

Vous devez empêcher Grit de saisir votre quartier général durant cinq jours. Ici, la clef réside en une certaine parcimonie : vous devez éviter le massacre autant que possible, mais vous ne devez pas non plus réduire en miettes l'armée de Grit - cela lui permet d'utiliser son pouvoir spécial et d'être encore plus dévastateur.

Avancez vos tank ainsi qu'un tank medium, en vous assurant que, dans la mesure du possible, vos unités demeurent sagement hors de portée. Vous pourrez détruire les unités sur la route vers le sud. Lors du jour trois, lorsque Grit utilisera son pouvoir spécial, il ne devrait pas parvenir à atteindre plus que deux ou trois unités.

Lors du jour quatre, utilisez votre pouvoir spécial et allez faire cadeau d'un peu de plomb à l'infanterie qui tente de capturer votre quartier général. Il sera affaibli et ne parviendra pas à compléter la capture de la base.

5.2 Sniper!

Niveau de difficulté : **
Commandant recommandé : Andy
Adversaire(s) : Grit

Vous devrez capturer le quartier de Grit en utilisant un hélicoptère si vous désirez obtenir la meilleure note possible. Heureusement, vous avez une armée assez nombreuse, alors ce ne devrait pas être un problème. Gardez vos unités aériennes loin du nord - lance-missiles oblige - et utilisez votre APC comme appât pour les lance-fusées. Deux lances-fusées essaieront de vous déranger; un dans une forêt, l'autre dans une ville. Gardez l'unité anti-aérienne occupée et déplacez votre hélicoptère jusqu'à la base ennemie et vous pourrez la capturer.

6.1 Olaf's Navy!

Niveau de difficulté : ***
Commandant recommandé : Andy
Adversaire(s) : Olaf

Si vous parvenez à compléter cette mission en une semaine, vous obtiendrez une note parfaite. Mais pour parvenir à accomplir cet objectif, vous devez mettre sur pied une stratégie bien rodée. Amenez vos unités pouvant atteindre des ennemis à distance et une unité de reconnaissance, puis utilisez votre porte-avions comme appât pour vous débarrasser du navire de combat.

Par la suite, utilisez votre sous-marin comme appât (vous devez remonter à la surface) et vous attirerez les sous-marins et le croiseur. Affaiblissez les unités ennemies pour forcer les fusions et vous retrouver avec moins d'unités à détruire. Sur terre, vous devrez utiliser conjointement vos deux tank, votre tank medium et votre unité de reconnaissance. Votre APC pourra servir de cible si cela vous convient mieux, mais évitez à tout prix de vous faire attaquer par le lance-fusées.

6.2 Blizzard Battle!

Niveau de difficulté : ***
Commandant recommandé : Max
Adversaire(s) : Olaf

La vitesse est la caractéristique essentielle pour venir à bout du vilain Olaf, et Max convient parfaitement à cette mission. Vous devrez utiliser votre armée parcimonieusement, car vous ne pouvez pas déployer autre chose que des soldats à partir de vos bases. La capture de villes est l'objectif principal; utilisez votre APC pour transporter un soldat vers la ville juste à côté du pont au sud, amenez aussi un tank medium comme renfort. Le reste de votre armée devrait se diriger vers le nord.

Créez quatre nouvelles infanteries à partir de votre base, utilisez vos unités mécaniques pour venir à bout de l'artillerie. Tant que votre adversaire ne réussit pas à traverser l'un des ponts, la victoire vous est assurée. Si vous visez la note parfaite, vous devez parvenir à accomplir cette mission en six jours.

7.1 Olaf's Sea Strike!

Niveau de difficulté : **
Commandant recommandé : Andy
Adversaire(s) : Olaf

(NOTE : Si vous choisissez cette mission, Olaf sera l'un de vos coéquipiers lors du combat final.)

L'armée d'Olaf n'est guère équilibrée; cette faiblesse vous permettra de le réduire en miettes assez rapidement. Sur les mers, utilisez les récifs et faites plonger vos sous-marins pour frapper l'ennemi sans qu'il ne sache d'où proviennent les offensives. Commencez à attaquer à partir du deuxième jour.

Une fois les forces navales éliminées, vous pourrez déplacer votre porte-avions jusqu'à la plage au sud et y déployer un tank ainsi qu'un tank medium. Votre tank ne survivra pas à l'offensive, mais vous pourrez maintenant attaquer les tank ennemis à l'aide de votre navire de guerre.

Vous pouvez décider de capturer la base adverse ou simplement de détruire l'armée ennemie - si vous choisissez la deuxième option, amenez une unité de reconnaissance près des forêts afin de découvrir une artillerie et un lance-fusées.

7.2 History Lesson!

Niveau de difficulté : **
Commandant recommandé : Max
Adversaire(s) : Grit

La vitesse est une fois de plus cruciale pour réussir cette mission avec une note parfaite. Charger deux unités mécaniques dans le porte-avion : cette escouade sera chargée de capturer le quartier général de l'adversaire. Vos forces terrestres se chargeront d'anéantir l'opposition qui pourrait contrer vos plans.

Utilisez les tactiques de base valides lorsque le brouillard de la guerre est en action : cachez-vous dans les forêts et les récifs - mais n'oubliez pas que votre ennemi peut utiliser les mêmes tactiques. Utilisez votre APC pour dénicher l'artillerie et décimez-la à l'aide de vos deux tank medium. Vos sous-marins devraient se précipiter dans le nord afin de régler le compte du navire de combat qui s'y cache.

Si vous avez bien déployé votre armée, vous devriez lancer vos deux unités mécaniques sur la plage - seul le porte-avions devrait subir des dommages. Utilisez une unité mécanique pour anéantir le tank, utilisez l'autre pour capturer le quartier général. Utilisez judicieusement vos forces et vous devriez avoir terminé en cinq jours.

8. Sami's Debut!

Niveau de difficulté : ***
Commandant recommandé : Sami
Adversaire(s) : Eagle

Vous disposez d'une impressionnante escouade anti-aérienne pour venir à bout des forces du commandant Eagle, mais vous devez tout de même agir avec prudence. Votre ennemi dispose de deux avions de combat, deux bombardiers, trois hélicoptères et quelques forces terrestres.

Occupez-vous en premier lieu des hélicoptères avec votre avion de combat et

vos hélicoptères de combat. Déplacez votre APC le long de la route - il sera l'appât pour attirer le bombardier hors de sa cachette. Vos autres troupes terrestres devraient aussi monter vers le nord, sauf les lance-missiles ainsi que les anti-aériens qui devraient être cachés dans des forêts à proximité.

Le deuxième jour, battez vos unités aériennes en retraite. Vos autres troupes terrestres devraient demeurer stationnaires, à moins que vous ayez la chance de détruire le tank ennemi. Le troisième jour est celui où vous aurez l'occasion de décimer la majorité des forces aériennes de l'adversaire. Utilisez tout le potentiel de vos unités et Eagle pourra à peine répliquer même si son pouvoir spécial lui sera accessible.

Utilisez un hélicoptère de transport et un autre de combat comme appât pour placer son avion de combat et son hélicoptère à la portée de vos lance-missiles. Déplacez vos unités terrestres de façon offensive, et faites traverser le pont du sud à vos anti-aériens. De cette manière, vous devriez avoir très peu de résistance en vous dirigeant allègrement vers la capture du quartier général, ce qui devrait être accompli en huit jours.

9. Kanbei Arrives!

Niveau de difficulté : ***
Commandant recommandé : Max
Adversaire(s) : Kanbei

Cette mission est relativement facile si vous jouez défensivement, mais elle pourrait vous donner du fil à retordre si vous voulez la réaliser le plus rapidement possible - c'est-à-dire en quatre jours. Occupez-vous d'abord des lance-fusées avec vos tank medium. Faites avancer vos autres unités terrestres (sauf celles frappant à distance), tout en restant hors de portée de l'ennemi.

Détruisez les tank avec tout ce que vous possédez. Déplacez votre APC au sud afin d'éviter que votre tank medium soit massacré. Par la suite, occupez-vous des tank medium avec vos lance-fusées puis vos tank medium. Si vous parvenez à affaiblir les forces ennemies et utilisez toutes vos unités à leur maximum, la note parfaite sera vôtre. Vous pouvez tout de même réussir cette mission avec une note parfaite en cinq-six jours.

10. Mighty Kanbei!

Niveau de difficulté : ***
Commandant recommandé : Andy
Adversaire(s) : Kanbei

Vous devrez défendre efficacement deux entrées si vous espérez parvenir à réussir cette mission. Du côté de droite, votre stratégie reposera surtout sur le tank medium qui bloquera l'entrée, tandis que les lance-fusées décimeront les forces ennemies. Capturez les villes neutres et les bases afin de vous permettre de fabriquer d'autres lance-fusées et éventuellement un autre tank medium lorsque le premier commence à faiblir.

La stratégie est similaire pour le pont au nord : vous devrez bloquer le pont avec une machine robuste, et utiliser le feu à distance pour grignoter les points de vie de votre adversaire. Éventuellement, vous devrez créer une unité de reconnaissance, histoire de parvenir à bloquer le pont juste un peu plus longtemps : cela vous évitera un massacre.

La meilleure méthode pour compléter la mission est de détruire toutes les forces ennemies : donc, une fois l'offensive initiale décimez, utilisez vos tanks et tanks medium pour venir à bout des quelques survivants qui ont battu en retraite.

11. Kanbei's Error?

Niveau de difficulté : ***
Commandant recommandé : Max
Adversaire(s) : Kanbei

Sami est généralement l'experte lorsque l'objectif est la capture, mais la force considérable de Max sera un atout important. Occupez-vous en premier lieu des forces aériennes, et commencez immédiatement la capture des villes, sans vous soucier de la petite île à droite avec une base.

Idéalement, vous devriez commencer la capture par l'île du nord, puis celle du milieu, et finalement celle située au nord-est. Assurez-vous d'empêcher les forces de Kanbei d'amorcer la capture des villes sur l'île au nord-est. Si vous désirez obtenir une note parfaite, vous devrez construire des bombardiers en amassant des fonds. Par la suite, utilisez ces terreurs célestes pour détruire quelques unités anti-aériennes. Utilisez un hélicoptère comme appât et un hélicombat pour donner un coup de main (notamment si vous avez un lance-missiles aux trousse).

12. Divide and Capture!

Niveau de difficulté : ***
Commandant recommandé : Max
Adversaire(s) : Sonja

(NOTE : Si vous n'utilisez pas exclusivement Andy ou exclusivement Andy dans les niveaux 15, 16 et 17 après avoir atteint cette mission, Kanbei sera l'un de vos coéquipiers dans le combat final.)

Le brouillard de la guerre est en fonction lors de cette mission, et plusieurs unités sont dissimulées au-delà des montagnes. Contrairement à ce que dit le titre de la mission, il n'est pas obligatoire de diviser ses forces pour venir à bout des forces de Sonja. Prenez votre temps; le jeu vous laissera la note parfaite même si vous prenez 13 à 14 jours avant d'être victorieux.

Autant que possible, demeurez dissimulé dans les bois pour éviter d'être engagé inutilement dans des altercations. Vous devrez premièrement vous occuper des tanks de l'ennemi; laissez-les s'avancer dans la portée de votre unité pouvant attaquer à distance et de votre tank medium. Les lance-fusées pourraient vous poser problème; utilisez votre unité mécanique pour détruire celle située au nord. Pour le second à l'ouest, faites monter deux tank en vous camouflant jusqu'à ce que vous puissiez révéler le lance-fusée et le détruire.

Évitez la route de l'ouest jusqu'à ce que le lance-fusée soit éliminé; par la suite, le terrain est beaucoup plus facile à gérer. Occupez-vous des tanks ennemis en utilisant la force du nombre, montez votre groupe pour vous occuper du dernier lance-fusées et le tank pour capturer la base. Évitez de transformer inutilement vos unités en chair à canon et vous passerez haut-la-main cette mission.

13. Sami Marches On!

Niveau de difficulté : ***
Commandant recommandé : Sami
Adversaire(s) : Sonja

Le brouillard de la guerre est toujours là, mais cette mission devrait être assez facile en raison du grand nombre d'unités en votre possession. Au Nord, votre priorité devrait être de vous débarrasser de l'artillerie cachée dans un boisé. Sur la mer, un sous-marin, un croiseur et un navire de combat devront être éliminés, permettant par la suite à votre propre navire de combat d'aider les forces terrestres.

Vous avez plusieurs bases à votre disposition, mais l'essentiel se résume à créer de nouvelles infanteries. Vous pourrez aussi créer un autre navire de combat dans le port au sud un peu plus tard, histoire de terroriser les forces ennemies.

Au début, envoyez une unité mécanique et un tank medium pour dominer l'île du sud, en ajoutant par la suite un lance-fusées et une unité de reconnaissance pour consolider vos forces. Utilisez vos forces navales pour venir à bout de l'adversaire, et continuez à déployer vos forces sur les deux îles pour amorcer la capture à partir du quatrième jour.

Vous pouvez compléter ce tableau en 7 jours si vous êtes rapide, mais vous n'obtiendrez une note parfaite pour la puissance que si vous prenez le temps de détruire quelques unités de Sonja, un paquet de tanks par exemple. Ce sera une tâche relativement facile, puisque vous devriez avoir de l'argent plein les poches à cette période de la mission.

14. Sonja's Goal

Niveau de difficulté : ***
Commandant recommandé : Andy
Adversaire(s) : Sonja

C'est la dernière mission contre Sonja, experte de la planification et de l'analyse. L'objectif principal de cette mission est de détruire les forces navales et aériennes afin de permettre aux unités de transport de se déplacer vers le nord pour permettre la capture du quartier général.

Au début, faites plonger votre sous-marin une case vers le nord pour révéler le sous-marin de l'ennemi et le détruire. Chargez une infanterie dans l'hélicoptère de transport et une autre infanterie accompagnée d'un tank medium dans le porte-avions. Le deuxième jour, utilisez votre APC comme appât pour approcher le bombardier et le navire de combat. Ensuite, détruisez l'hélicoptère, le bombardier et le croiseur.

Laissez le navire de combat s'acharner sur l'APC, tandis que vos deux autres transporteurs se dirigent vers le nord, en direction de la plage à l'est. Vous devrez faire preuve de beaucoup de prudence avec le lance-fusées de l'ennemi situé complètement à droite; vous pourriez utiliser le sous-marin comme cible pour attirer son attention.

Attaquez l'avion de combat avec votre croiseur, déployez votre infanterie au

nord, distrayez les tank avec ce que vous avez et la réussite devrait être à votre portée. Évitez tout de même des pertes trop lourdes; vous pouvez prendre votre temps et éliminer le lance-fusées si celui-ci vous pose problème.

15.1 Captain Drake!

Niveau de difficulté : **
Commandant recommandé : Andy
Adversaire(s) : Drake

(NOTE : Choisissez Andy pour les missions 15, 16, 17 et 18 pour avoir Drake comme coéquipier dans la bataille finale.)

(NOTE : Choisissez Sami pour les missions 15, 16, 17 et 18 pour avoir Eagle comme coéquipier dans la bataille finale.)

Les forces navales et aériennes de Drake sont faible; la capture de base sera fort aisée. Vous devrez déployer constamment de nouvelles unités d'infanterie; mais pour le premier jour, commencez par le déplacement de vos forces terrestres vers le sud, vos sous-marins vers le nord-est, et laissez votre porte-avions à la base.

Détruisez le sous-marin avec vos propres sous-marins, déplacez vos unités au sol plus bas, votre tank medium à l'avant. Commencez à déplacer vos infanteries vers le nord pour capturer les villes, placez-en une autre dans l'APC et envoyez celle-ci au Sud. Amorcez la poursuite du navire de combat avec vos sous-marins.

Détruisez le tank, en vous assurant que vos unités sont hors de la portée du navire de guerre. Vous pouvez commencer à déplacer vos troupes sur l'île du centre, et continuer l'attaque du navire de guerre. Utilisez votre APC comme appât et détruisez le navire de guerre et la plupart des forces terrestres.

Par la suite, vous n'avez qu'à continuer la capture des villes en retenant l'ennemi dans la partie sud de la carte et ce sera dans la poche.

15.2 Captain Drake!

Niveau de difficulté : *
Commandant recommandé : Max
Adversaire(s) : Drake

La mission de Max est fort facile si vous connaissez les tactiques navales élémentaires. Foncez vers l'ennemi, faites plonger vos sous-marins pour les utiliser furtivement. Utilisez votre porte-avion comme appât si nécessaire, et ne sacrifiez pas inutilement un navire de guerre ou un sous-marin.

15.3 Captain Drake!

Niveau de difficulté : ***
Commandant recommandé : Sami
Adversaire(s) : Drake

Vous devrez capturer toutes les installations sur votre lopin de terre et une

ville dans le coin de votre adversaire si vous convoitez la victoire. Vous devrez utiliser le brouillard de la guerre à votre avantage et faire de la capture des usines de production votre priorité.

Lorsque les usines sont en opération, vous pouvez commencer la production de tank medium et prendre le territoire ennemi de force. Vers la droite, il y aura un navire de guerre que vous devrez détruire ou occuper avec des cibles. Lorsque vous entreprendrez de détruire les forces navales, n'oubliez pas le sous-marin dans les récifs. Une bonne stratégie est de pousser les forces ennemies vers le sud; elles se placeront à la verticale et seront plus faciles à atteindre. Lorsque la menace navale est écartée, vous pourrez utiliser votre navire de guerre pour assister les forces terrestres.

16.1 Naval Clash!

Niveau de difficulté : ***
Commandant recommandé : Andy
Adversaire(s) : Drake

Vous devrez battre en retraite pour sortir victorieux de cette mission d'une durée de dix jours. Chargez vos unités terrestres et dirigez-vous en mer. Le lance-fusées de l'ennemi pourrait être problématique, d'autant plus qu'il est dissimulé. Lorsque vous parvenez à trouver sa cachette, essayez de vous en éloigner.

Utilisez les récifs et faites plonger les sous-marins au besoin, jusqu'à ce que vous atteigniez la plage. Là, vous pourrez décharger vos unités terrestres et les dissimuler dans les bois. Les sous-marins ennemis feront peut-être surface par manque d'essence : profitez-en pour les bombarder et les garder à l'écart.

16.2 Naval Clash!

Niveau de difficulté : **
Commandant recommandé : Max
Adversaire(s) : Drake

Ce niveau de destruction ne devrait pas vous poser de problème. Sur la mer, détruisez le navire de guerre et progressez pour venir à bout du sous-marin, d'un autre navire de guerre, du croiseur et du dernier navire de guerre. Votre porte-avions peut être utilisé pour tendre un piège plutôt que de séparer votre offensive.

Sur la terre, disposez vos unités de façon à ce que l'unité de reconnaissance puisse découvrir le plus grand nombre d'ennemi. Utilisez votre pouvoir spécial au bon moment et, si vous complétez en huit jour ou moins, vous aurez sans doute une note parfaite.

16.3 Naval Clash!

Niveau de difficulté : ***
Commandant recommandé : Sami
Adversaire(s) : Drake

Votre mission, si vous l'acceptez : faire débarquer vos unités sur la plage à

proximité et éventuellement débarquer un soldat sur la plage près de la base. Utilisez le brouillard à votre avantage et planifiez méticuleusement votre invasion pour éviter le massacre.

Les forces marines de l'ennemi sont faibles, vous pourrez donc les éliminer de la carte assez rapidement. Commencez par le sous-marin au nord, puis le croiseur à gauche, et laissez le navire de guerre s'approcher pour le détruire. Par la suite, vous pourrez soutenir les troupes terrestres.

Sur terre, la prudence s'impose. Utilisez votre APC pour augmenter votre vision et révéler les unités cachés. Un travail en tandem de vos tanks et de vos unités de tir à distance saura vous garantir la victoire.

17.1 Wings of Victory!

Niveau de difficulté : **
Commandant recommandé : Andy
Adversaire(s) : Eagle

Déplacez vos unités vers le nord et donnez une raclée aux deux avions de combat avec vos forces aériennes et canons anti-aériens. Utilisez votre APC comme appât pour garder à l'écart le bombardier et garder l'usage de vos unités anti-aériennes.

Par la suite, détruisez l'autre avion de combat, bombardez l'unité anti-aérienne et vous aurez le contrôle des airs. Occupez-vous du bombardier au sud et envoyez votre hélicoptère de transport vers la base ennemie pour confirmer votre victoire.

17.2 Wings of Victory!

Niveau de difficulté : *
Commandant recommandé : Max
Adversaire(s) : Eagle

Max ne fera qu'une bouchée de l'escouade d'Eagle. Attirez les unités aériennes plus près lors du premier tour, puis écrasez-les au second tour. Par la suite, Eagle utilisera sûrement son pouvoir et pourra causer quelques dégâts, mais vos forces seront encore assez nombreuses et puissantes pour nettoyer la carte.

17.3 Wings of Victory!

Niveau de difficulté : ****
Commandant recommandé : Sami
Adversaire(s) : Eagle

Une fois n'est pas coutume et c'est encore Sami qui se retrouve avec le sale boulot. Deux avions de combat et deux bombardiers se dirigent vers ses troupes, et elle devra aussi se débrouiller avec des unités anti-aériennes dissimulées dans les terrains boisés au centre de la carte. Finalement, il ne faudrait pas oublier les deux bombardiers dissimulés dans les coins nord et sud du fond de la carte. Ouf!

Déplacez toutes vos unités vers le nord, sauf les unités mécaniques qui vont

traverser les montagnes. Détruisez l'avion de combat avec une unité anti-aérienne et un avion de combat, puis faites avancer votre hélicoptère pour découvrir la position du bombardier.

Attaquez le bombardier avec l'avion de combat et cachez votre bombardier ainsi que l'hélicoptère de transport. Déplacez vos forces terrestres à l'entrée de la forêt, et déplacez votre APC pour placer quelques soldats sur la montagne, histoire de distraire les bombardiers.

Détruisez le tank, attaquez l'avion de combat et lancez un missile sur l'autre bombardier. Déplacez vos unités aériennes vers l'avant, hélicoptère de transport compris, tout en battant en retraite sur le sol pour contenir l'offensive à l'entrée de la forêt.

Par la suite, vous avez le choix : utilisez des appâts et de la chair à canon pour saisir la base, ou poursuivez la note parfaite en utilisant des blocages.

18.1 Battle Mystery!

Niveau de difficulté : **
Commandant recommandé : Andy
Adversaire(s) : Drake

À l'ordre du jour : donner une bonne leçon à Drake. Les cibles : un croiseur au sud, et un trio croiseur/sous-marin/navire de combat à l'est, sans oublier un porte-avions caché dans un récif au sud. Utilisez votre porte-avions comme appât pour découvrir le navire de guerre, tandis que le duo tank/lance-fusées saura réduire en miettes le porte-avions. Continuez le carnage, en n'oubliant pas le sous-marin caché dans un récif près du porte-avion, et une victoire en dix jours ou moins vous permettra de récolter les honneurs.

18.2 Battle Mystery!

Niveau de difficulté : ***
Commandant recommandé : Max
Adversaire(s) : Drake

Une fois de plus, Max a l'avantage d'une vision parfaitement claire. Compléter la mission en dix jours est nécessaire pour obtenir un score complet : vous devrez donc manifester aucune pitié. Charger un tank et un tank medium dans le porte-avions de gauche, en ne débarquant que le tank medium. De cette manière, le porte-avions servira de cible et pourra encaisser les dommages sans problème.

Détruisez l'unité anti-aérienne avec votre navire de guerre, puis utilisez la combinaison croiseur/sous-marin pour les forces marines, en ne poursuivant pas les ennemis; laissez-les approcher. Par la suite, vous pourrez transporter vos autres unités sans courir de risques importants.

Lorsque vous en avez terminé avec les porte-avions, utilisez-les pour attirer l'attention des navires de combat. Sur la terre, profitez lorsque possible de la sûreté des villes pour mener vos attaques, tout en dirigeant vos soldats vers la capture. La victoire est à vous!

18.3 Battle Mystery!

Niveau de difficulté : ***
Commandant recommandé : Sami
Adversaire(s) : Drake

Cette fois, votre mission est de protéger une infanterie, en allant à sa rescousse avec un hélicoptère de transport pour la ramener à votre propre base. Ne vous occupez pas de la survie de votre unité mécanique, ou encore des ennemis au nord. Utilisez vos porte-avions et hélicoptères pour éloigner les menaces ou les diriger vers un endroit où ils seront vulnérables.

La principale menace se trouve en mer : trois croiseurs, deux sous-marins et un navire de guerre vous attendent de pied ferme. En utilisant une bonne stratégie pour disposer vos unités et en utilisant des appâts, vous devriez parvenir à compléter cette mission sans trop de problèmes.

19. Andy Times Two!

Niveau de difficulté : **
Commandant recommandé : Sami
Adversaire(s) : Andy

Cette fois, il s'agit d'une course pour capturer les bases. Vous devrez adapter votre stratégie aux comportements d'Eagle : soit qu'il fera disparaître la majorité des unités aériennes, ou qu'il en laissera quelques-unes dans les cieux pour faire disparaître les deux navires de guerre.

Déplacez votre tank medium et votre lance-fusées avec le porte-avions dans le but de bloquer la route et de détruire une bonne partie des unités terrestres sur place. Utilisez ensuite ce bateau pour attirer les navires de guerre vers les sous-marins. Transportez avec grande prudence un hélicoptère de transport pour capturer la base de l'ennemi.

20. Enigma!

Niveau de difficulté : ***
Commandant recommandé : Max
Adversaire(s) : (?)

Dans cette mission qui devrait vous prendre moins d'une vingtaine de jours, vous devrez repousser l'offensive de l'adversaire mystère et reprendre le contrôle du territoire en capturant le quartier général de l'ennemi. Ne prenez pas le temps de créer des unités aériennes, car votre ennemi se fera un plaisir de les réduire en miettes. Sur la mer par contre, une utilisation adéquate de votre sous-marin fera rapidement disparaître le sous-marin et le navire de guerre ennemi. Assurez-vous d'occuper son port aussi rapidement que possible

Sur terre, une gestion prudente de vos unités et le déploiement de quelques APC en guide de cibles vous permettra de vous diriger vers la victoire. Il faut mener le combat sur deux fronts, avec des unités partagées au sud et au nord. Une fois l'invasion initiale repoussée, vous ne devriez pas avoir trop de problèmes à compléter cette carte.

21. The Final Battle!

Niveau de difficulté : ****
Commandant recommandé : Andy
Adversaire(s) : Sturm

L'affrontement final sera une bonne épreuve pour votre matière grise, avec trois commandants à diriger contre le sinistre Sturm (croyez-moi, trois contre un c'est tout à fait juste). Le choix de vos deux alliés sera déterminé par votre comportement au cours de la campagne (vous n'avez qu'à lire les notes dans les missions précédentes pour connaître le fonctionnement) et vous devrez vous adapter selon le trio qui est formé.

Pour ceux qui cherchent à obtenir la note parfaite pour cette mission, il est important de savoir que ce sont les actions d'Andy qui comptent dans l'évaluation. Vous devrez donc mettre en place vos formations afin que ce soit Andy qui récolte le plus grand nombre d'ennemis vaincus.

Un autre détail auquel il faut prêter attention est le pouvoir spécial de Sturm. Consultez régulièrement le menu des commandants pour observer sa jauge et prédire le moment où il lancera un météorite sur le champ de bataille. Cette attaque frappe toujours l'endroit le plus densément peuplé : vous pouvez donc essayer de créer avec vos alliés des zones de «chair à canon» pour garder les troupes d'Andy aussi complètes que possibles.

Autrement, vos alliés devront créer des unités pour amener du renfort, affaiblir l'assaut de Sturm pour enlever une partie de la pression sur le commandant principal. Celui-ci devrait capturer autant de villes neutres que possible pour profiter de ressources et lancer des offensives robustes.

Si possible, il est préférable de capturer la base de Sturm plutôt que de réduire en miettes toutes ses unités. En utilisant cette tactique, vous complétez cette mission plus rapidement (une quinzaine de jours), ce qui est toujours important pour obtenir une note parfaite de vitesse.

22. Rivals!

Niveau de difficulté : ***
Commandant recommandé : Andy
Adversaire(s) : Eagle

Vous devrez utiliser vos ressources avec une certaine ruse si vous espérez compléter cette dernière mission. Le secret réside dans la suprématie céleste: une escouade bien garnie d'avions de combat vous permettra de saisir la victoire. En premier lieu, vous pouvez créer un porte-avions pour transporter des infanteries et capturer les villes et éventuellement la base sur l'île.

Vous devrez organiser vos appâts de façon à ce que l'ennemi patiente jusqu'à ce que vous aviez trois avions de combat. Les forces aériennes de l'ennemi se dirigeront allègrement vers vos soldats et vous pourrez lancer votre offensive, ajoutant éventuellement un quatrième avion de combat à votre arsenal. Gardez le bombardier comme dessert, parce qu'il pourrait permettre à Eagle de déployer son pouvoir.

Vous aurez besoin d'un hélicoptère de transport pour amener une infanterie au quartier général ennemi. Déplacez vos unités aériennes de façon à ce qu'elles n'attirent pas l'attention des forces anti-aériennes, qui n'auront pas la présence d'esprit d'aller protéger la base. Essayez de boucher les usines de

production, aéroports et autre de l'ennemi pour freiner sa production.

L'invasion terrestre est plutôt lente; vous aurez donc amplement le temps de vous préparer une défense. En général, deux tanks medium devraient être plus que suffisants pour repousser toute invasion. Les unités terrestres sont créées au hasard par Eagle, avec une possible préférence pour les machines anti-aériennes. Vous n'en ferez donc qu'une bouchée avec vos tanks.

CHAMBRE DE GUERRE

En accumulant des pièces de monnaie Advance Wars au cours de la campagne, vous aurez l'occasion de rendre une visite à Hachi pour acheter des cartes supplémentaires. Parmi ces cartes, certaines se retrouveront dans la section de la «Chambre de Guerre» (War Room). Ce sont des défis spécifiques sur les cartes en question, contre des adversaires spécifiques, sans un enrobage narratif.

Vous trouverez ci-dessous une cote évaluant le niveau de difficulté (allant d'une étoile à cinq étoiles), le commandant recommandé pour accomplir la mission, et le ou les adversaires à affronter. Parfois, il se peut que vous n'ayez pas le CO conseillé en votre possession; vous pouvez acheter ses services en complétant la campagne.

1. Spann Island

Niveau de difficulté :
Commandant recommandé :
Adversaire(s) :

2. Moji Island

Niveau de difficulté :
Commandant recommandé :
Adversaire(s) :

3. Duo Falls

Niveau de difficulté :
Commandant recommandé :
Adversaire(s) :

4. Sole Harbour

Niveau de difficulté :
Commandant recommandé :
Adversaire(s) :

5. Pivot Isle

Niveau de difficulté :
Commandant recommandé :
Adversaire(s) :

6. Land's End

Niveau de difficulté :
Commandant recommandé :
Adversaire(s) :

7. Kita Straight

Niveau de difficulté :
Commandant recommandé :
Adversaire(s) :

8. Point Stormy

Niveau de difficulté :
Commandant recommandé :
Adversaire(s) :

9. Ridge Island

Niveau de difficulté :
Commandant recommandé :
Adversaire(s) :

10. Mial's Hope

Niveau de difficulté :
Commandant recommandé :
Adversaire(s) :

11. Bounty River

Niveau de difficulté :
Commandant recommandé :
Adversaire(s) :

12. Toil Ferry

Niveau de difficulté :
Commandant recommandé :
Adversaire(s) :

13. Twin Isle

Niveau de difficulté :
Commandant recommandé :
Adversaire(s) :

14. Dire Range

Niveau de difficulté :
Commandant recommandé :
Adversaire(s) :

15. Egg Island

Niveau de difficulté :
Commandant recommandé :
Adversaire(s) :

16. Terra Maw

Niveau de difficulté :
Commandant recommandé :
Adversaire(s) :

17. Stamp Island

Niveau de difficulté :
Commandant recommandé :
Adversaire(s) :

18. River Four

Niveau de difficulté :
Commandant recommandé :
Adversaire(s) :

19. Ring Islands

Niveau de difficulté :
Commandant recommandé :
Adversaire(s) :

20. Last Mission

Niveau de difficulté :
Commandant recommandé :
Adversaire(s) :

=====
Multi-joueurs
=====

Advance Wars profite d'un excellent mode multi-joueurs qui lui offre une durée de vie quasi illimitée. Une grande panoplie d'options ont été pensées afin d'offrir l'expérience de jeu la plus agréable (et la plus malléable) possible. Celles-ci sont brièvement décrites ci-dessous; vous trouverez des instructions plus complètes dans le livret d'instructions.

Création de carte

Les contrôles pour créer une nouvelle carte sont très simples : le bouton R vous donne accès à toutes les formes de terrain, tandis que le bouton L vous permet de placer des bases, des villes ou des unités. Le bouton A confirme l'emplacement, tandis que le bouton B permet de copier l'objet sur lequel se trouve le curseur. Certaines restrictions s'imposent : la présence de deux quartiers généraux et d'un certain nombre de ressources. Organisez votre grille comme bon vous semble, et n'oubliez pas de sauvegarder.

Échange de carte

Si vous possédez le câble de lien, vous pourrez échanger une carte avec un autre propriétaire du jeu. Vous n'avez qu'à choisir les options multi-joueurs, puis le sous-menu correspondant. Nell vous guidera afin que l'échange se déroule sans heurts.

Multi-joueurs avec une GBA

Intelligent Systems a vraiment pensé à tout : si vous n'avez qu'une seule console et le jeu, vous pouvez quand même jouer à quatre. Étant donné la nature «tour par tour» du jeu, vous n'avez qu'à passer la console au joueur suivant une fois vos actions effectuées. Très pratique...

Multi-joueurs plusieurs consoles/une cartouche

Advance Wars utilise le principe «quatre joueurs, une cartouche». À l'image de la plupart des autres jeux du genre, ce mode multi-joueurs possède des limites assez restrictives. Le terrain sur lequel les rixes sauvages ont lieu est très petit. Cela donne évidemment un avant-goût du mode multi-joueurs, mais celui-ci est beaucoup plus satisfaisant lorsque chaque joueur possède sa propre cartouche.

Multi-joueurs plusieurs consoles/une cartouche chacune

Le mode multi-joueurs est à son meilleur lorsque chaque personne possède sa propre copie du jeu. Vous devez tout de même prendre en considération le fait que vous ne pouvez pas consulter vos menus et prendre le pouls de votre armée lorsqu'un autre joueur est en train d'effectuer ses plans. Il ne s'agit là que d'un défaut mineur, qui ne réduit guère le potentiel du jeu.

=====
Remerciements
=====

Tout d'abord, je tiens à remercier les auteurs de GameFAQs qui ont rédigé des guides pour Advance Wars : leurs renseignements m'ont permis d'étoffer mes propres connaissances à propos du jeu, afin d'offrir un document aussi complet que possible. N'hésitez surtout pas à consulter ces guides dans la langue de Shakespeare pour d'excellents conseils. Les démarches de Matthew Emirzian et de Lars ont été particulièrement utiles.

GameFAQs (<http://www.gamefaqs.com>)

Merci à GameFAQs, non seulement pour le travail constant de son créateur CjayC, mais aussi pour sa communauté fort utile pour venir à bouts de ces défis parfois frustrants dans les jeux vidéo.

Nintendo (<http://www.nintendo.com>)

Intelligent Systems (<http://www.intsys.co.jp>)

Nintendo a finalement osé offrir un épisode de la série Wars en dehors de l'archipel japonais... voilà une surprise agréable! Espérons que d'autres jeux moins conventionnels suivront. Je tiens à saluer l'excellent travail du studio de développement Intelligent Systems, un des piliers de la GBA.

=====
Conclusion
=====

Une fois de plus, nous vous invitons à communiquer avec nous si vous avez des renseignements qui ne sont pas présents dans le guide. Si vous avez apprécié ce document, sachez que l'équipe de rédaction du Nouvel Empire! rédigera sans doute d'autres documents similaires pour les jeux importants sur consoles Nintendo. À la prochaine!