

Walkthrough / Soluce (Source : JeuxVidéoPC)



Sommaire

Missions NSDF

1. Mission 1: l'arrivée des rouges
2. Mission 2 : repaire de l'aigle
3. Mission 3 : vestiges découverts
4. MISSION 4 : Connexion imprévue
5. Mission 5 : la fuite de mars
6. Mission 6 : derrière les lignes ennemies
7. Mission 7 : une sale surprise
8. Mission 8 : ramenez les bêtes !
9. Mission 9 : la course est lancée
10. Mission 10 : ramenez-le
11. Mission 11 : en solo
12. Mission 12 : destruction totale
13. Mission 13 : les trois balises
14. Mission 14 : un pour tous, jusqu'a la mort
15. Mission 15 : il faut frapper a la tête
16. Mission 16 : la percée
17. Mission 17 : explosion finale

Missions CCA

1. Mission 1
2. Mission 2
3. Mission 3
4. Mission 4
5. Mission 5
6. Mission 6
7. Mission 7
8. Mission 8

Mission 1: l'arrivée des rouges

Demandez au Recycleur de construire un Pilleur (tapez 51). Montez dans l'un des véhicules. Par exemple le tank à tronche de requin, le Grizzly, qui est un peu l'engin à tout faire de Battlezone (le Tank léger est bien aussi, mais évitez à tout prix le Bombardier qui a le plus mauvais rayon de braquage de la galaxie). Suivez le Pilleur n01 qui part en direction du Sud. Vous enregistrez une émission radar ennemie en provenance de l'ouest Dirigez-vous vers la cible. Une fois à portée, enfoncez la touche T pour cibler le Combattant, ce qui fait apparaître une mire (et non pas une MIR 1) et la jauge de point de vie du Russkof. Utilisez votre Obus antichar pour truffer le Combattant Essayez de viser le cercle rouge sur le Russe en avançant dans la même direction. Si vous lui tirez dessus alors qu'il se déplace à gauche ou à droite, anticipez son mouvement pour que vos tirs touchent bien le centre de la cible. Sinon approchez-vous à portée immédiate pour avoir un tir plus efficace. Servez-vous du glissement latéral ou "strafe" en même temps que vous bougez la souris pour tourner autour du Russkof en lui faisant toujours face et ainsi pouvoir l'attaquer tout en évitant ses tirs. Même si vous ne maîtrisez pas parfaitement cette technique, commencez à vous entraîner dès maintenant Elle vous sera bien utile plus tard dans la suite des missions. Un deuxième Combattant est en train d'attaquer votre Pilleur au sud. Débarrassez-vous de lui en utilisant la même tactique. Un message vous demande alors de rentrer à la base. Escortez le Pilleur vers la base située au nord-est Un autre message vous informe qu'un second Pilleur est attaqué. Rendez-vous au sud-est (vous voyez la Terre se lever à l'horizon, la classe). Voici un truc au cas où vous seriez à la recherche de l'une de vos unités, Il suffit d'appuyer sur la touche du groupe d'unités correspondant (ici, appuyez sur 3 pour afficher en haut à gauche la liste de tous les Engins utilitaires, Pilleurs et autres). Vous voyez alors apparaître sur la carte radar une filaire située en bas à gauche des pastilles localisant toutes les unités de type utilitaire (ici, le Pilleur que vous devez escorter est matérialisé par la pastille numéro 2). Vous voyez également une mire indiquant l'orientation et la distance des unités correspondantes. Plus tard, dans les missions suivantes, vous pourrez aussi appuyer sur le numéro de l'unité que vous cherchez pour la faire apparaître dans la mire de ciblage. En attendant allez défendre le Pilleur 2. Essayez de foncer en tirant vers le Combattant ennemi en restant parfaitement dans l'axe de la cible pour le détruire en une seule passe. Encore une fois, si vous n'y arrivez pas parfaitement pour l'instant, continuez de vous entraîner, cela vous sera drôlement utile plus tard, quand les choses vont se compliquer. Notez que vous pouvez refaire une mission déjà réussie en la choisissant dans le menu Archives (bouton en bas à droite sur l'écran principal des missions). Remarque : Après être monte dans le Tank en début de mission, vous pouvez récupérer une arme délirante : le canon RAVE qui se trouve au nord de la base. Musique techno et flashes colorés sont au programme... enfin vous verrez bien.

Mission 2 : repaire de l'aigle

Dirigez-vous immédiatement vers la Tour de Commande à l'est Appuyez sur T pour cibler le premier Combattant ennemi et truffez-le à l'obus antichar. Tout de suite après l'avoir touché, commencez à tirer sur le deuxième Russkof. C'est une tactique utile quand des unités adverses attaquent l'un de vos bâtiments. Vous remarquez que quand vous attaquez un ennemi, il s'arrête de bousiller votre bâtiment et bat en retraite pendant un instant Donc, plutôt que de laisser l'un des deux Russes abîmer votre tour de Commande pendant que vous courez après l'autre, essayez de taper sur les deux à la fois. Autre conseil : l'endroit où l'ennemi vaincu explose est très important C'est là que vos Pilleurs viendront récupérer les débris qui vous serviront plus tard à construire d'autres unités. Quand c'est possible, essayez donc d'abattre les unités ennemies les plus proches de votre base, ça servira pour plus tard, hein. Après avoir éliminé les deux gêneurs, restez à l'entrée Est Sélectionnez votre Recycleur et envoyez-le sur le Geyser le plus proche. Vous pouvez aussi indiquer directement au Recycleur le Geyser, en sélectionnant le Recycleur puis en plaçant votre mire sur le Geyser (une ligne blanche apparaît) et en appuyant sur la barre Espace. Une fois le Recycleur déployé, demandez la construction d'une tourelle Blaireau. Quand elle est achevée, sélectionnez-la en tapant 21. Puis placez-vous au coin de la Tour de Commande, mettez votre mire sur le sol pour faire apparaître un carré vert et appuyez sur Espace pour déployer la tourelle. Construisez d'autres tourelles et placez-les en défense (deux tourelles devant la tour de commande, deux autres en défense du Recycleur et une cinquième devant le champ de panneaux solaires au nord). Vous pouvez recharger vos munitions en vous arrêtant à proximité du bâtiment Réserve et vous faire réparer en restant à côté du Hangar. Quand la seconde vague de Combattants russes va arriver, vos deux tourelles vont les éliminer rapidement si elles sont correctement disposées. C'est chouette les Blaireaux. Une troisième vague d'assaillants surgit par le sud. Eliminez-les de la même manière avec l'aide des p'tits gars. Une quatrième vague arrive : un Combattant un tank Tzar et un transport de troupe. Détruisez le Combattant, laissez les Blaireaux supprimer le Tzar et faites-vous le transport de troupes. Avant d'exploser, le transport débarque cinq fantassins russes. Admirez leurs superbes scaphandres, puis liquidez-les. Un message vous indique que les Russes débarquent en force et qu'il faut escorter des transports. Avancez vers le nord nord-est en prenant un peu d'avance par rapport aux transports (ignorez les autres troupes ennemies). Il s'agit de détruire les trois tourelles russes le plus vite possible, si possible avant qu'elles ne se déploient Avec un peu d'habileté, c'est un jeu d'enfant Placez-vous sur la Rampe de lancement pour finir la mission.

Mission 3 : vestiges découverts

Direction la Planète rouge ! Dans cette mission, vous allez apprendre à déployer une base. Dirigez-vous vers les deux Geysers à l'ouest. Demandez aux deux unités mobiles de se déployer sur les Geysers les plus proches. Il arrive que deux unités mobiles essayent de se déployer sur le même Geyser, ce qui bloque tout le processus. Mieux vaut donc directement indiquer au Recycleur et à l'Usine sur quels Geysers vous déployer en désignant les Geysers puis en appuyant sur la touche. Déployez le Recycleur sur le Geyser le plus au sud pour qu'il soit le plus proche possible du champ de Fragments. Construisez rapidement deux Pilleurs. Les Pilleurs vont directement récolter les Fragments les plus proches, vous n'avez pas à vous en préoccuper. Dans le même temps, construisez un char. Sélectionnez le char et demandez-lui de vous suivre. Construisez une tourelle Blaireau. Si vous avez fait vite, vous devez avoir eu le temps de tout construire avant que n'arrive la première attaque soviétique: deux Combattants. Détruisez-les. Construisez une seconde tourelle. Essayez de la déployer de manière à ce qu'elle protège le mieux le Recycleur placez-la pas trop loin et au coin du bâtiment). Dès que vous avez récolté suffisamment de Fragments, commandez un second char. Ordonnez-lui de vous suivre. Dès lors, vous devez recevoir un message vous indiquant que les Russes se sont déployés au sud-ouest Commandez la construction d'un Remorqueur. Un deuxième escadron soviétique arrive (un Tzar et un Combattant). Laissez-les s'approcher de la base avant de le détruire. Vous serez alors aidé par les tourelles, et les fragments seront plus proches de la base. Vous remarquez aussi que vos deux tanks se mettent automatiquement à attaquer l'ennemi dès que vous le ciblez et tirez dessus. Un message vous rappelle à l'ordre. Demandez au Remorqueur de vous suivre. Dirigez-vous vers la balise de navigation. Les deux Chars et le Remorqueur vous suivent N'allez pas trop vite pour ne pas les distancer. Dans le même temps, si vous avez des Fragments en rabe, construisez des tourelles Blaireau pour assurer la défense de la base en votre absence. Que diable ! un drôle d'objet alien. En avançant les ordres, vous arrivez sur les lieux avec votre Remorqueur. Débarrassez-vous facilement des deux Combattants russes grâce à l'appui de vos deux chars. Approchez-vous de l'objet alien, sélectionnez le Remorqueur puis mettez votre mire sur l'objet alien et appuyez sur Espace pour indiquer au Remorqueur de ramasser l'objet. Demandez au Remorqueur de vous suivre et retournez à la base. Vous remarquez qu'il n'est pas nécessaire de demander aux deux chars de vous suivre, ils le font depuis le début Par contre, comme vous avez indiqué au Remorqueur de ramasser l'objet cela annule son ordre précédent et vous devez le reprogrammer. Bon. Retournez à la base où vous arrivez juste à temps pour une troisième vague d'assaut russe. Si vous n'avez pas fait assez vite et que les Soviétiques attaquent en votre absence, les trois tourelles vont arriver à défendre la base si elles sont correctement disposées. Si vous n'avez plus de munitions, demandez une recharge au Recycleur. Le Recycleur éjecte un gros bonbon bleu (ou vert). Il suffit de passer dessus. Le commandement vous indique de tenir la base. Indiquez à votre Remorqueur de se tenir à côté du Recycleur. Construisez d'autres chars et tourelles maintenant que vous avez ramassé plein de Fragments. Une bande de Rouges déboule alors par le nord-ouest. Servez-vous du glissement latéral pour éviter les tirs violents du Tzar ennemi. Une autre vague d'assaut arrive ensuite par l'est Vous pouvez utiliser le mortier à retardement pour toucher plusieurs unités ennemies à la fois le mortier touche un large rayon d'action en explosant mais les munitions s'épuisent plus vite. Si vous vous retrouvez éjecté à cause de la destruction de votre char, vous pouvez essayer de sniper les unités ennemies. Pour sniper, il vaut mieux s'embusquer à l'écart. Un

pilote sans véhicule est très fragile. Dès que possible, demandez à un autre char de vous récupérer: sélectionnez l'unité en tapant 1x (où x est le numéro de votre char) puis tapez 4. Après avoir réduit en cendres cette dernière escouade, vous avez gagné la mission.

Mission 4 : Connexion Imprévue

Demandez au Recycleur et à l'Armorie de vous suivre. Partez vers le nord puis vers l'est en évitant de descendre dans les ravins. Vous arrivez devant deux Geysers rapprochés. Indiquez à vos deux unités de se déployer sur les Geysers. Construisez deux pilleurs. Puis demandez à votre Recycleur de construire une usine. Déployez l'Usine sur le Geyser isolé situé au sud-ouest entre des ravins (au sud du Volcan). Pour faire apparaître une carte plus générale, appuyez sur la touche verrouillage Majuscule. Pour revenir au radar filaire, appuyez sur Majuscule. Construisez des tourelles. Deux combattants russes arrivent, détruisez-les. Demandez à l'Usine de fabriquer un char. Deux autres Russes arrivent, débarrassez-vous-en. Construisez un troisième Pilleur pour accélérer la récolte des Fragments. Pour l'instant, n'allez surtout pas au Volcan ou bien vous allez accélérer la mission. Construisez plutôt d'autres tanks et laissez les Combattants venir à votre base pour les détruire juste devant chez vous. Si vous manquez de munitions, demandez au Recycleur des recharges ou demandez à l'Armorie de vous en catapulter. Ensuite, vérifiez que vos Pilleurs ne descendent pas dans les ravins où ils se feront attaquer par les mines. Commencez à détruire les mines gênantes (celles qui sont proches des tas de Fragments) tout en restant à distance pour ne pas être touché. Vous remarquez que vous pouvez incliner le nez du char que vous pilotez en plaçant la souris en haut ou en bas. Pour sortir d'un ravin, il suffit d'incliner le nez vers le haut, de prendre de la vitesse puis d'enclencher la poussée verticale en arrivant devant l'obstacle à franchir. Continuez à construire des chars et des tourelles. Vous remarquez que trois / quatre tourelles correctement placées assurent une parfaite défense de la base (les Russes arrivent par l'ouest et l'est). Une fois que vous avez détruit les mines gênantes et construit suffisamment d'unités (6 chars, 8 tourelles), vous allez pouvoir vous lancer dans la seconde partie de la mission. Groupez les chars sélectionnez les unités offensives, laissez enfoncée la touche Contrôle et sélectionnez les chars que vous voulez grouper par leur numéro (1,2,3,4,5), appuyez sur F1 pour affecter le groupe à cette touche puis relâchez Contrôle. Maintenant vous pourrez sélectionner les cinq chars d'un coup en pressant la touche F1. Pour l'instant, enfoncez 1 pour leur demander de vous suivre. Faites pareil avec quatre tourelles que vous groupez et assignez à la touche F2. Demandez-leur également de vous suivre. Laissez les autres en couverture de la base (attention à leur placement !). Après avoir fait le plein de munitions et vous être réparé, rendez-vous au Volcan au nord-ouest Sélectionnez la première balise de navigation pour afficher une mire pour vous guider. Vous arrivez à un étroit passage qui mène à l'intérieur du volcan par deux passages sur les côtés. Ne descendez pas tout de suite et déployez vos tourelles à l'entrée de ce passage en direction de l'ouest par où arrivent les Soviétiques. Pour déployer vos tourelles, sélectionnez-les, placez votre curseur sur le sol pour faire apparaître un carré vert et appuyez sur Espace. Attention de mettre les tourelles à l'extérieur du Volcan pour qu'elles aient un espace bien dégagé devant pour tirer à distance (100 mètres au nord-est de la balise 1 par exemple). Comme vous êtes bien organisé, demandez dès maintenant à votre Armorie de catapulter des recharges de vie et de munitions (2 recharges sont nécessaires pour faire le plein). Maintenant vous pouvez descendre dans le Volcan. Vous tombez sur l'usine alien. Identifiez les bâtiments en plaçant votre mire dessus et en appuyant sur la touche I. Des escouades russes accompagnées de tourelles vont maintenant arriver dans le volcan. Il vont se faire abîmer par vos tourelles. Tenez-vous, avec les chars, à proximité des édifices aliens pour réceptionner les survivants. Grâce au second groupe de tourelles, votre Recycleur devrait résister de son côté aux attaques de Combattants sans que vous ayez besoin de vous en occuper. Normalement vous recevez un message vous prévenant de l'arrivée imminente de la sixième section. Construisez rapidement d'autres chars si nécessaire. Appelez les à la

rescousse. La dernière vague russe est constituée entre autres de bombardiers. Attendez les dès rentrée du Volcan. Si vous vous faites détruire, vous pouvez essayer de sniper, et même de vous emparer d'un véhicule ennemi (après avoir tué le pilote, il suffit de monter dedans comme dans une unité normale). Il peut arriver que les unités russes aillent se coincer à l'intérieur du cratère au coin nord derrière l'usine alien. Il suffit de faire le ménage. Avec la destruction de la dernière unité russe, vous remportez la mission.

Mission 5 : la fuite de mars

Groupez les deux chars pour pouvoir les rappeler avec la touche F1 et demandez-leur de vous suivre. Commandez au Recycleur de vous suivre. Empruntez le canyon en direction du sud. Quand le terrain s'élargit allez vers l'est. Un message vous demande d'effectuer une reconnaissance. Une fois arrivé devant le vaisseau Hephaïstos, dépêchez-vous de l'identifier (approchez-vous, pointez votre mire sur le vaisseau et appuyez sur la touche 1). Rendez-vous ensuite à la balise 1 comme indiqué. En arrivant au Port stellaire, vous tombez sur deux tourelles russes. Indiquez aux deux chars de détruire la première (F1 pour sélectionner les chars, 3 pour leur demander d'attaquer, puis 1 pour désigner la tourelle n° 1) pendant que vous vous faites la seconde. Dirigez-vous vite vers le port après avoir envoyé les chars sur cette saloperie d'Obusier. Identifiez tous les bâtiments avec la touche 1. Quand vous arrivez au fond du Port, un message vous indique de vous déployer. Revenez vers les trois geysers à l'ouest et indiquez au Recycleur de se déployer. Deux Combattants russes arrivent : envoyez vos chars sur l'un des deux et vaporisez le second à l'obus antichar. Ne commandez pas de recharges de vie ou de munitions au Recycleur, sinon vous ne pourrez pas construire de Pilleur. Fabriquez un Pilleur qui va tout de suite récupérer les fragments des deux Soviets. Dès que vous avez 10 fragments, demandez au Recycleur de construire une Usine. Un message vous informe que le transport est parti et qu'un compte à rebours de neuf minutes est déclenché. Construisez un Eclaireur. Quand il est apparu, éjectez-vous de votre char puis sélectionnez l'Eclaireur et demandez-lui de vous récupérer. Indiquez à vos deux chars de protéger le Recycleur. Vous pouvez les sélectionner un par un et leur indiquer une place au sol pour les disposer de manière plus efficace. Quand ils sont bien en défense, ils tournent sur eux-mêmes. En même temps, commencez à construire des tourelles avec le Recycleur et des chars avec l'Usine. Grâce à l'Eclaireur, vous allez pouvoir passer par-dessus les reliefs pour contourner les canyons. A partir des Geysers, en regardant vers le nord vous voyez un haut plateau. Prenez de la vitesse, puis en arrivant devant l'obstacle enclenchez la propulsion verticale tout en avançant avec Z et en mettant le viseur bien en bas. Ne lâchez pas E. Vous allez monter le long de la paroi. Dès que vous arrivez au bord supérieur, vous pouvez relâcher E mais maintenez Z jusqu'à ce que vous ayez atterri. Une fois sur le plateau, longez la montagne sur la droite. Vous pouvez faire apparaître une carte plus générale en appuyant sur la touche blocage Majuscule (Majuscule pour revenir au radar courte portée). Continuez à produire des tourelles et des chars. Tout en haut, au nord-ouest, la falaise fait un coude. Prenez de l'élan et escaladez la paroi par le coude en utilisant la même technique que précédemment (touches E et Z enfoncées, mire à fond vers le bas). Un message radio contradictoire vous est envoyé. Continuez votre mission. Redescendez de l'autre côté du plateau en direction de la rampe de lancement russe. Vous tombez dans un cratère étroit par le sud-ouest. Descendez dans le trou près du bâtiment sans engager d'ennemis. Identifiez le bâtiment avec I. Un message vous demande de vous replier. Donc, retour au Wyoming par le même chemin. Sortez du trou avec E, toujours sans engager les Russes. Revenez en passant les plateaux grâce à la propulsion verticale. Pendant votre mission, la base a été attaquée mais les chars et les tourelles ont pu en assurer la défense. Une fois rentré aux geysers, si vous n'êtes pas en pleine attaque, envoyez vos tourelles au point de dégagement. Constituez deux groupes de chars et commandez-leur de vous suivre. Partez vers le point de dégagement tout en commandant au Recycleur de remballer et d'aller au port. Si vous avez fait vite, les tourelles ont le temps de se déployer et commencent à engager le gros des troupes russes. Ordonnez à l'un de vos groupes d'attaquer un char russe. Pendant ce temps, truffez les autres ennemis avec l'aide du second groupe de chars. Les Russes sont occupés à dégommer vos tourelles, et c'est plutôt facile de tirer

dans le tas. Quand le secteur est nettoyé, vous pouvez appeler le Recycleur sur le point de dégagement. Mission terminée !

Mission 6 : derrière les lignes ennemies

Bienvenue sur Vénus la verdâtre. Le comité de réception arrive : deux Combattants. Groupez le Char et l'Eclaireur et ordonnez-leur de vous suivre ainsi que l'Armorie et les tourelles. Liquidez les Combattants. Allez au Point de Rendez-vous en nav 1 en passant par le canyon le plus à l'ouest Récupérez les chars en nav 1. Déployez l'Armorie sur le Geyser et protégez-la avec les tourelles. Ejectez-vous et montez plutôt dans un char. Vous pouvez aussi remplacer le mini-canon du char par un autre obus antichar (pour passer commande à l'Armorie : 762 et indiquez le point de largage au sol). N'entrez pas dans la base CCA par le nord ou bien vous allez vous faire détruire par les tourelles de défenses. Mettez plutôt vos chars en défense de l'armorie et infiltrer-vous dans la base russe par le sud. (Au cas où vous auriez tenté cette expédition suicide, la mission n'est pas perdue puisque vous vous éjectez sain et sauf et pouvez vous déplacer discrétos dans la base des Russkofs. Rendez-vous alors au sommet du Volcan en escaladant et en faisant attention aux tourelles. En faisant apparaître la carte, vous pouvez repérer une unité grisée : un éclaireur US que vous pouvez récupérer. Détruisez le radar russe en évitant toujours les tourelles et barrez-vous. Mais bon, c'est une autre option) Arrivez plutôt par le sud (vous repérez un transport russe). Dans la base, éjectez-vous de votre char et montez dans un char russe pour ne pas claquer toutes vos munitions. Détruisez à la fois le bâtiment de Zone de brouillage Radar et la Centrale Eclair énergétique (ce qui neutralise les Tours de défense). Dépêchez-vous de remonter dans votre Tank et allez au devant de l'Utah avant qu'il ne soit attaqué. On vous octroie donc généreusement un Recycleur et une Usine. Tout en les protégeant de l'attaque soviétique, ordonnez-leur de se déployer et commencez à construire des tourelles et des chars. Vous pouvez commander un mortier à bombe pulvérisante comme arme d'appoint Dirigez-vous vers le Recycleur de la CCA qui se trouve à l'est de la Zone radar que vous avez détruite. Approchez-vous discrétos par le sud ou le sud-ouest en faisant gaffe aux tourelles qui gardent le périmètre. Essayez de vous placer sur une colline qui surplombe la base ennemie hors de portée de leurs attaques. Localisez la centrale énergétique russe et balancez z'y dessus vos bombes pulvérisantes. Elles vont faire merveille en abîmant tous les bâtiments alentour. Vous risquez de devoir retourner faire le plein de munitions. Revenez avec une escorte de deux tanks pour l'attaque finale. Foncez sur le Recycleur en déchargeant vos deux Super Obus groupés. Tout ce que vous avez à faire c'est de détruire le Recycleur. Ensuite barrez-vous sans remords.

Mission 7 : une sale surprise

Déployez votre Recycleur sur le Geyser et construisez deux tourelles pour vous défendre avant que les deux Soviets se ramènent. Construisez une Armorie. Partez avec le Constructeur et l'Armorie vers le sud sud-ouest. A 530 mètres dans cette direction, il y a une zone assez plate avec un Geyser. Construisez une Centrale d'énergie et des Tourelles canons très vite. Déployez l'Armorie sur le Geyser. Profitez-en pour vous équiper à mort avec deux super obus, des bombes pulvérisantes et des mines de proximité car trois combattants russes arrivent pour jouer les trouble-fête. Il s'agit ensuite de se défendre et de buter les fameux Golems russes. Construisez une Usine et produisez un ou deux obusiers. Quand le Golem arrive par l'ouest, utilisez vos obusiers pour l'abîmer. Quand il arrive à portée de vos tourelles canon, attaquez-le en tournant autour de lui (c'est pitoyable comment ça tourne lentement, un Golem !). Un autre Golem arrive par l'est. Éliminez-le de la même manière. Pensez à anticiper vos commandes à l'Armorie pour ne pas tomber en panne de munitions. Vous aurez aussi à repousser des attaques de tanks, bien de bien méchant pour le pro que vous êtes devenu. Défendez vos obusiers contre ces attaques. Une fois équipé et ravitaillé, dirigez-vous vers le sud par un passage à l'est qui mène à la base CCA. Jetez-vous sur l'ennemi et labourez-lui la face avec votre super puissance de feu. Larguez une balise de navigation (P) à 350 mètres de la base ennemie et ordonnez à vos deux obusiers de s'y rendre (avec une petite escorte d'Eclaireurs, c'est plus prudent). Les obusiers vont pouvoir bombarder la base des Russkofs. Concentrez leur tir sur les centrales d'énergie ennemies et les tourelles. Occupez-vous des chars et autres rigolos qui vont tenter une sortie. Une fois les défenses réduites en cendre, jetez-vous sur le Recycleur pour le coup de grâce.

Mission 8 : ramenez les bêtes !

Cette mission va faire appel à vos compétences en matière de saut et d'utilisation de votre propulseur vertical (touche E). Alors souvenez-vous de ce qu'on vous a appris pendant les missions d'entraînement. Tout d'abord vous avez rendez-vous avec votre usine mobile : continuez droit devant, puis on vous donnera des ordres complémentaires. Vous devez franchir un canyon étroit défendu par des mortiers russes, planqués en hauteur dans les montagnes. Il s'agit de détruire ces pièces d'artillerie pour que votre convoi ait la voie libre. Si vous voulez vous débarrasser des Obusiers en une seule passe, vous risquez d'avoir besoin d'une puissance de feu supérieure à ce que votre tank transporte en standard. Donc, envoyez tout de suite l'Armurerie sur un Geyser et commandez-lui deux Canons Super Obus. Ensuite utilisez le Constructeur pour fabriquer un Silo pour que vos Pilleurs puissent se mettre au boulot et ramasser des fragments. Quand le Silo aura été fabriqué, envoyez votre Pilleur le plus abîmé se faire réparer (il faut éviter de perdre des Pilleurs dans cette mission pour récupérer le plus de fragments). Atteindre les Obusiers est assez facile. Allez au point de navigation indiqué. Vous y trouvez une rampe à l'Ouest de la montagne. Prenez de l'élan et appuyez sur "E") au moment où vous décollez de la rampe. En détruisant les Obusiers dans un certain ordre (il suffit de suivre les rampes pour sauter de plateau en plateau), vous devez pouvoir les éliminer en une seule passe. Dès que vous avez détruit le dernier Obusier, retournez rapidement protéger vos Pilleurs aux prises avec des appareils russes. Envoyez l'Usine et le Constructeur aux Geysers, en prenant soin qu'ils ne soient pas attaqués. Une fois votre base déployée, construisez des Pilleurs et deux Eclaireurs pour vous aider à protéger les Pilleurs. Malgré leur appui, vous allez passer pas mal de temps dans cette mission à faire des aller-retour entre l'Armurerie (votre seule source de munitions et de réparations) et l'Usine. Pour gagner cette mission, il n'est pas nécessaire de détruire le Recycleur Soviétique. Par contre, vous devez construire une force conséquente pour stopper un convoi assez balèze, qui va s'amener pour escorter la relique. Voilà venu le moment de se la péter en construisant les unités lourdes. Par exemple quelques Fantassins, des Bombardiers et un Mouilleur de mines. Allez au Geyser et construisez tout ce dont vous allez avoir besoin. Vous pouvez ordonner au Constructeur de fabriquer une Centrale énergétique et des Tourelles Canons de chaque côté du défilé. Envoyez votre Mineur disposer des mines sur le chemin que va suivre le convoi. Vous pouvez positionner les Fantassins au milieu, entre les Tourelles canon, pour bloquer la progression russe. Un peu d'imagination, que diable ! A partir du moment où vous avez des fragments en stock, tout est possible. Et puis surtout, n'oubliez pas de construire un Remorqueur. Vous en aurez besoin pour récupérer la relique. Au bout d'un certain temps, le convoi CCA ramène sa fraise. Avec le comité d'accueil que vous avez préparé, vous leur collez une pâtée mémorable et vous vous emparez de la relique sans problèmes. Récupérez-la avec votre remorqueur et transportez-la à l'Usine pour gagner la mission. Pour ma part, j'ai utilisé une technique encore plus fourbe pour venir à bout de cette mission : le sniper. Rendez-vous au Geyser et éjectez-vous. Repérez un chouette point d'observation pour sniper le convoi russe. Pensez à vous faire envoyer par l'Armurerie des munitions de rab et des réparations. Quand le convoi arrive, repérez le Remorqueur russe. Prenez votre temps pour viser et snipez le pilote du Remorqueur. Le convoi s'arrête alors brusquement. Y sont trop surpris les Soviétiques ! C'était pas prévu par le Kremlin, cet interlude. Continuez à sniper les pilotes des unités CCA pour faire un peu le ménage. Utilisez vos réserves de munitions pour recharger. Puis remontez dans votre Char et pointez-vous vers le Remorqueur ennemi. A courte distance du Remorqueur (150 mètres), éjectez-vous. Vous allez atterrir non loin du Remorqueur. Montez dedans et échappez-vous rapidement en prenant soin de passer par les recharges de réparation. Atteignez votre Usine et la mission est gagnée.

Mission 9 : la course est lancée

Voilà une mission reposante, pour ceux qui auraient eu quelques chaleurs avec la mission 8. Déployez le Recycleur et construisez une Usine et un Pilleur. Ensuite, construisez un Remorqueur, un Char et une Armurerie. Ordonnez à votre Remorqueur de se rendre au point de navigation indiqué, avec le Char pour l'escorter. Puis dirigez-vous vers le même endroit le plus vite possible pour défendre la relique des attaques de la CCA. Eh oui, ces sagouins ont le même objectif que vous. Vous pouvez prendre un raccourci en passant par la lave. Utilisez juste vos propulseurs verticaux pour éviter de tremper les fesses trop longtemps dans la lave. Le Remorqueur prend automatiquement la route la plus longue, donc vous devez arriver à la relique avant lui. Défendez la position contre toutes les attaques. Si un Remorqueur russe se pointe, faites-en des confettis. Quand votre Remorqueur arrive enfin, récupérez la relique et pointez-vous vers le lieu de sortie. Evidemment, en même temps que vous menez cette mission à bien il est conseillé de faire fabriquer à votre Usine quelques renforts (au cas où vous perdriez votre véhicule, vous pourriez être repêchés) et des recharges (ça s'use vite ces trucs là !). Autres conseils : demandez à l'Armurerie de construire un second canon. Avec deux canons groupés, ça fait une sacrée puissance de feu. Mais en contrepartie les munitions s'épuisent deux fois plus vite. D'où le second conseil : dès que vous êtes arrivés à la relique, ordonnez à votre usine de fabriquer un autre tank et demandez au tank de venir vous récupérer. Quand il arrivera, vous serez probablement déjà à court de munitions. Or c'est plus rapide de se faire récupérer par le tank que de demander à l'Armurerie de catapulter des recharges de munitions. Tout est une question de timing.

Mission 10 : ramenez-le

Cette mission est plutôt linéaire, à l'exception de quelques rebondissements rigolos. Vous devez escorter les trois Remorqueurs transportant les reliques. Demandez aux deux chars de défendre les deux premiers transports et au troisième de vous suivre. Laissez le troisième transport sans escorte. Effectivement, dès le début de la mission il se fait la malle. Dans la version américaine, Arkin le traître parle même avec l'accent français. Belle mentalité, les amis d'Activision ! Note: Enervé par ce manquement à la discipline, j'ai essayé de voir s'il était possible de récupérer ce transport. Je suis allé éliminer les deux tourelles le plus tôt possible pour protéger les deux premiers transports. Puis je suis revenu en arrière et me suis éjecté pour sniper le traître avant qu'il ne disparaisse derrière la colline (après qu'il ait dépassé la colline c'est plus dur car il y a des Obusiers et des tourelles Russes sur le chemin). Même en réussissant ce tour de force et en montant dans le Remorqueur, Battlezone considère que le transport est perdu. Donc, laissez tomber le troisième Remorqueur. Prenez un peu d'avance par rapport au convoi, pour détruire les deux tourelles. Ce qui suit est plus coriace. La CCA a placé un Golem et une tourelle comme comité de réception. Le Golem est excessivement dangereux à cause de son Thermocanon. Quand vous arrivez dans cette embuscade les deux transports s'arrêtent automatiquement en attendant que vous ayez libéré le passage. Envoyez votre Char ailier attaquer la tourelle, pendant que vous vous occupez du Golem. Ne restez surtout pas face au Golem. Tournez autour en utilisant le straf et truffez-le au canon, en évitant son rayon mortel. Une autre tactique efficace consiste à se rapprocher le plus possible du Golem, presque entre ses pattes, et de le canarder avec le PCS (petit canon standard). Quand vous êtes très près du Golem il du mal à vous viser. Normalement, votre ailier ne devrait pas avoir de problème pour se débarrasser de la tourelle. Comme vous avez une Armurerie à votre disposition vous pouvez vous faire envoyer des recharges de munitions et éventuellement améliorer votre puissance de feu, en commandant un deuxième canon. Prenez à nouveau la tête du convoi et ordonnez aux autres Chars de vous suivre. Débarrassez-vous des Chars ennemis. L'aire de lancement a été attaquée et vous ne pouvez rien faire pour la récupérer. On vous indique de vous replier vers la seconde aire de lancement Débarrassez-vous des unités ennemies qui essayent de ralentir la progression de votre convoi. Une fois parvenu à bon port vous êtes informé que malgré la perte d'un des transports, vous avez accompli avec succès la mission.

Mission 11 : en solo

C'est l'une des missions les plus réussies de la campagne américaine. Vous allez devoir sniper le pilote d'un Flanqueur Russe qui effectue une patrouille. Puis vous allez vous emparer du Flanqueur et effectuer la patrouille à sa place pour donner le change aux Russkofs. Une fois parvenu à la Tour de Communication soviétique, vous pourrez télécharger les données ennemies. Le vaisseau russe est équipé d'un équipement spécial : la caméra TERRAD. Si vous n'en avez pas encore vu à l'action, vous allez apprécier. Par contre, le TERRAD consomme pas mal d'énergie alors ne le laissez pas enclenché trop longtemps. Autre donnée importante : il faudra vous retenir à tout prix de tirer sur les unités russes qui se trouvent un peu partout C'est une mission d'infiltration, alors gardez votre sang-froid pour ne pas vous faire repérer bêtement. Vous démarrez la mission bord d'un Char. Vous devez vous approcher de l'avant poste soviétique sans vous faire repérer et y pénétrer à pied. Trouvez un coin tranquille pour garer votre Char et éjectez-vous. Quand vous êtes sûr que le Flanqueur ne risque pas de vous voir, dirigez vous rapidement vers le poste de contrôle et placez-vous à côté de la tourelle. Attendez que le Flanqueur vienne et s'arrête juste à quelques mètres. Vous ne devriez pas avoir beaucoup de mal à le sniper alors qu'il se tient immobile. Montez ensuite dans le Flanqueur On vous donne alors de nouvelles instructions écoutez attentivement Vous devez identifier la tourelle (touche I), ce qui vous donnera toutes les balises de navigation de la route à suivre et les bases que vous devez visiter, Ces balises fonctionnent de manière différente. Une fois que vous serez hors de portée de la tourelle, les balises vont disparaître de votre viseur. Continuez simplement dans la même direction que celle que vous suiviez. Vous devrez arriver à la tourelle. Identifiez-la et continuez vers la balise suivante. Procédez de la même manière pour les autres balises. Si vous veniez à vous perdre suivez simplement une unité CCA qui vous mènera à un Silo ou à une tour CCA. Une fois votre patrouille terminée vous vous dirigez finalement vers la Tour de Communication ennemie. Approchez-vous en et restez à proximité jusqu'à ce qu'on vous informe que les données ont été téléchargées. Ignorez les soviétiques qui vous parlent Si vous vous éloignez de la Tour vous devrez reprendre le téléchargement du début, alors ne bougez pas. Une fois les données récupérées toutes les forces Russes que vous avez pu croiser vont être après vous. Ne faites pas le malin: inutile d'essayer de leur tenir tête. Prenez plutôt la tangente et fuyez le plus vite possible en évitant de vous faire cartonner. Retournez à la balise de navigation de départ pour finir la mission. Evidemment dans cette mission vous pouvez utiliser la caméra TERRAD pour vous aider à localiser la Tour de Communication.

Mission 12 : destruction totale

Vous allez devoir agir très vite, car cette mission démarre sur les chapeaux de roues. Déployez votre Recycleur et construisez immédiatement au moins deux tourelles et un Eclaireur pour protéger le Recycleur contre les vagues d'attaquants ennemis. Une fois la première vague réduite en poussière cosmique, construisez un Pilleur pour récupérer les jolis fragments qui jonchent le sol. Une fois tous les fragments récupérés, ordonnez à votre Recycleur d'emballer touche zéro) et redéployez-le dans le champ de fragments qui se trouve près de l'endroit où vous avez snipé le Flaqueur. Ouvrez l'œil en prévision des unités ennemies qui vont venir vous chercher des noises. En même temps, installez une nouvelle base dans ce beau champ de fragments. Construisez un autre Pilleur et une Usine. Vous aurez besoin à nouveau d'emballer le Recycleur pour pouvoir déployer l'Usine sur le Geyser et construire des unités offensives. L'ennemi va arriver dans la direction où se trouve la Tour. Donc placez vos tourelles pour couvrir cette zone. Dès que possible, fabriquez un Constructeur et faites-lui édifier une Tour de Communication. Cela va s'avérer bien utile plus tard pour localiser l'Usine des Russes. Si vos Pilleurs venaient à être attaqués, vous auriez à venir à leur rescousse pour détruire les tourelles qui les malmènent. Juste après la crête, devant vous, se trouve une unité CCA qui construit des Obusiers pour détruire votre Recycleur. Vous devez monter sur cette crête et éliminer l'ennemi avant que ce soit lui qui vous fasse la peau. Il y a une crête, à côté, sur laquelle vous devez sauter, puis contournez pour accéder aux Obusiers. En même temps que vous faites cela, vous devez ordonner à votre usine de construire des unités offensives. Vous avez besoin d'une véritable petite armée pour venir à bout de l'Usine Russe. Pour localiser l'Usine utilisez votre Satellite, grâce à la Tour de Communication. Envoyez vos troupes à l'attaque et suivez-les. Privilégiez les Bombardiers et les Transports TPB pour se charger de l'Usine Russe. Mission accomplie. Notes: - Plutôt qu'attendre que vos Pilleurs se fassent abîmer par les Tourelles ennemies, allez les liquider dès que possible à proximité du champ de fragments. - Sauvegardez régulièrement, car cette mission n'est pas aussi facile qu'elle en a l'air. - Utilisez la touche 9 pour faire apparaître la vue Satellite. La souris permet de scroller et les touches + et - de zoomer sur la carte.

Mission 13 : les trois balises

Déployez tout de suite votre Recycleur et construisez un Pilleur. Puis construisez une Usine, car vous devez fabriquer un Transport TPB pour aller récupérer les survivants. Envoyez le TPB à la première balise de sauvetage et commencez à construire quelques tourelles et des unités offensives pour protéger votre base. Construisez un autre Pilleur pour accélérer la récolte des fragments, on en a jamais assez en stock de ces trucs-là. Ouais, c'est ce que je disais à mon banquier l'autre jour : on n'a jamais assez de fragments sur son compte courant Bien. Dans cette même optique de faire des économies, affectez vos unités à des touches du clavier pour pouvoir les rappeler rapidement si elles venaient à se faire attaquer par ces rascals de la CCA. Assez rapidement, vous allez vous faire attaquer par les forces des Ivans de l'espace. Alors pensez à placer des tourelles défensives pointant en direction de la base ennemie, les attaques venant effectivement de cette direction. A peu près à ce moment-là vous allez être informé que votre TPB est à 30 secondes d'avoir rempli son objectif. Attendez une petite minute et envoyez-le à la balise de sauvetage numéro 2. Ensuite, vous serez bien inspiré de fabriquer un Constructeur. Utilisez-le pour édifier des Centrales énergétiques et quelques Tourelles canon. Voilà qui devrait assurer une défense de premier choix pour votre base. A nouveau votre Transport TPB devrait vous informer qu'il est parvenu à son objectif. Comme précédemment, ordonnez-lui de se rendre à la balise de sauvetage numéro 3. Cette fois-ci, son itinéraire va le faire passer à proximité de la base russe. Alors envoyez quelques unités pour l'escorter au cas où il y aurait du grabuge. Une fois que tout ce petit monde a été récupéré par le TPB, ordonnez au transport de revenir à la base. Dès lors vous devez avoir rencontré des espèces d'Ovnis étranges. Le Haut Commandement pense que ce sont des unités CCA, mais vous savez bien, en votre for intérieur, que ce ne peut pas être possible. Quelle bande d'incapables ces blaireaux du Haut Commandement! Heureusement que vous êtes là pour faire tout le boulot D'ailleurs vous entendez que les Russes sont attaqués. Rassemblez vos troupes et dirigez-vous vers la base Russe. Vous découvrirez qu'elle a été détruite par une force inconnue. Votre objectif suivant est donc de recueillir les Soviétiques qui auraient survécu au massacre. Et oui, tout peut arriver. Si votre TPB a été abîmé en début de mission, voilà venu le moment de lui faire un brin de réparation. Envoyez-le ensuite à la balise de sauvetage suivante et récupérez ces crétins de Russkofs. Evidement vous vous faites attaquer par les Ovnis aliens. Protégez votre TPB à n'importe quel prix. Dès que vous avez rapatrié les troupes saines et sauves la mission est gagnée.

Mission 14 : un pour tous, jusqu'à la mort

Dans cette mission, vous faites équipe avec les Russes. Attendez que les trois unités soviétiques se joignent à vous. Ensuite installez une base. Il y a un champ de fragments au Nord et trois Geysers, à proximité. Allez là-bas et construisez deux Pilleurs. Votre objectif est d'une simplicité biblique: récolter 75 fragments. Demandez aux unités russes de défendre votre Recycleur vu que les Furies vont lancer des attaques. Remarquez quand même que les Furies ne constituent pas une menace insurmontable. Et après destruction ça nous fait encore plus de fragments à récupérer. Rapidement, vous recevez un message du Commandement qui vous demande d'escorter des unités américaines. Allez à leur rencontre au point de navigation indiqué et conduisez-les à votre base. Continuez alors à défendre votre Recycleur en ramassant le maximum de fragments. Si vous ne vous en étiez pas encore aperçu, votre Recycleur est bien incapable de stocker 75 fragments. Il vous faut donc un Constructeur pour édifier deux Silos supplémentaires. Une fois que vous serez prêt à atteindre les 75 fragments, vous pouvez aussi recycler quelques unités pour parvenir à l'objectif. Par exemple vous pouvez recycler quelques tourelles. Dès que vous avez récolté les 75 fragments la mission est gagnée.

Mission 15 : il faut frapper à la tête

Cette mission a un rythme vraiment élevé. Il va s'agir de ne pas perdre de temps. Ordonnez à vos forces de se déplacer vers les Geysers. Déployez votre Recycleur et votre Usine, construisez un Pilleur ou deux et commencez à construire des forces offensives. Alors que votre Usine commence à produire vos unités, rendez-vous à la passe minée et détruisez les mines en utilisant votre équipement spécial Marteleur. Ensuite, vous aurez besoin de mettre en place la défense de votre base en prévision des attaques des Furies. Fabriquez un Constructeur et des Centrales énergétiques pour défendre vos Usines. Une fois que vous avez obtenu vos unités défensives, déplacez-les ainsi que votre Armurerie jusqu'à la passe que vous avez déminée. Les soviétiques vont arriver pour vous aider à attaquer la base convertie. Utilisez vos forces offensives lourdes (bombardiers, TPB) pour mettre hors service les Tours canons à l'entrée de la base. Pénétrez dans la base et détruisez tout ce qui s'y trouve. Et voilà l'travail.

Mission 16 : la percée

Une des missions les plus intéressantes de Battlezone. Tout d'abord, déployez votre Recycleur et construisez un Pilleur. Déployez vos tourelles en défense du Recycleur. Ordonnez au Constructeur de fabriquer deux Centrales Energétiques et deux Tours canon à l'entrée de votre base, là où ça commence à descendre en pente. Construisez une bonne tripotée d'unités offensives et dirigez-vous vers la première Tour. Elle est protégée par une Furie. Envoyez un premier groupe de vos unités attaquer la Furie pendant que vous en envoyez un second s'occuper de la Tour. Si vous avez envie de vous dégourdir la gâchette enfin, le bouton gauche de la souris plutôt- Vous pouvez d'ailleurs leur prêter main forte. Quand la Tour explose vous constatez qu'elle était établie sur un Geyser. Demandez à votre Armurerie de se déployer sur ce Geyser. Elle se trouvera ainsi à proximité de votre objectif, ce qui vous permettra de recevoir plus vite des recharges. Confiez à un Eclaireur la tâche de défendre l'Armurerie, on sait jamais avec ces aliens excités du triphase. Passez ensuite à la Tour suivante en utilisant la même technique que précédemment. Idem pour la suivante. Vous arrivez ensuite dans une zone avec deux Tours. Ce qui veut dire que cette fois, après destruction, vous vous retrouvez avec deux Geysers accueillants. Ordonnez alors à votre Usine et votre Armurerie de s'y installer. Continuez à fabriquer des unités offensives. Faites le plein si nécessaire pour vous et vos otites. Pour défendre cette seconde base vous pouvez aussi songer à construire une Centrale énergétique et une Tour canon. Quand vous êtes fin prêt, organisez vos troupes en plusieurs groupes. Dirigez vous vers l'Usine des Furies. Ralentissez et envoyez vos groupes d'attaque en première ligne. Passez en carte stratégique en appuyant sur la touche blocage-majuscule. Suivez la route la plus longue par les montagnes. Vous rencontrez d'autres Furies sur votre chemin. Mais, ha ha ! elles ne font pas le poids face à vos unités lourdes. Détruisez les rapidement et passez à l'attaque de l'Usine. Une fois que vous avez éliminé toutes les Furies la défendant, envoyez vos groupes d'unités attaquer les trois générateurs derrière les constructions, Une fois les générateurs détruits, boom ! les constructions explosent. Mission accomplie.

Mission 17 : explosion finale

C'est finalement une mission pas trop dure à accomplir. Mais il faudra lutter contre le temps. Votre objectif est de détruire le transport des Furies et de vous barrer de la planète avant que ça pète. Commencez par construire 3 Pilleurs et quelques tourelles de défense pour protéger votre Recycleur. Déployez l'Usine sur un Geyser et fabriquez des unités offensives. Moi, à votre place je me gênerai pas pour fabriquer un maximum de Bombardiers, c'est quand même bien puissant comme unité. Soyez prévoyant et fabriquez aussi une Armurerie. Une fois que vous serez à la tête d'un bon paquet d'unités offensives, préparez-vous à passer à l'attaque du transport des Furies. Accompagnez vos troupes à leur destination, en utilisant la carte stratégique générale pour vous guider. Vous allez tomber en chemin sur quelques Furies. Disons que ce sont les amuse-gueules. Quand vous arrivez au transport, concentrez vous sur la destruction des quatre propulseurs, Ordonnez à l'Armurerie de vous catapulter des recharges et des réparations, vu que vous allez rapidement tourner à cours de munitions. Il n'y pas de secret dans cette mission. Il s'agit de faire le plus vite possible pour détruire les propulseurs avant que votre base ne soit débordée par les attaques des Furies et que votre Recycleur ne soit réduit en cendres. Une fois que le transport des Furies a été détruit, c'est parti pour un petit sprint final. Effectivement, ces planqués du Haut Commandement ne vous donnent que trois minutes pour rejoindre le point de dégagement. Abandonnez vos troupes s'il le faut, ne payez pas votre facture France Télécom, ne programmez pas votre magnétoscope. Bref, ne faites rien d'autre que foncer le plus vite possible vers la sortie restez collé au sol si possible pour avancer plus vite. Auquel cas vous vous en tirerez de justesse au moment où la planète explose. Il s'en est fallu de peu mais vous pouvez vous mettre les doigts de pied en éventail pendant que le Texas vous ramène au bercail, Campagne terminée. Au fait, un conseil : dès que le transport des Furies est détruit, pensez à sauvegarder. Ça vous permettra de retenter votre chance si vous avez du mal à vous barrer avant les trois minutes fatidiques.

Missions CCA

Mission 1

Vous devez tendre une embuscade au recycleur américain et détruire la base ennemie. Simple, non ? Ben, arrêtez de lorgner sur ce dossier et dépêchez vous de produire un maximum d'unités offensives. Vous n'avez pas beaucoup de temps, aussi faites une usine et placez la sur l'un des geysers, autour des points de navigation 5 et 6. Réunissez vos troupes à cet endroit et écoutez attentivement les messages radio. Le recycleur et son escorte vont arriver de l'est. Lorsqu'un message vous dit que le recycleur est à mi-chemin dans le défilé, envoyez votre fantassin là où il est censé l'intercepter: à la balise n°3. Vous aurez beau avoir les yeux rivés sur la carte générale, vous ne verrez pas arriver l'ennemi. La radio vous dit qu'il a force le passage et c'est du pipeau, les Américains arrivent par génération spontanée, exactement là ou vous êtes. Vous y laisserez votre usine et peut-être votre peau, mais vous devez absolument détruire le recycleur, sinon la mission s'arrêtera là. Et il s'enfuit vraiment le bougre, ne vous laissez pas distraire par les éclaireurs américains et poursuivez-le, en ordonnant a vos chasseurs de le détruire. Le fantassin jouera son rôle s'il est bien posté et, normalement, c'est bon. Une fois que c'est fait, vous pouvez vous organiser une attaque classique. Attention toutefois aux ressources parce que ça n'est pas vraiment Byzance. Il y a une tourelle américaine planquée dans le défile central... Elle n'apparaît pas sur le radar mais elle est très énervante car elle zigouille vos pilleurs. La base américaine n'est pas très bien protégée. Il y a bien une tourelle-canon mais si vous détruisez le capteur solaire qui se trouve juste à côté, vous passerez sans problème. Une autre de ces tourelles vous attend près de l'usine et elle se révèle plus dure à avoir (mais rien de transcendant).

Mission 2

Un plan d'escorte de la mort qui tue. Il n'y a pas beaucoup de possibilités : soit vous foncez dans le tas en vous arrêtant là ou je vous le dis (c'est comme ça que j'y suis arrivé), soit vous rusez (mais ça va se révéler beaucoup plus long). La manière speed : groupez immédiatement (quand je dis immédiatement, cela veut dire vraiment tout de suite now !) vos unités d'attaque et les transporteurs. Partez vers la rampe de lancement a toute allure, sans vous préoccuper des échos radar indiquant la présence de l'ennemi derrière vous. Si les Américains vous rattrapent, arrêtez-vous, détruisez les et repartez. Aux trois quarts du chemin a parcourir, vous devriez tomber sur un champ de mines. Faites stationner les transporteurs à distance et protégez les car un escadron de chars va vous tomber dessus (méfiez vous, ils ont même des combattants russes avec des Amerloques dedans), si ce n'est déjà fait Détruisez les mines et foncez en priant Dieu que vos TPB tiennent le coup ou occupez vous des obusiers placés des deux côtes du défile, avant de poursuivre votre route. Si vous êtes assez rapide, vous devriez arriver sans encombre a la rampe de lancement. Des unités américaines vous poursuivent jusque là, mais la rampe est sérieusement défendue et des

que les transporteurs arrivent, elles font demi tour. La manière rusée : vous pouvez éviter en partie les mauvaises rencontres si vous passez par les montagnes en bifurquant vers l'est, puis en remontant vers le nord tout en restant collé au bord de la carte. C'est très long et vos troupes vont s'enliser dans le relief... Soyez patient, c'est faisable. Il y a une sorte de chemin, beaucoup plus praticable, mais vous vous feriez détecter tôt ou tard, alors restez littéralement scotché à l'est. Au niveau où le chemin en question amorce son premier gros virage, vous risquez de prendre une grosse claque car la flotte américaine vous y attend. Au bout d'un moment, un message vous dit qu'il y a des caméras dans le secteur. Posez vos TPB et allez les mettre hors d'usage avant de continuer. Après, agissez comme dans la manière speed: speedez! À vous de voir comment attaquer le problème mais je vous préviens, une tentative selon la méthode rusée m'a coûté le même temps que trois essais de la méthode Terminator. La quatrième était la bonne.

Mission 3

Elle est assez sympa, celle-là. Votre but est de "bousiller" (c'est le commentateur qui le dit) le recycleur américain dans une opération de guerre éclair, puis de revenir à la base. Vous êtes sur O (donc attention à la lave), à la tête de quatre bombardiers. Groupez-les et prenez le chemin le plus court: celui du centre. Arrive à la bifurcation, la radio vous dit qu'une patrouille se dirige droit sur vous. Prenez vite le chemin de droite, passez par le cratère et reprenez la direction de votre objectif. Faites sauter les mines et les deux tourelles peu après, puis avancez avec précaution "Lockez" les infrastructures pour envoyer vos bombardiers sur le relais d'énergie solaire le plus proche, puis sur le recycleur, en évitant de vous mettre à portée d'une paire de tourelles canons. Tout se déroule normalement sans histoire, sauf pour ce qui est des tourelles canons. Il est fort possible que vous soyez le dernier survivant après l'attaque du recycleur. Je me suis dit que c'était "trop facile". Effectivement, ça cachait quelque chose: le retour. Revenez en empruntant le même parcours, tout de suite après l'anéantissement de l'objectif, de manière à emprunter un chemin de traverse des que vous aurez la signature radar d'un groupe de trois ou quatre chars. Si vous réussissez à les éviter, c'est à moitié dans la poche. À moitié seulement car il y a encore une autre patrouille de ce genre avant de rentrer au bercail, mais rien ne vous empêche de revenir à pied.

Mission 4

Attention, on est très limité par le temps. Vous disposez de sept minutes pour construire un maximum de troupes (pas de tourelles, pas le temps !) et partir dégager la route qui mène au pont situé au sud de la carte. Vos remorqueurs doivent pouvoir arriver dans les sept minutes. Nettoyez les obusiers qui traînent aux alentours et défendez le pont, ce qui ne manquera pas de vous donner du fil à retordre. Ne vous approchez pas de la base NSDF, elle est solidement défendue. Dès que vous aurez réussi à faire franchir le pont à vos trois transporteurs, c'est gagné.

Mission 5

Bonjour la promiscuité... Les Américains sont établis juste à côté de vous, en surplomb. Vous devez éradiquer les capitalistes mais ça ne se fera pas d'un simple claquement de doigts. Occupez-vous d'abord du fantassin et des obusiers qui pilonnent votre base. Mettez en place des défenses en grande quantité, tout en produisant des unités d'attaque. Vous recevrez un message indiquant que le recycleur américain a été localisé. À ce moment-là, entreprenez votre offensive car ce recycleur n'est même pas protégé...

Mission 6

Vous devez dégager le canyon qui traverse la carte du sud au nord. Ensuite, vous achèverez le travail en nettoyant, la dernière base américaine subsistant sur Titan. Posez votre recycleur et entourez-le de tourelles. Demandez aux golems de se diriger vers l'entrée du canyon. Ils mettent tellement de tempe à se déplacer qu'il vaut mieux les faire démarrer tout de suite. Dès que vous le pourrez, fabriquez une armorie. Dans un premier temps, vous devez désactiver un champ de mines (à coups de marteleur, ça va très vite). Deux tourelles-canon barrent l'accès au canyon: neutralisez le capteur solaire et envoyez les fantassins exploser les tourelles. Après un long cheminement, pendant lequel vous fabriquez un pilleur, vous devrez répéter l'opération avec une autre paire de tourelles-canon. Dernière étape, la destruction de la base, plus ardue que l'anéantissement du recycleur dans la mission précédente, mais rien d'insurmontable non plus...

Mission 7

Je vous préviens tout de suite, c'est quasiment infaisable. Vous devez mener à bien une expédition de sauvetage et délivrer des camarades emprisonnés. Vous devez veiller sur votre TPB, s'il meurt tout est fichu... Demandez-lui de vous suivre et surtout ne tirez sur personne. Si vous mettez la puce à l'oreille de l'ennemi, vous ne vous en sortirez pas. Un message vous indique que vous recevrez des renforts: ne comptez pas dessus, ils n'arriveront jamais. Faites stationner le TPB à proximité de la prison (la petite colline située juste avant est idéale) et commencez à la détruire. Tandis que vous résistez à la contre-attaque, les prisonniers se ruent dans le TPB. Repliez-vous rapidement en direction des petits points verts qui se trouvent au sud-ouest. Vous devez retrouver un hangar à munitions, un silo et une usine au sud-est. Elle est facile à repérer si vous restez sur les routes métalliques, en partant du silo. Ensuite allez avec le TPB vers le gros point blanc situé au nord, nord-est. Vous devriez ainsi récupérer deux pilleurs et organiser une force de frappe, afin de récupérer votre recycleur (en approchant votre TPB par le sud-ouest de la base américaine) et détruire plus tard celui des Américains.

Mission 8

La dernière mission se présente comme une opération de destruction totale. Surprise : vous allez pouvoir produire et conduire les Furies mais elles sont lentes et dures à réapprovisionner. De plus, en fin de partie, elles vont se retourner contre vous. Dépêchez-vous de prendre le contrôle de la zone pleine de biométal (au sud-est) et d'empêcher les pilliers ennemis de s'y approvisionner. De leur côté, les Américains vont aussi harceler vos pilliers. Dès que vous disposez d'une armée de neuf véhicules, passez à l'attaque au sud-est, selon les bonnes vieilles méthodes: d'abord les centrales solaires pour couper l'énergie, et ensuite le reste. Vous n'avez plus qu'à attendre l'add-on ou Battlezone 2 car je suis sûr que vous êtes devenu accro à ce jeu !

