



<http://www.alliance-francophone.com>

Guide stratégique pour Age of Kings

Première édition – Février 2000

Par Dallas

Guide stratégique pour Age of Kings

Première édition – Février 2000

Auteur: Dallas

Images: Arnaud & Dallas

Mentions légales:

Ce document est une œuvre entièrement originale, propriété exclusive de son auteur et protégée par les lois sur la propriété intellectuelle et le copyright. **Ce n'est pas le guide officiel distribué par Microsoft.**

L'utilisation de ce document, **fourni gratuitement** par l'auteur, est soumise aux conditions suivantes :

1. Ce document doit être conservé dans son intégralité – Il est interdit d'en diffuser des extraits, y compris sur Internet. Il est interdit d'apporter une quelconque modification sur ce document.
2. En aucun le présent document ne peut être sujet à une exploitation commerciale ou pouvant générer un quelconque profit.
3. Seul le site Web de l'**Alliance Francophone** (<http://www.alliance-francophone.com>) est autorisé à diffuser ce document. La mise à disposition de ce document sur tout autre site Internet ou tout autre support de communication sans l'autorisation explicite de l'auteur est interdite.

Tous droits exceptés ceux explicitement mentionnés ci-dessus sont réservés par l'auteur, qui peut être contacté par Email à l'adresse suivante : k.dallas@lemel.fr

Le jeu Age of Kings dont les images de ce guide sont issues, est la propriété d' Ensemble Studios et de Microsoft, tous droits réservés.

Sommaire

| | |
|---|-----------|
| SOMMAIRE | 3 |
| INTRODUCTION | 5 |
| PREMIERE PARTIE: LES FONDAMENTAUX | 6 |
| Chapitre 1: L'économie | 6 |
| Principes de la gestion | 6 |
| Le but de l'économie | 6 |
| L'équilibre | 6 |
| L'optimisation | 7 |
| Les villageois | 8 |
| Les autres sources de revenus | 8 |
| La pêche | 8 |
| Le marché | 9 |
| Le commerce | 9 |
| Les tributs | 10 |
| Les reliques | 10 |
| Chapitre 2: Les premières décisions stratégiques | 11 |
| L'exploration | 11 |
| L'avancée à travers les âges | 13 |
| Les améliorations | 15 |
| Chapitre 3: Le développement économique à travers les âges | 17 |
| Préambule | 17 |
| L'âge sombre | 17 |
| Les 2 premières minutes | 18 |
| Les minutes suivantes | 19 |
| Répartition des villageois | 20 |
| Protéger sa base | 21 |
| Pendant le passage vers l'âge féodal | 22 |
| L'âge féodal | 23 |
| L'âge des châteaux et l'âge impérial | 24 |
| Préambule | 24 |
| Le Baby Boom, ou la « Montée en Puissance » | 24 |
| Gagner en efficacité en utilisant les raccourcis clavier | 25 |
| Chapitre 4: Les unités militaires | 27 |
| L'infanterie | 27 |
| Les archers | 27 |
| La cavalerie | 28 |
| Les moines | 29 |
| Les armes de siège | 29 |
| Les navires de guerre | 30 |
| Maintenance et améliorations des unités militaires | 31 |

| | |
|---|-----------|
| DEUXIEME PARTIE: STRATEGIES AVANCEES | 32 |
| Chapitre 1: L'expansion | 32 |
| Préambule | 32 |
| Préparation | 32 |
| Principe de l'expansion économique | 32 |
| Le soutien militaire | 33 |
| Chapitre 2: L'intelligence militaire | 34 |
| Préambule | 34 |
| Planification de la stratégie | 34 |
| Le harcèlement économique | 34 |
| La confrontation militaire directe | 36 |
| Le contrôle des ressources critiques | 37 |
| Aider un partenaire en difficulté | 38 |
| Chapitre 3: Les stratégies offensives | 40 |
| Préambule | 40 |
| L'agression à l'âge sombre | 40 |
| Le rush féodal 'au plus tôt' | 41 |
| Le rush féodal 'en puissance' | 42 |
| L'attaque express à l'âge des châteaux | 43 |
| L'attaque rapide à l'âge des châteaux | 43 |
| Chapitre 4: Les stratégies défensives | 45 |
| Préambule | 45 |
| Anticipation du rush adverse | 45 |
| Techniques défensives | 46 |
| La contre attaque | 46 |
| En cas de désastre | 47 |
| Chapitre 5: Techniques militaires avancées | 48 |
| Les groupes | 48 |
| Les groupes de villageois | 48 |
| Les groupes d'unités militaires | 48 |
| Les groupes de bâtiments militaires | 49 |
| Les formations | 50 |
| Les attitudes de combat | 50 |
| Les combinaisons d'unités | 51 |
| L'unité principale | 51 |
| L'unité de protection | 52 |
| L'unité complémentaire | 52 |
| Exemples de combinaisons terrestres | 52 |
| CONCLUSION | 56 |

Introduction

Avant toute chose, je tiens à préciser que ce guide stratégique concerne uniquement le jeu en mode multijoueurs avec comme paramètres : ressources par défaut, carte aléatoire, codes de triche désactivés, et toutes « technologies » désactivé. Il ne traite ni des modes «combat à mort», ni «régicide», ni des scénarii et campagnes.

Je précise aussi que je ne prétends pas être un Expert absolu en jeux de stratégies et que ce que vous allez lire dans cet ouvrage n'est pas forcément parfait et indiscutable. Je m'efforce simplement de transmettre mon expérience et de décrypter et expliquer un maximum de schémas tactiques.

Ce guide stratégique se décompose en deux parties distinctes. La première est destinée aux débutants et joueurs moyens et couvre les bases économiques et militaires nécessaires pour acquérir un bon niveau de jeu. La deuxième partie est plus poussée. Elle s'adresse à des joueurs ayant déjà un bon niveau et maîtrisant sans complexes les notions couvertes dans la première partie.

Première partie: les fondamentaux

Chapitre 1: L'économie

Principes de la gestion

Le but de l'économie

La première question qu'il faut absolument vous poser lorsque vous organisez votre économie est: quelle est la stratégie à adopter? Ca peut paraître étonnant pour beaucoup, mais l'organisation de l'économie doit se faire au service d'une stratégie bien précise. L'erreur classique consiste à monter une économie « au gré du vent » puis à se demander ensuite ce que l'on peut en faire.

S'il est vrai que la mini organisation économique que l'on met en place lors des toutes premières secondes de jeu est généralement toujours la même et dessert un objectif invariable qui consiste à alimenter un flux constant dans la production de péons par le forum, les choses se compliquent une fois ce but atteint. Les éléments qu'il faut alors prendre en compte sont : la disponibilité des ressources directes en nourriture (baies, chasse, pêche à la ligne...), la proximité du bois, de la pierre et de l'or, mais aussi (et surtout) le type de carte choisi. Si vous tentez un rush féodal sur une carte arabia, il vous faudra mettre presque tous vos péons à la nourriture. A l'inverse, si vous décidez un boom économique sur une carte continent, la plupart de vos péons seront affectés au bois. Il existe bien entendu une quantité de nuances entre les deux options selon les conditions imposées par la carte ainsi que par la stratégie que vous souhaitez adopter.

L'équilibre

Une fois que vous avez opté pour une stratégie économique précise, vous devez vous assurer que vos ressources rentrent bien dans les proportions escomptées. Il n'est en effet pas rare de constater que, pour une raison ou pour une autre, vos rentrées en ressources ne correspondent pas forcément à vos attentes. Cela est d'autant plus vrai lorsque vous manquez d'expérience, mais le phénomène se produit aussi chez les joueurs de bon niveau. Une grosse bétise (ex : atteindre le féodal et constater que l'on a oublié de puiser de l'or), des péons inactifs ou mal répartis... et vous voilà avec beaucoup trop de bois, d'or, de pierre ou de nourriture. Le problème, c'est qu'un trop plein de bois, par exemple, signifie probablement qu'à l'inverse vous êtes en manque d'une autre ressource, et c'est là que les ennuis commencent. Car dans bien des cas l'erreur n'est pas totalement réparable. Au mieux vous perdez du temps, au pire vous perdez la partie...

Le meilleur moyen de bien équilibrer sa collecte de ressources est bien entendu d'acquérir de l'expérience et de ne pas hésiter à s'entraîner à faire des démarrages « à blanc » contre

l'ordinateur. Cela ne vous empêchera pas de continuer à faire des bévues dans votre organisation, mais au moins vous les limiterez.

Il existe plusieurs moyens de corriger votre économie. Le plus simple est de redistribuer immédiatement vos péons en les changeant de tâche. Le cas le plus facile à corriger est celui où vous disposez de trop de bois, mais que vous manquez de nourriture. Il suffit alors de construire des fermes avec ce trop plein de bois, et le tour est joué. Vous aurez parfois besoin de créer un déséquilibre inverse dans votre réorganisation de tâches de façon à rapidement récupérer les ressources manquantes, quitte ensuite à tout rééquilibrer une fois votre erreur rattrapée. En général, cette réorganisation est peu pénalisante, mais elle prend un minimum de temps pour être effective. Hors, il y a des situations où vous ne pouvez pas attendre. Le moment où vous disposez de 800 de nourriture pour lancer le passage à l'âge des châteaux est un bon exemple d'un cas critique de manque de ressources. Si vous ne disposez pas des 200 d'or requis, c'est la panique. Dans ce genre de situation, le marché devient alors un outil essentiel pour acheter ce dont vous manquez, mais bien entendu, cette correction a un prix non négligeable sous forme de taxe.

Enfin, il existe une règle qu'il faut s'efforcer de suivre tout au long de vos parties : « il ne faut jamais stocker une quantité significative de ressources, sauf si ces ressources vous sont nécessaires pour effectuer un changement d'âge ou bien un upgrade ». Si vous possédez un trop plein de ressources, faites une armée, augmentez votre population, ou lancez des upgrades.

Dans le cas où vous avez atteint votre population maximale, que vos troupes sont upgradées plein pot et que vous ne savez plus quoi faire de vos ressources, envisagez alors de faire des tributs à vos alliés si cela peut leur être utile.

L'optimisation

Une économie bien répartie n'est pas forcément une économie efficace. Si vos péons doivent faire des kilomètres pour ramener le fruit de leur collecte, si des obstacles sont sur leur chemin, s'ils se bousculent entre eux, alors c'est une perte de temps non négligeable. Le placement de vos moulins, mines et camps de bûcheron doit être optimisé pour éviter ce genre de problème. Si le camp est trop éloigné du bois, construisez-en un nouveau plus rapproché. Si vos villageois se télescopent, séparez les en deux groupes et envoyez le second groupe sur un autre site d'exploitation.

D'autre part, la recherche des upgrades économiques doit se faire de façon judicieuse, en fonction de vos besoins : si vous n'avez par exemple qu'une poignée de fermes, leur amélioration ne constitue pas une priorité.

Les villageois

Ce n'est un secret pour personne, les villageois sont vos éléments essentiels pour collecter les ressources. Nous avons vu dans le paragraphe précédent qu'il fallait bien calculer leur répartition et les rendre les plus efficaces possible. A cela, il faut toutefois ajouter trois choses.

Tout d'abord, ils sont à protéger du mieux possible, à la fois de l'environnement hostile mais aussi, bien entendu, des armées ennemies. Ainsi la recherche du métier à tisser est capitale, et doit se faire dès l'âge Féodal. Elle vous protégera contre les loups affamés, facilitera la chasse au sanglier et vous permettra de riposter aux chevaux éclaireurs ennemis. Il n'est pas concevable d'envoyer 2 péons construire une base avancée chez votre ennemi s'ils ne sont pas protégés du métier à tisser. Une deuxième façon de les protéger est de dresser autour d'eux des palissades et des bâtiments de façon à ce qu'ils ne soient pas dérangés dans leur travail. Une troisième solution consiste enfin à les séparer en plusieurs groupes (surtout valable pour les coupeurs de bois) de façon à ce que la perte d'un site d'exploitation (suite à une attaque de l'ennemi) ne pénalise qu'une partie de vos revenus dans la ressource concernée.

La deuxième chose à savoir en ce qui concerne vos villageois est la suivante: si vous leur demandez de changer de tâche, ils perdent toutes les ressources qu'ils portent sur eux. Si cela n'a pas une grande importance lorsqu'il s'agit d'un seul péon, c'est bien plus ennuyeux si vous déplacez vos hommes en masse car les pertes deviennent significatives, surtout en début de partie. Une seule exception cependant : tout villageois à qui l'on demande d'effectuer une construction conserve les ressources qu'il porte sur lui.

Astuce: pour éviter de perdre des ressources, forcez vos villageois à déposer ce qu'ils transportent avant de les affecter à une nouvelle tâche.

Enfin, il est indispensable de faire un usage non modéré de la fonction « points de ralliement » afin d'envoyer automatiquement vos péons au travail lorsqu'il sortent de vos forums. Cela vous permettra d'économiser du temps de management.

Servez-vous aussi régulièrement de la touche « villageois inactifs » pour remettre au travail vos brebis égarées...

Les autres sources de revenus

La pêche

Les bateaux de pêche sont à utiliser sur toute carte maritime et font en quelque sorte office de « villageois supplémentaires », un bonus non négligeable en début de partie et jusqu'à l'âge des châteaux qui vous permettra de donner un sérieux coup de pouce à votre rentrée de nourriture. Certaines civilisations comme les japonais ou les vikings sont par ailleurs prédestinées à exploiter les bateaux de pêche.

Astuce: envoyez vos bateaux vers la pêche en haute mer plutôt qu'en bordure des côtes. La pêche côtière par bateaux est en effet presque deux fois plus lente que la pêche en haute mer et n'est donc pas recommandée en début de partie.

Cependant il est risqué de miser uniquement sur une flotte de pêche pour récupérer votre nourriture, car cela vous rendrait vulnérable à une attaque maritime précoce. Une flotte de taille raisonnable et gardée par quelques navires de guerre est cependant un très bon investissement. Mais gardez à l'esprit le fait qu'un fermier produit souvent plus de nourriture à la minute qu'un bateau de pêche lorsque le poisson est très éloigné de vos ports.

Le marché

Voici l'une des plus belles innovations d'Age of Kings! Mais attention, le marché est à utiliser avec beaucoup de sagesse et de modération. En règle générale, il ne faut se servir du marché que dans deux situations bien précises:

✍ Vous manquez cruellement d'une ressource à un instant précis du jeu et votre survie en dépend directement. Dans ce cas, vous avez fait une première erreur qui est d'avoir mal réparti vos péons. Une deuxième erreur serait de ne pas utiliser le marché pour corriger le déséquilibre.

✍ Vous êtes en fin de partie, et la ressource dont vous avez besoin ne peut être obtenue que par le biais du marché. Dans ce cas, vous allez rapidement vous retrouver avec de larges stocks de nourriture et de bois. Le surplus de ressources doit alors être converti en or dans le marché.

Mais avant de vous servir du marché à l'âge Impérial, pensez toujours à rechercher la technologie de « Guildes » qui vous permettra d'obtenir un meilleur taux de change.

A noter enfin que le taux de change du marché passe (pour la vente) de 70 à 14 (84 à 17 avec la guilde développée) selon les transactions déjà effectuées. A l'âge Impérial, il est donc extrêmement intéressant d'être l'un des premiers à vendre son bois et sa nourriture car c'est une opération rentable. Mais attention, vous ne devez pas utiliser le marché comme moyen principal pour récupérer de l'or. Il est bien plus efficace de le miner directement avec vos péons.

Quand à la pierre, il est déconseillé d'en vendre étant donnée sa rareté, sauf en très petites quantités et pour desservir des stratégies bien précises.

Le commerce

Utiliser le commerce pour récupérer de l'or est une opération qui ne vous coûte plus rien après l'investissement de départ (charrette ou navire de commerce) et qui rapporte assez bien, surtout si les distances parcourues sont élevées. Ce procédé est à mettre en route dès l'âge des châteaux et la seule chose qu'il faut vérifier, c'est que les routes empruntées sont sûres et non saturées.

Astuce: Il ne faut pas hésiter à casser votre marché pour en construire un autre de façon à ce qu'il soit plus éloigné du marché allié avec lequel vous commercez, afin de récupérer plus d'or dans la transaction.

Le commerce maritime est lui aussi efficace et est soumis aux mêmes règles que le commerce terrestre.

Astuce: pour trouver facilement votre marché ou ceux de vos alliés sur la mini carte, positionnez la en mode économique; les seuls bâtiments qui demeurent alors visibles sont les marchés.

Les tributs

Quoi de plus normal que de venir en aide à un allié dans le besoin ? Cependant, il faut bien avoir en tête que le tribut pénalise fortement le généreux donateur, qui non seulement perd les ressources offertes, mais qui doit aussi payer une taxe d'échange non négligeable.

C'est la raison pour laquelle il ne faut jamais donner ses ressources sans compter, mais seulement dans des situations bien précises :

✍ Votre allié a besoin d'un peu de ressources pour reconstruire une base

✍ Vous possédez tellement de ressources que vous avez atteint la population maximum et que vous n'arrivez pas à écouler vos stocks. Dans ce cas, demandez à vos alliés s'ils ont vraiment besoin de ressources. Si c'est le cas, recherchez d'abord la « frappe de monnaie » puis la « banque » dans le marché avant de faire votre don, afin de ne pas payer de taxe dans la transaction.

Les reliques

Voilà encore un moyen très pratique de gagner de l'or. Dès que vous en avez atteint à l'âge des châteaux, faites un monastère et envoyez vos prêtres sur toute la carte pour ramener les reliques, qu'il suffit ensuite de déposer dans votre monastère. Les reliques entreposées rapportent automatiquement de l'or au fil du temps.

Chapitre 2: Les premières décisions stratégiques

L'exploration

Pour servir cette noble cause qu'est l'exploration, Ensemble Studio vous offre un éclaireur pur sang dont la survie est malheureusement très incertaine. Dans les premières secondes de jeu, cette brave bête doit impérativement, et dans l'ordre, trouver: vos premiers moutons, vos baies, une forêt, de l'or, de la pierre et 2 sangliers.

Où est la stratégie là dedans ? Mais j'y viens: ne pas explorer votre propre camp avant d'aller voir ce qu'il se passe à l'autre bout de la carte est une erreur stratégique qui vous perdra dans n'importe quel match de haut niveau! C'est bien beau de savoir où se trouve l'ennemi après deux minutes de jeu, mais si vous ne savez même pas ce que vous allez donner à manger à vos 7 premiers péons, vous serez battu sans même avoir pu traverser la moitié de la carte! La première chose à explorer, c'est donc en priorité votre camp.

Avec de l'entraînement, vous parviendrez à explorer et à trouver toutes les ressources fondamentales en un temps de plus en plus court. Et ce gain de temps est essentiel car le travail de votre éclaireur ne s'arrête pas là...

Il s'agit ensuite de déterminer si un quelconque murage de votre camp est réalisable, ce qui signifie : est-il possible, avec relativement peu de palissades et de maisons bien disposées, de condamner l'accès à votre base, au moins directement ? Pour prendre cette décision, vous disposez d'un temps très court, car un murage efficace est avant tout un murage « sans trou » et précoce. Utilisez donc votre éclaireur pour longer les côtes à la recherche de passages à gués et repérez l'étendue des forêts de façon à trouver des zones de passages étroits facilement condamnables.

Une fois cette vérification effectuée, il est temps de vous préoccuper de votre adversaire. Il est alors tentant de donner une quinzaine de points de passage à votre éclaireur de façon à le faire découvrir une bonne partie du camp adverse puis de relâcher son attention pour ne revenir que quelques minutes plus tard constater les résultats de la visite: voilà une mauvaise habitude qu'il faut perdre au plus vite. S'il faut en effet utiliser les points de passage pour effectuer une découverte grossière de la moitié opposée de la carte, il est impératif de garder un œil sur la mini-carte située en bas à droite de votre écran et de reprendre les rennes dès que vous découvrez la moindre trace de vie ennemie.

Ceci, en premier lieu, pour éviter une mort tragique de votre éclaireur sous les flèches des villageois ennemis mis en garnison dans leur forum. Ce malheureux incident arrive assez souvent et touche même les Experts. Dès l'apparition d'une tâche « étrangère » sur votre mini-carte, repassez en contrôle manuel et faites une ronde minutieuse autour du forum ennemi, en faisant en sorte d'être hors de portée de tir. Débusquez le camp de bûcheron, les mines d'or les plus proches et éventuellement les sites de pierre. Perturber la collecte de baies de l'adversaire en usant de la technique du « frappe et sauve-toi » (kick'n rush) à plusieurs reprises est un sport très à la mode dont il serait dommage de se priver, à condition de ne pas périr sous une horde de péons protégés par le métier à tisser. La même technique peut être utilisée sur les péons réalisant des palissades ou construisant des bâtiments.

Une bonne détection des ressources adverses favorisera grandement l'efficacité de vos offensives futures et vous donnera de précieuses indications pour placer vos bases avancées.

Au cours de votre randonnée équestre, il vous arrivera parfois de rencontrer un confrère tellement affectueux qu'il vous suivra à la trace en vous donnant quelques coups de sabre en chemin. Mathématiquement parlant, de deux éclaireurs en pleine forme, le premier qui attaque l'autre sort vainqueur du combat. Bien heureusement, quelques astuces permettent de contourner cette affreuse loi cartésienne; se poser sur un sommet, et donc riposter dans une position surélevée par rapport à l'adversaire, permet rapidement de rattraper les points de vie perdus. Cela marche assez souvent car l'ennemi pointe sur votre éclaireur, puis vaque à d'autres occupations, persuadé qu'à un moment ou un autre, son cheval sortira forcément vainqueur de la confrontation puisqu'il a attaqué le premier.

Face à un joueur plus affûté, il faut sortir une deuxième ruse de votre chapeau : attirer l'éclaireur ennemi près de votre forum, mettre quelques péons en garnison et faire feu.

Si vous observez les deux règles précitées, au pire l'éclaireur ennemi s'enfuit, au mieux vous le tuez.

Si vous êtes arrivé jusqu'ici avec votre « chevalier d'éclairage » encore en vie, c'est déjà pas mal. Il vous reste cependant 2 tâches à accomplir.

Tout d'abord, faire une exploration la plus minutieuse possible des zones non habitées de la carte et de ses recoins, afin de repérer vos futurs sites d'exploitation. Cela vous sera d'un grand secours par la suite, surtout si vous êtes contraint à déménager ou à étendre votre économie.

Une fois le travail précédent accompli, l'horloge doit indiquer entre 10 et 15 minutes de jeu écoulées selon la taille de la carte et votre efficacité. A vous de déterminer, à cet instant, l'utilisation la plus judicieuse de votre éclaireur. Si l'une des tâches précédentes a été mal effectuée, profitez-en pour affiner votre exploration. Si vous préparez un rush, surveillez les alentours de votre base avancée ainsi que l'activité de l'ennemi. Si au contraire vous êtes dans une stratégie d'explosion économique, scrutez attentivement les environs de votre camp (sans oublier de vérifier les zones situées à l'intérieur de vos murs) pour débusquer une éventuelle base avancée ennemie...

Une telle activité d'exploration lors des 20 premières minutes de jeu peut vous paraître excessive, mais soyez conscient du fait que passées ces précieuses vingt premières minutes, vous consacrerez de plus en plus de temps à gérer vos batailles, et il vous restera très peu de temps pour assurer le service minimum en matière d'économie. Alors en ce qui concerne l'exploration, ce n'est même pas la peine d'en parler, votre éclaireur sera probablement mort, et une bonne armée sera de toute façon généralement plus adaptée pour visiter les zones inexplorées, curieusement plus hostiles en fin de partie qu'en début.

En équipe, l'exploration méthodique de la carte se termine généralement au moment où vous développez la vision partagée, qui, si vos alliés ont bien travaillé, vous offrira toutes les informations nécessaires à une bonne expansion et à des offensives pointues.

Astuce: sur carte maritime, utilisez un bateau de pêche pour explorer les mers, de façon à trouver le poisson situé au large, mais aussi pour dévoiler le contour des terres et trouver votre ennemi.

L'avancée à travers les âges

S'il est un sujet sur lequel les joueurs s'emmêlent les pinceaux, c'est bien celui qui concerne les temps de passages à travers les âges. La raison principale de la confusion, c'est qu'une bonne partie des joueurs se concentre uniquement sur les temps de passage sans se préoccuper du nombre de péons associés ! Pourtant, sans un nombre de péons associés, un temps de passage est insignifiant. Autres informations très utiles : le type de carte, et la stratégie adoptée.

Avec un peu d'expérience et en fonction de la stratégie adoptée, vous devez être capable d'estimer au plus près vos futurs temps de passage à l'âge féodal et à l'âge des châteaux. C'est essentiel car cela vous permettra d'évaluer vos chances de succès en cas d'offensive précoce mais aussi de survie en cas d'état de siège. A chaque stratégie « globale », il est possible d'associer un temps de passage dont les fluctuations éventuelles ne doivent être dues qu'à l'état de vos ressources proches, du type de carte et de la civilisation que vous avez choisie.

S'il y a un écart conséquent entre vos prévisions et le résultat obtenu, plusieurs explications sont possibles : -

- Vos estimations sont fausses -> reprenez votre calculatrice
- Vous manquez d'entraînement -> faites des démarrages à blanc contre l'ordinateur
- Vous avez subi une attaque précoce -> tentez d'améliorer votre stratégie de façon à absorber plus facilement les rush
- Votre stratégie est trop difficile à appliquer -> adaptez-la à votre niveau

S'il est insensé de parler de temps de passages «de référence» sans y associer une stratégie particulière, il est toutefois possible de préciser les fourchettes de temps raisonnables, toutes cartes et stratégies confondues :

Féodal: 9 -> 16 minutes
Château: 14 -> 24 minutes
Impérial: 24 -> 35 minutes

Comment lire ces fourchettes? Simplement en ayant conscience qu'un passage au féodal au delà de 16 minutes est risqué car il rend vulnérable à la fois aux rush Féodal et Château. Un passage au Féodal en moins de 9 minutes ou au château en moins de 14 minutes donne une économie trop faible pour espérer en tirer un quelconque profit (sauf cas rares). Même remarque pour un passage à l'impérial en moins de 24 minutes.

A l'inverse, un passage au château après plus de 24 minutes est fortement pénalisant et un passage à l'impérial après 35 minutes est pour le moins préoccupant.

A la vue de ces fourchettes, il est tentant de se demander : « quelle est la raison pour laquelle un temps de passage peut varier autant que cela ? »

Voici un élément de réponse, qui est probablement l'indicateur le plus fiable en matière de temps de passage , et qui se base sur de purs calculs mathématiques qui permettent d'obtenir des temps théoriques idéaux et incompressibles.

Pour toutes les civilisations (sauf les chinois et les perses), les données sont les suivantes:

- 3 villageois au départ
- 25 secondes nécessaires pour produire un villageois supplémentaire
- aucune interruption entre la création de chaque villageois
- 130 secondes pour l'upgrade féodal, 160 pour le passage à l'âge des châteaux
- 50 secondes pour poser deux bâtiments à l'âge féodal (et éventuellement produire 2 péons)

Ce qui nous donne les temps suivants :

✍ Atteinte théorique minimale de l'âge féodal:

| | |
|-------------|-------|
| 18 péons -> | 8.25 |
| 20 péons -> | 9.15 |
| 25 péons -> | 11.20 |
| 28 péons -> | 12.35 |
| 30 péons -> | 13.25 |
| 35 péons -> | 15.30 |
| 40 péons -> | 17.25 |

✍ Atteinte théorique minimale de l'âge des châteaux

| | |
|------------------|-------|
| 23 (+2) péons -> | 14.00 |
| 25 (+2) péons -> | 14.50 |
| 28 (+2) péons -> | 16.05 |
| 30 (+2) péons -> | 16.55 |
| 35 (+2) péons -> | 19.00 |
| 40 (+2) péons -> | 21.05 |

La meilleure façon de tester votre niveau est donc de décider d'un nombre de péons à produire, puis de comparer vos temps de passage avec ceux de ces tableaux. Cela vous aidera sans conteste à progresser et à vous fixer des objectifs. Atteindre ces temps de référence avec moins de 15% d'écart, et de façon répétitive, démontre une très bonne maîtrise de la gestion économique, ce qui est un premier pas vers la victoire...

A noter que je ne décompte pas dans ces calculs le nombre de bateaux de pêche éventuellement produits, ni les upgrades recherchés. Ces deux informations sont cependant à prendre en considération pour déterminer une avancée performante à travers les âges (mais leur prise en compte rend cependant les temps de passage difficilement calculables).

Quant aux temps de passages à l'impérial, il est impossible de les associer à un nombre de péons étant donné que leur quantité dépend directement du nombre de forums construits à l'âge des châteaux...

Les améliorations

Vos recherches d'améliorations ne doivent en aucun cas s'effectuer par hasard mais doivent dépendre de nombreux paramètres dont: la stratégie et la civilisation choisies, la civilisation ennemie, les unités ennemies, etc. Cependant, il est possible de dégager un ensemble d'améliorations qui vous seront utiles dans tous les cas de figures :

A l'âge sombre:

✂ Le métier à tisser : absolument indispensable, à la fois pour protéger vos villageois du scout ennemi, mais aussi des hommes en armes et bien entendu de toutes les bêtes sauvages qui rôdent sur la carte... A 50 points d'or, cet upgrade est largement amorti. A rechercher dans les 5 premières minutes du jeu.

Au féodal:

✂ La brouette : de loin la meilleure amélioration, qui rend vos villageois plus efficaces dans leur collecte, toutes ressources confondues. Cependant, la recherche de la brouette exige une interruption dans votre production de péons, mais cela en vaut la peine. Il est de bon goût de rechercher cet upgrade à l'instant où vous atteignez l'âge féodal si vous possédez au moins 30 villageois, dont la quasi totalité sur les fermes et le bois. Sinon, recherchez-le au moment où vous atteignez l'âge des châteaux. En effet, la brouette donne surtout un coup de pouce pour les fermiers et les coupeurs de bois puisqu'ils parcourent de grandes distances. C'est bien moins le cas pour les mineurs.

✂ La hache à double tranchant : le bois demeure une ressource extrêmement critique jusqu'à l'âge impérial et un coup de pouce de 20% dans la coupe du bois n'est pas du luxe.

✂ La mine d'or : pomper l'or rapidement est primordial pour vous permettre d'assurer des revenus en or suffisants dès les premières minutes de jeu, sachant que toutes les unités militaires offensives en ont besoin.

A l'âge des châteaux, c'est le même scénario :

✂ La charrette à bras

✂ La scie à archer

✂ Le puits de forage d'or

Avec en plus un élément indispensable pour le jeu en équipe :

✂ La cartographie

Et quelques améliorations défensives :

✂ L'empennage

✂ La flèche à poinçon

✂ La tour de guet

Pour la suite du jeu, c'est à vous de déterminer les améliorations les plus utiles à votre développement, et les plus aptes à améliorer les performances de vos armées.

Il est important de toujours privilégier les améliorations défensives pour vos unités militaires, bien plus efficaces que les développements offensifs: recherchez de préférence les armures de protection pour les unités constituant votre force de frappe principale. A noter que ces recherches ne doivent se faire que lorsque vos unités militaires sont déjà sorties, pas deux heures avant!

Par ailleurs, si vous êtes un fermier pur et dur, n'hésitez pas à améliorer vos fermes, cela vous permettra d'économiser des ressources, mais aussi et surtout du temps, que vous pourrez consacrer à d'autres tâches critiques.

A l'âge impérial, la conscription est enfin une technologie clef qui vous permettra de constituer et reconstituer vos armées en des temps records et vous sauvera la mise dans bien des situations...

Chapitre 3: Le développement économique à travers les âges

Préambule

Ce chapitre n'est absolument pas à considérer comme une stratégie en tant que tel, mais plutôt comme une sorte de tutorial afin de vous aider à évoluer efficacement à travers les âges. Il ne couvre que la partie économique, mais constitue un excellent « fond de sauce » à partir duquel vous pourrez bâtir un grand nombre de stratégies.

L'âge sombre

L'âge sombre n'est absolument pas propice aux opérations militaires et s'y attarder ne présente que peu d'intérêt. Votre objectif au cours de cette période est de monter une économie homogène et solide de façon à atteindre rapidement et dans de bonnes conditions l'âge féodal.

Un minimum de choix sont toutefois à faire au cours de cette phase, et vous allez devoir ajuster votre économie en fonction de votre stratégie. Si vous planifiez une attaque précoce à l'âge féodal, il vous faudra produire un nombre raisonnable de villageois, généralement entre 20 et 25. Si vous planifiez un saut rapide vers l'âge des châteaux ou provoquer une guerre totale à l'âge féodal (autrement appelé 'Guérilla'), entre 25 et 32 villageois seront nécessaires. Enfin, si vous souhaitez effectuer un saut rapide vers l'âge impérial, entre 35 et 40 villageois seront requis (plus une bonne flotte de pêche).

Vous comprenez donc pourquoi le nombre de villageois que vous allez produire au cours de l'âge sombre vous placera automatiquement dans une position stratégique prédéterminée. Bien entendu, une telle décision se prend rarement avant le début de la partie. C'est seulement après plusieurs minutes de jeu (généralement entre 5 et 10) que vous allez opter pour une stratégie en particulier et orienter votre économie en conséquence.

Les 2 premières minutes

Sauf si vous avez choisi les Chinois, vous démarrez avec 3 villageois et un « cavalier d'éclairage » (que je préfère appeler 'éclaireur', ou 'scout').

Votre premier geste consiste à commander immédiatement quatre villageois supplémentaires dans le forum, et à construire 2 maisons. Le placement de ces deux maisons ne doit pas être

anarchique : posez-les de préférence loin de votre forum pour laisser place nette autour de celui-ci en prévision de la pose future de fermes mais pas trop loin non plus pour ne pas perdre de temps. Faites en sorte de mettre 1 péon sur la première maison et 2 autres sur la seconde. N'utilisez pas vos villageois pour explorer (à la rigueur un seul lorsque vous prenez les chinois), vous avez un scout pour cela ! Dès que vos villageois ont entamé leurs travaux, prenez votre scout et faites lui faire des cercles de plus en plus larges autour de votre forum, en vous aidant des points de passage.



Astuce: construisez vos premières maisons suffisamment loin de votre forum pour que vous puissiez par la suite disposer au moins une rangée de fermes tout autour de lui.

Votre objectif est le suivant : trouver votre site de baies et vos 4 premiers moutons. Cela va vous permettre de démarrer une micro-économie de façon à assurer une production ininterrompue de villageois dans votre forum. Pour ce faire, mettez le plus rapidement possible vos 6 premiers villageois à la récupération de nourriture.

Astuce: sur carte maritime, explorez les alentours de vos baies avant de construire votre moulin. Si du poisson côtier est à proximité, posez votre moulin très près des baies mais en direction de la côte et placez un villageois sur chaque emplacement de pêche côtière.

Vous voilà donc avec au moins 7 villageois et en situation de produire de nouveaux péons les uns à la suite des autres et sans interruption. C'est la leçon la plus importante à retenir pour l'âge sombre : il faut constamment produire sans interruption de nouveaux villageois et ne vous arrêter que pour lancer le passage vers l'âge féodal.

Les minutes suivantes

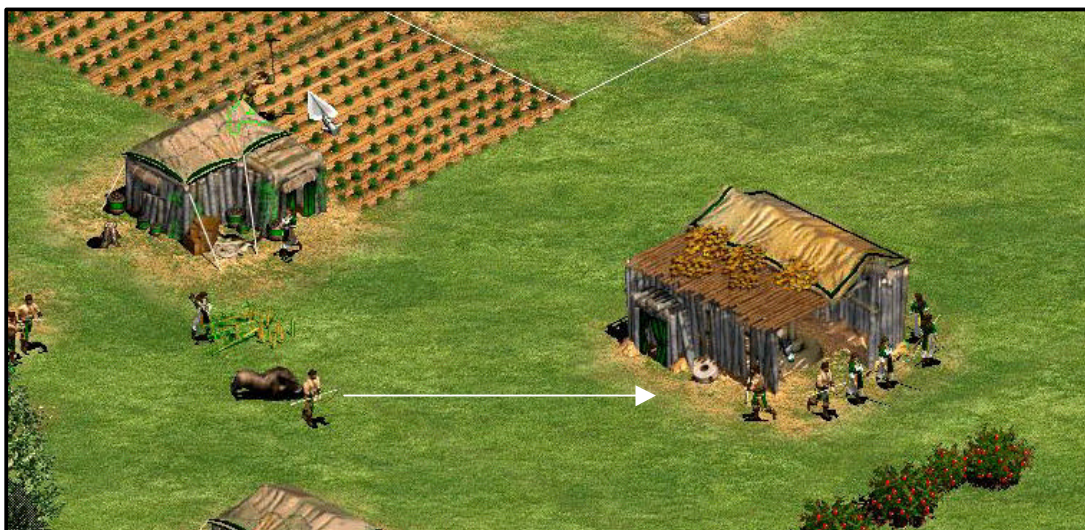
Utilisez votre scout afin de trouver un maximum de ressources autour de votre forum. Ramenez tous les moutons trouvés en chemin, localisez vos 2 sangliers ainsi que vos mines d'or et de pierres.

Astuce: en début de partie, n'hésitez pas à forcer vos villageois à ramener de la nourriture pour maintenir une production continue de péons dans le forum.

Si pour une raison ou pour une autre vous connaissez un «délai» dans votre production de péons, profitez-en pour rechercher le métier à tisser. Il est de toute façon impératif de bénéficier de cette amélioration avant le passage à l'âge féodal et même de préférence avant de se lancer dans la chasse aux sangliers.

Pour votre collecte de nourriture, il est important de vous tourner en priorité, et dans l'ordre, vers la pêche à la ligne, les moutons, les sangliers et les gazelles car cela accélérera vos rentrées en nourriture. La cueillette des baies est plus lente, idem pour les fermes, il faudra donc les utiliser en dernier recours.

Astuce: pour chasser le sanglier, attaquez le avec un seul villageois, puis courez vers votre forum ou votre moulin et achevez le avec au moins 5 autres villageois. Dégustez l'animal avec le plus de villageois possible afin de minimiser les pertes naturelles par décomposition.



Vos 6 premiers villageois vous ramènent assez de nourriture pour vous permettre de commander un nouveau villageois toutes les 25 secondes, mais par contre, ils ne vous permettent pas d'accumuler les 500 de nourriture requis pour passer à l'âge Féodal. Pour accumuler cette nourriture excédentaire, vous allez devoir mettre quelques villageois supplémentaires à la collecte de nourriture, et utiliser éventuellement une flotte de pêche.

Si vous jouez sur une carte où la pêche est possible, il est fortement recommandé d'utiliser environ 2 ports et de produire une dizaine de bateaux de pêche. Cela vous donnera un sérieux coup de pouce dans votre rentrée de nourriture tout au long de la partie. Pour ce faire, vous devez le plus tôt possible poser un camp de bûcheron et mettre une quinzaine de villageois à la coupe du bois de façon à produire en continu votre flotte de pêche.

Les bateaux de pêche sont en quelque sorte des « villageois supplémentaires » en ce sens qu'ils vous permettent d'augmenter significativement votre population de « récolteurs de nourriture » pour un coût qui reste raisonnable. En produire à l'âge sombre est fortement recommandée, même si vous n'en faites qu'une demi douzaine et à partir d'un seul port. C'est toujours un très bon investissement.

Si la carte n'est pas propice à la pêche, vous devez placer un plus grand nombre de vos péons sur la nourriture. Généralement, vos 10/12 premiers villageois doivent être affectés à la nourriture. Les villageois suivants sont à mettre à la coupe du bois. Ne posez pas de fermes pour le moment, utilisez plutôt votre bois pour construire des maisons et des camps de mineurs (un proche de l'or, l'autre vers la pierre). Ne faites pas non plus de caserne, ce serait un gaspillage de bois, d'autant plus que vous ne produirez pas d'unité militaire à l'âge sombre.

Essayez de préserver le plus longtemps possible vos baies. La raison en est simple : la collecte de baies ne demande que très peu d'attention de votre part, car vos péons travaillent jusqu'à l'épuisement total du site de baies et ne s'arrêtent jamais entre-temps. A l'inverse, si vous envoyez des péons à la chasse à la gazelle, il est nécessaire de les surveiller fréquemment pour les remettre au travail. Hors, c'est en début de partie que vous disposez du plus de temps pour surveiller vos villageois. Profitez-en donc pour leur faire exécuter des tâches qui demandent votre attention, et gardez vos baies pour plus tard. Ainsi, l'idéal pour vous est de manger tous les moutons trouvés, de pêcher à la ligne (si c'est possible), et ensuite de chasser les sangliers et les gazelles. Une fois que toutes ces ressources sont épuisées, alors tournez vous vers les baies. Avec un peu d'expérience, vous parviendrez à lancer l'âge féodal sans les avoir trop entamées.

Astuce: pour chasser les gazelles éloignées de votre base, envoyez environ 6 villageois et tuez 2 ou 3 bêtes avant de construire un moulin pour éviter qu'elles ne s'enfuient.

Répartition des villageois

Généralement, environ 30 villageois sont à produire avant de lancer le passage vers l'âge féodal. Cela permet de ne pas trop s'exposer aux rushs ennemis et d'avoir une économie suffisante pour mener une guerre à l'âge féodal ou bien pour rapidement atteindre l'âge des châteaux.

Si vous ne pêchez pas, vos villageois sont à répartir comme suit:

| |
|--|
| Nourriture : 14 Bois : 10 Pierre : 2 Or : 4 |
|--|

Si vous pêchez, voici un exemple de répartition envisageable :

| |
|---|
| Nourriture : 10 Bois : 14 Pierre : 2 Or : 4 Bateaux de pêche : 6 -> 12 |
|---|

Ces répartitions sont bien entendu données à titre d'exemple et elles sont à ajuster en fonction de votre stratégie. Si vous envisagez une attaque à l'âge féodal, il vous faudra probablement plus de villageois sur l'or et la pierre. A l'inverse, si vous planifiez un passage rapide vers l'âge des châteaux, il peut être judicieux de ne miner la pierre que plus tard et donc d'utiliser plus de péons pour la nourriture ou le bois. Bref, à vous de déterminer la répartition optimale correspondant à votre stratégie.

Protéger sa base

Si vous remarquez qu'il est facile de murer votre camp (grandes étendues de forêt, passages à gués...), envoyez le plus tôt possible un ou 2 péons pour poser des palissades. C'est un geste qui vous sauvera la vie dans de nombreuses situations et qui compliquera les tâches offensives de vos adversaires. Si vous murez la totalité de votre camp, pensez à laisser une poignée de vos péons (2 ou 3) à l'extérieur de vos murs de façon à pouvoir par la suite étendre votre territoire et construire des bases militaires avancées. Si vous ne pouvez pas murer la totalité de votre camp, faites en sorte de murer au moins vos coupeurs de bois et vos mineurs d'or, et posez par la suite des bâtiments militaires et / ou des tours sur les zones « ouvertes ».



Pour les zones que vous ne contrôlez pas encore et que vous ne pouvez pas murer, il existe une technique dite « des maisons radar ». Etant donné qu'il vous est nécessaire de construire régulièrement des maisons pour héberger votre population croissante, il est de bon goût de vous servir de vos villageois explorateurs (ou « constructeurs avancés ») pour placer ces maisons sur leur chemin: de préférence sur les futures zones de grand passage, aux alentours de votre base, ainsi que proche des ressources critiques comme l'or et la pierre. Ainsi, vos villageois avancés ne restent pas inactifs, et vos maisons jouent le double rôle d'hébergement et de détection de l'activité ennemie. Les joueurs débutants sont souvent réticents à l'idée de poser des maisons à l'extérieur de leurs murs et songent au fait que ces maisons seront probablement détruites par la suite. Pourtant, la détection de l'arrivée de troupes ennemies n'a pas de prix, ou presque, et il vaut mieux sacrifier une maison qui coûte 30 en bois plutôt que de se faire attaquer par surprise. De plus, vos réserves de bois seront largement suffisantes pour remplacer ces maisons au moment où elles seront attaquées par l'ennemi. Enfin n'oubliez pas que la simple recherche de la technologie de « tour de guet » transforme vos maisons radar en de superbes postes d'observation avec un bonus de +4 de Ligne de Mire ! De quoi prévenir tout mouvement hostile de la part de l'ennemi.

Pendant le passage vers l'âge féodal

Si vous avez bien suivi mes conseils, il vous arrivera fréquemment de lancer le passage vers l'âge féodal avec 30 « vrais » villageois (c.a.d. sans compter les éventuels bateaux de pêche) sans avoir eu besoin de toucher à vos baies, ou tout au moins en les ayant seulement un peu entamé. Ce lancement d'âge doit de préférence être effectué, pour 30 péons, avant 12 minutes 30 (le plus tôt étant 11 :30). Si vous dépassez les 13 minutes avant de lancer le passage vers l'âge féodal, répétez la première phase de jeu contre l'ordinateur (en niveau très facile de façon à ne pas être dérangé) afin de passer en dessous de la barre des 13 minutes.

En considérant que vous avez bien optimisé votre économie, et que vous avez lancé le féodal autour de 12 minutes 30, vous allez l'atteindre vers les 14 minutes 40.

Tout d'abord, vous devez veiller à maintenir une bonne douzaine de villageois à la récupération de nourriture. S'il vous reste des baies, placez-y environ 4 péons. Normalement, vous devez disposer d'une bonne réserve de bois (si vous n'avez pas pêché) : utilisez ce bois pour construire des fermes tout autour de votre forum, ainsi qu'autour de votre moulin. Arrangez-vous pour qu'un maximum de ces fermes soient couvertes par la portée de tir de votre forum, afin de vous protéger des attaques précoces. Rapidement, vous devez disposer d'une bonne dizaine de fermes, parfois un peu plus.

Si vous disposez d'une flotte de pêche, il est fort probable que vous n'ayez pas besoin de poser des fermes pour le moment, ou alors seulement de quelques unes. Conservez donc votre bois, il vous servira très bientôt.

Songez par ailleurs à vérifier l'étanchéité de vos palissades et utilisez votre scout pour surveiller les alentours de votre camp et repérer les bâtiments militaires avancés de l'ennemi.

Astuce: pour vérifier l'étanchéité de vos murs, demandez à un villageois d'aller de l'autre côté et suivez son trajet pour débusquer les trous éventuels.

Enfin, il est temps pour vous de construire votre caserne. Placez là de préférence proche de votre mine d'or où à défaut proche de votre camp de mineurs

Astuce: . Sauf cas rares, construisez toujours votre première caserne chez vous, même si vous vous sentez bien protégé. Cela vous permettra de réagir rapidement et efficacement à un rush classique de cavalerie ennemi.

L'âge féodal

Dans Age of Kings, l'âge féodal est une période sur laquelle très peu de joueurs s'attardent. Les attaques à l'âge féodal sont très délicates à mener (réservées aux experts, et encore...), et pénalisent souvent bien plus le joueur offensif que le joueur défensif. Le rôle super défensif du forum dans Age of Kings est la cause principale de ce problème.

Je vais donc décrire ici le cas classique où vous souhaitez rapidement atteindre l'âge des châteaux et donc considérer l'âge féodal comme une simple période de transition.

L'objectif est de lancer le plus tôt possible le passage vers l'âge des châteaux. Le système économique que j'ai décrit dans la partie précédente permet justement de réaliser très facilement cette transition rapide. Il est bien clair que vous pouvez aussi décider de vous lancer dans une bataille totale dès cet âge féodal, mais je n'en parlerai que plus loin dans ce guide.

800 points de nourriture, 200 points d'or et 2 bâtiments de l'âge féodal vous sont nécessaires pour lancer la transition vers l'âge des châteaux. Si tout va bien, vous atteignez l'âge féodal avec au moins 700 points de nourriture, plus de 200 points d'or et suffisamment de bois pour construire immédiatement 2 bâtiments contemporains.

La méthode la plus simple consiste donc à lancer la construction d'une écurie et d'une forge (préférable à la combinaison écurie + marché ou forge + marché), puis de lancer le passage à l'âge suivant dès que ces deux bâtiments sont terminés.

Avec un peu d'expérience, il est toutefois possible de produire quelques péons supplémentaires durant cette phase (très souvent 2) et de pouvoir tout de même être en mesure de lancer le passage à l'âge suivant dès la fin de la construction de vos bâtiments. Une autre possibilité consiste à ne pas produire de péons mais de développer la recherche de la brouette, dont l'effet sur la productivité de vos péons est fortement significatif et vous permettra d'atteindre l'âge des châteaux avec une plus grande quantité de ressources. A vous de juger la méthode qui vous convient le mieux...

A part l'éventuel développement de la brouette, il n'est pas recommandé de rechercher d'autres upgrades avant le lancement du passage vers l'âge des châteaux car cela vous retarderait trop. Ne commencez à rechercher des upgrades qu'après avoir lancé le passage

vers l'âge suivant et effectuez vos recherches en vous basant sur les recommandations que je décrit dans le paragraphe 2.3 de ce guide.

Enfin, si l'âge féodal n'est pas spécialement propice à de fortes attaques, il est par contre tout désigné pour bâtir votre camp militaire avancé et pour préparer vos premières offensives. Servez-vous de vos péons avancés pour bâtir ce poste militaire, de préférence à un endroit où vous ne risquez pas de vous faire surprendre trop facilement.

L'âge des châteaux et l'âge impérial

Préambule

Au cours de ces deux périodes, vous allez passer bien plus de temps à gérer vos opérations militaires qu'à gérer votre économie. Par conséquent, vous devez apprendre à mettre en place une économie qui demande un minimum d'attention tout en étant la plus efficace possible. Les opérations militaires seront traitées plus en avant dans ce guide, je vais donc me concentrer ici uniquement sur la partie économique.

Le Baby Boom, ou la « Montée en Puissance »

Si vous avez suivi les recommandations précédentes, vous devriez atteindre l'âge des châteaux en dessous de la barre des 20 minutes avec 30 péons et éventuellement une flotte de bateaux de pêche. Ce système économique est largement insuffisant pour supporter vos opérations militaires post-féodal, et par conséquent il va falloir furieusement faire exploser votre compteur de population. Un strict minimum de 80 villageois est, à terme, à atteindre, sachant que de nombreux très bons joueurs atteignent une population de 100 à 140 villageois en moins de 40 minutes, laissant suffisamment de place pour une armée de 60 à 100 unités upgradées à bloc.

Pour réaliser cette explosion démographique, la recette est très simple mais demande une vitesse d'exécution élevée et un minimum de méthode :

Dès votre entrée à l'âge des châteaux, commandez environ 4 péons dans votre forum et déterminez leur point de ralliement sur la coupe du bois.

Ensuite, posez immédiatement un forum près de votre camp de bûcherons en utilisant entre 4 et 6 péons. Dès que celui-ci est construit, commandez la production de péons que vous envoyez eux aussi vers la coupe du bois à l'aide de la fonction « point de ralliement ». Effectuez la même opération près de votre mine d'or (en envoyant les nouveaux péons sur l'or) puis près de votre mine de pierre.

Vous voilà donc avec 3 forums supplémentaires, soit 4 au total, qui produisent continuellement de nouveaux péons; 2 de ces forums redirigent vos péons sur la coupe du bois, un autre sur l'or et un dernier sur la pierre. Votre stock de bois doit maintenant servir à régénérer vos fermes, à en construire de nouvelles dès que possible (en transformant des

bûcherons en fermiers et en construisant autour de vos forums), plus quelques bâtiments militaires et un marché. Vous devez absolument maintenir une production ininterrompue de villageois dans chacun de vos forums, ce qui nécessite la pose d'au moins 24 fermes (4*6) si vous n'avez pas de flotte de pêche, un peu moins sinon.

Bien entendu, il est fortement recommandé de construire plus de forums, à la fois à l'intérieur de votre camp, mais aussi à l'extérieur (c'est ce que l'on appelle l'expansion économique dont je vais reparler plus loin dans ce guide, dans la seconde partie), sachant qu'en plus, ces forums vous fournissent une bonne protection en attendant de mettre sur pied une armée.

L'idéal est de posséder environ 3 forums vers le bois , 2 vers l'or , 2 vers la pierre et bien entendu votre forum de départ, ce qui fait un total de 8 forums. De ce fait votre économie est à la fois puissante et répartie en plusieurs points, ce qui la rend moins vulnérable à des attaques précoces. Dès que vous pouvez vous le permettre, recherchez de nouveaux upgrades économiques et suivant les recommandations que je donne dans la partie 2.3, afin de rendre votre économie encore plus performante.

Astuce: placez de préférence vos nouveaux forums vers l'extérieur de façon à ce que les ressources soient situées entre le forum que vous construisez et le cœur de votre base. Ce dispositif assure une protection optimale de vos villageois.

Afin de pouvoir passer à l'âge Impérial, il est parfois nécessaire d'interrompre pendant environ une minute votre production de péons, mais si vous possédez une bonne trentaine de fermes, ce n'est pas forcément indispensable. L'idéal est d'atteindre l'âge impérial avec environ 80 villageois et en moins de 35 minutes, ce qui est largement faisable avec un peu de rigueur et d'entraînement.

Je répète encore une fois que ce chapitre ne traite pas des opérations militaires, mais cela ne veut pas dire qu'il faut rester inactif jusqu'à l'âge impérial, bien au contraire! Simplement, quels que soient vos choix stratégiques, il vous faudra de toute façon une économie puissante et efficace du type de celle que je viens de décrire.

Gagner en efficacité en utilisant les raccourcis clavier

L'une des clefs d'un micro management réussi réside dans l'utilisation pertinente des raccourcis claviers. Mais à moins d'avoir une mémoire extraordinaire et de connaître par cœur toutes les touches sans avoir à les regarder, il est vain de tenter d'utiliser la totalité des raccourcis claviers.

Pour ma part, je ne les utilise que pour gérer rapidement mon économie, mais bien entendu il peut être utile de s'en servir pour produire certaines unités militaires en particulier.

Les 4 raccourcis les plus importants sont à mon avis:

- Celui qui sélectionne les forums (H)
- Celui qui commande la production de villageois (C)
- Celui qui parcourt les derniers événements (Home, 3eme bouton souris)
- Celui qui parcourt les villageois et bateaux de pêche inactifs (.)

Ainsi, à l'âge des châteaux, une succession de HCHCHCHCHCHCHCHC... permet de répartir de façon homogène la production de péons dans vos forums, le tout à la vitesse de la lumière. La touche « dernier événement » est quand à elle INDISPENSABLE, et l'usage de la touche (.), permet d'éviter un taux d'inactivité trop important chez vos péons.

Je vous conseille de reconfigurer ces touches de raccourcis de façon à les disposer toutes au même endroit, ce qui facilite leur utilisation. Ainsi, la touche de sélection des péons inactifs peut être localisée sur la « barre d'espace » (très pratique), et la touche de sélection des forums peut être placée sur le « V » de façon à la rapprocher de la touche de production des villageois (C).

En plus de ces 4 touches de raccourcis, il est fortement conseillé de se servir des touches de construction de maisons et de fermes, étant donné que vous allez en produire un grand nombre au cours de vos parties. Ainsi, j'ai pour ma part reconfiguré la construction d'une maison en utilisant la touche « B » ce qui simplifie grandement la tâche. La séquence BB permet de poser une maison, et la séquence BF permet de poser une ferme.

Enfin, les touches Shift et Control, associées aux touches numérotées du haut du clavier, permettent de manipuler des groupes et d'exploiter la fonctionnalité des « points de passages ».

Ainsi configurées, vos touches de raccourcis sont toutes concentrées sur la partie inférieure gauche du clavier, ce qui rend leur utilisation aisée et ce qui permet de mémoriser facilement leur disposition de façon à ce que vous puissiez jouer sans regarder le clavier.

Bien entendu, c'est à vous d'optimiser le placement des touches de raccourcis selon vos préférences, la disposition que je propose n'est pas universelle, mais elle me paraît tout au moins pratique.

Chapitre 4: Les unités militaires

L'infanterie

Sans aucun doute, l'infanterie est extrêmement puissante dans Age of Kings. Les champions et autres chevaliers teutoniques ne craignent que les archers en surnombre, les lanciers et piquiers assurent une protection à faible coût contre les archers et la cavalerie, et les hommes d'armes permettent de causer de sérieux dommages lors d'une attaque au féodal...

En plus de cela, l'infanterie est flexible puisque de nombreuses unités sont aussi très efficaces contre les bâtiments...

Les unités qui s'illustrent le plus sont les champions, indispensables dans toute partie de haut niveau. Dans le même registre, et en puisant dans le répertoire des unités uniques, les guerriers de guède et les chevaliers teutoniques (d'élites tous les deux) sont assez puissants. Suivent de près les lanceurs de haches d'élite, efficaces en outre contre les unités d'infanterie en général, et le fou de guerre d'élite qui a la bonne idée de se régénérer avec le temps ✍

Certaines autres unités sont fortes, mais souvent moins intéressantes que leurs homologues ; c'est le cas des Huskarls d'élite, puissants contre les archers, mais bien plus coûteux que les tirailleurs pour un rôle identique. Avec un Bémol cependant, les huskarls sont dévastateurs face aux archers britanniques et sont même les seuls à pouvoir les contrer à faible coût.

Même réflexion pour les Samourais, bien plus chers que les champions et à peine plus résistants. Certes ils sont bons contre les autres unités uniques, mais cela n'a pratiquement pas d'influence sur le jeu, c'est un bonus qui se révèle peu utile en réalité.

Quand aux piquiers, ils ont le triple avantage de ne pas coûter d'or, d'être la terreur des unités montées et de constituer de bons éléments contre les bâtiments ennemis compte tenu de leur faible coût total : un excellent rapport qualité prix, et le meilleur ami des Trébuchets.

Globalement, les fantassins sont donc tous d'une grande utilité, mais si ma préférence va vers les champions, c'est qu'ils sont bien plus rapides à produire puisqu'il suffit de construire un grand nombre de casernes un peu partout sur la carte et à un moindre coût. Si les unités uniques sont souvent comparables en terme de puissance, elles sont par contre bien plus lentes à produire car le nombre de châteaux est forcément limité, et ce même bâtiment sert aussi à développer des technologies et à produire les précieux trébuchets ; ceci rend très difficile la production rapide d'une unité unique.

Si toutefois vous optez pour l'utilisation d'une unité unique d'élite de type fantassin, ne gaspillez pas de ressources pour passer aussi aux champions, c'est soit l'un soit l'autre, mais posséder les deux est souvent trop coûteux.

Les archers

Si les archers étaient les rois d'Age of Empires Episode 1, ce n'est plus du tout le cas pour Age of Kings. Ensemble studio a tellement minimisé leur puissance que, à par deux

exceptions, les archers ne sont plus que de bonnes unités complémentaires, sans plus. Certaines sont même hors de prix pour un rendement médiocre.

Les deux exceptions dont je parle sont les archers long d'élite des Britanniques et les Chu Ko Nu d'élite. Ces deux unités sont absolument dévastatrices lorsqu'elles sont manipulées avec précaution. Les archers longs d'élite ont la particularité d'avoir une portée phénoménale et suffisante pour très bien résister à une opposition même composée de tirailleurs d'élite. De leur côté, les Chu Ko Nu d'élite ont une fréquence de tir assez impressionnante, pour un coût très raisonnable.

Une autre exception concerne les Janissaires d'élite... Ces hommes ont une très bonne portée de tir et font de gros dégâts contre tout sauf les archers et sont particulièrement puissants contre les chevaliers Teutoniques Leur seul inconvénient : ils coûtent très cher en or.

Les tirailleurs d'élite sont quand à eux bien connus pour détruire à très faible coût toute armée composée d'archers (à l'exception des archers long d'élite précités).

Globalement, l'un des grands avantages des unités de type archers est que la plupart ne consomment pas de nourriture, mais seulement du bois et de l'or. Ce qui fait que les archers constituent généralement la force de frappe principale pour les attaques à l'âge féodal et au début de l'âge des châteaux car leur production ne se fait pas au détriment du développement économique. Mais leur coût souvent élevé en or les rendent caduques après les 30 premières minutes de jeu, sauf éventuellement pour contrer des assauts de champions...

A l'image de ce surcoût sensible en or, les Mangudaï sont ainsi totalement hors de prix pour une efficacité seulement moyenne...

Astuce: utilisez les archers en mode « tenir position » pour une efficacité optimale lors des combats. Cela évite qu'ils se laissent attirer vers les défenses ennemies lorsque vous ne pouvez pas les surveiller.

La cavalerie

Le roi incontesté de toute la cavalerie est bien entendu le paladin, de part son attaque, ses armures, et son extrême mobilité. Parfait pour détruire la quasi totalité des autres unités, pour chasser les villageois et pour détruire une cité entière, le paladin a pourtant un ennemi juré : le piquier, qui coûte largement moins cher, le bat à plat de couture et les yeux bandés. Bien sûr, le chameau lourd est aussi un ennemi solide, mais son coût est nettement plus élevé que le piquier.

Ce qui me laisse perplexe quand à l'utilisation des chameaux, trop chers pour être une unité de contre efficace, et seulement moyennement performante contre les unités autres que de cavalerie. A la longue, il est préférable de produire des piquiers et de réserver son or pour une unité réellement dévastatrice. Sauf dans le cas des Byzantins qui bénéficient d'un rabais fort intéressant de 25 %, le chameau lourd n'est pas d'un bon rapport qualité prix...

Quant au Mamelouk d'élite, il serait certainement prodigieux s'il ne coûtait pas aussi cher en or ! Il est tout simplement hors de prix et s'il vous faut vraiment une unité rapide et puissante contre la cavalerie, il vaut mieux utiliser les chameaux...

Au rang des bulldozers se trouve le fascinant éléphant de guerre d'élite de nos amis Perses, véritable monstre terrestre et héritier de l'éléphant en armure des temps de Rise of Rome. Sa puissance outréante est bien heureusement compensée par une extrême lenteur de déplacement, ce qui le rend vulnérable aux moines et piquiers. En réalité, ce bunker sur pattes est souvent trop délicat à manipuler pour être utilisé comme force de frappe principale, mais il constitue un bon support en quantité réduite.

De son côté, la cataphracte d'élite est moins résistante que le paladin contre les archers, mais bien plus efficace contre l'infanterie, le tout pour un coût de production quasi identique. Le choix entre paladin ou cataphracte doit donc se faire en fonction des unités utilisées par l'ennemi.

Bref, la cavalerie est très bien servie et joue un grand rôle dans les batailles de l'âge des châteaux et de l'âge impérial. Par contre, oubliez la pour mener une attaque à l'âge féodal, elle est totalement inefficace.

Les moines

L'intérêt majeur du moine n'est pas vraiment son pouvoir de conversion mais plutôt sa capacité à soigner les unités fatiguées, et à distance s'il vous plaît ! En effet, son coût élevé et sa forte vulnérabilité face à la quasi totalité des unités du jeu n'en font pas un bon militaire mais plutôt un excellent médecin. A quelques exceptions près : les moines sont de formidables voleurs d'éléphants et ne sont pas non plus manchots pour subtiliser les unités de cavalerie et les villageois ennemis. De plus, ils sont extrêmement efficaces au sein des armées constituant les premières attaques de l'âge des châteaux. Un rush appuyé par quelques moines, dont la portée est très bonne à cette période de la partie, aura plus de chances de réussir.

A l'impérial, une poignée de moines dissimulée un peu en arrière de vos troupes est toujours du plus bel effet et rallonge énormément la durée de vie de vos armées. En outre, ils sont très friands des fameuses reliques, qu'ils déposent avec précaution dans leurs monastères pour la plus grande joie de votre compte en banque.

A utiliser en nombre réduit, donc, mais presque indispensables étant donné leur pouvoir de guérison à distance.

Les armes de siège

La puissance des armes de siège n'a d'égal que leur étonnante fragilité, ce qui impose obligatoirement de les protéger par d'autres types d'unités pour qu'elles restent efficaces. Malgré cette faiblesse importante, les armes de siège sont absolument incontournables et peuvent rapidement mettre à sac n'importe quelle structure adverse.

Les leaders des armes de sièges sont le bélier à l'âge des châteaux, idéal pour démolir forums et châteaux, puis le trébuchet à l'âge impérial. Ces deux unités sont d'un excellent rapport qualité prix et à produire en grande quantité au cours d'une partie.

L'utilisation des onagres de siège est un peu moins justifiée, d'autant que ces bestioles ont la fâcheuse tendance à réduire en bouillie vos propres unités. Ils conviennent cependant bien pour contrer une armée d'archers, mais cèdent leur place aux trébuchets à l'âge impérial, dont la manipulation est bien plus aisée.

Le canon à bombe est pour sa part bien trop gourmand en or pour apparaître dans les parties entre joueurs de haut niveau. C'est dommage car il est d'une grande puissance contre l'infanterie, les archers et les navires de guerre. Mais pour le même prix qu'un trébuchet, le choix est bien vite fait.

La grande déception dans les armes de siège d'Age of Kings se situe au niveau des scorpions, dotés d'une trop faible force d'attaque, ils ne justifient pas leur coût élevé et sont peu efficaces contre la plus grande partie des unités puissantes du jeu mises à part certaines unités d'infanterie. Les utiliser en grand nombre représente peu d'intérêts, même si leur coût n'est pas excessif, ils passent plus de temps à se déplacer qu'à tirer.

Globalement, les unités de siège sont très longues à produire et assez onéreuses ; à part les trébuchets, elles ne peuvent pas prétendre à constituer une force de frappe principale mais servent plutôt à des attaques chirurgicales.

Astuce: utilisez les onagres en mode « pas d'attaque » pour une efficacité optimale lors des combats rapprochés. Cela évite qu'ils tirent d'eux même sur vos propres unités.

Les navires de guerre

L'unité de base pour la marine est le galion : rapide, maniable, facile à manipuler, peu cher en or, il constitue un bon chasseur de bateaux de pêche mais aussi un bon trouble fête pour les péons ennemis qui travaillent près des côtes. Le galion est une unité de contre peu chère en opposition aux navires de démolition et aux galions à canon, et il ne craint que les navires à incendie. C'est donc une unité navale à produire en grande série sur carte fortement maritime.

D'une efficacité encore plus redoutable, le navire d'incendie rapide est cependant 50% plus coûteux en or que le galion. Il sert à la fois à contrer le galion, le drakkar et le galion à canon, ce qui est un beau palmarès ! En plus de cela, il est très efficace pour laminer les navires de pêche et pour détruire les ports... une arme absolue dont le seul inconvénient est le coût, et ... la vulnérabilité face aux navires de démolition !

Ce dernier est en effet l'arme absolue contre les raids maritimes basés uniquement sur l'utilisation de navires à incendie. Cependant il coûte cher en or si l'on considère sa spécificité extrême. Il n'est à utiliser qu'en cas de nécessité absolue.

Ce qui est tout le contraire du géant des mers, le galion à canon d'élite. Il excelle dans la destruction rapide de tout bâtiment terrestre à sa portée. Certes il coûte très cher et se fait battre par tout type d'unité maritime à coût égal, mais utilisé comme support pour des attaques terrestres ou des débarquements, il nettoie les plages en un temps record

En somme les navires de guerre ont tous leurs domaines d'applications bien précis et aucun n'apparaît réellement plus faible que les autres.

Astuce: lorsque vos ports sont attaqués, placez vos navires de guerre en garnison et sortez-les lorsqu'ils sont en nombre suffisant pour contrer.

Maintenance et améliorations des unités militaires

Une armée, quelle qu'elle soit, nécessite un maximum d'attention durant les phase de combats et beaucoup moins le reste du temps. Ce n'est cependant pas une raison pour la délaisser totalement : il est possible en très peu de temps de lui redonner toute sa vigueur.

Pour ce faire, une poignée de villageois doit toujours accompagner vos troupes, surtout dans le cas où vous partez loin de vos terres. Ils peuvent servir à réparer les unités de siège, ce qu'ils font en des temps records, mais aussi à construire des forums et des châteaux qui offrent une très bonne couverture pour tout type d'unité et permet une mise en garnison en cas de gros pépin.

A ces villageois, ajoutez quelques moines, disons une demi douzaine pour une armée de 60 unités, de façon à rapidement panser les plaies et remettre à neuf tout votre petit monde. N'oubliez pas que les soins apportés par les moines ne vous coûtent rien!

Mais la meilleure façon de rendre vos troupes plus dangereuses est de rechercher leurs améliorations, et en priorité absolue leurs armures qui se révèlent à l'usage plus efficaces que les bonus d'attaque. Ne recherchez pas systématiquement toutes les technologies de la forge ! Exploitez à fond les branches technologiques qui concernent la plus puissante unité que vous utilisez au cours de votre partie et si vraiment vous débordez de ressources, faites de même avec les unités de support. Lisez bien la documentation du jeu pour connaître l'usage de chacune des améliorations technologiques militaires, c'est absolument indispensable pour devenir un joueur performant.

Deuxième partie: stratégies avancées

Chapitre 1: L'expansion

Préambule

La mise en place d'un système économique performant n'est qu'une première étape dans le processus qui mène à la suprématie totale d'une carte. La seconde phase, que je vais traiter dans ce chapitre, est au moins aussi importante et réunit des notions qui différencient souvent un très bon joueur des autres. Dans les grandes lignes, le principe est simple : étendre son emprise économique sur la plus grande partie possible de la carte, de façon à ne jamais manquer d'aucune ressource, et de façon aussi à étouffer l'adversaire.

Préparation

Dans Age of Kings, l'expansion n'est vraiment envisageable qu'à partir du tout début de l'âge des châteaux, période à partir de laquelle il est possible de construire un nombre illimité de forums. Une bonne expansion repose principalement sur la qualité de votre exploration de la carte : il vous faut connaître avec le plus de précision possible les endroits encore inhabités et en particulier avoir repéré la majorité des sites d'extraction d'or et de pierre. Si par hasard votre exploration de la carte laisse à désirer, il ne faut pas hésiter, à l'âge des châteaux, à utiliser plusieurs chevaux éclaireurs pour affiner votre connaissance de la carte.

Certes il pourrait être tentant de prendre contrôle de la carte avant l'âge des châteaux, mais une dispersion de votre économie au cours du premier quart d'heure de jeu est un risque qui ne vaut pas la peine d'être encouru : votre organe défensif principal est le forum et s'en éloigner signifier s'exposer à des attaques précoces très difficiles à absorber.

Principe de l'expansion économique

L'expansion économique est avant tout un développement offensif, c'est à dire tournée en priorité en direction de votre ennemi. Occuper tout l'espace situé derrière vous est certes utile, mais un peu malheureux si votre adversaire s'est étendu sur tout le reste de la carte.

Dans un premier temps, l'expansion économique consiste donc à avancer le plus loin possible, jusqu'au moment où vous rencontrez les troupes où les villageois adverses. Concrètement, s'étendre signifie déposer un maximum de forums sur la carte en priorité pour extraire de l'or, puis de la pierre.

Lorsque vous envoyez vos villageois, il n'est pas nécessaire de les escorter de troupes tant que vous n'êtes pas certain de rencontrer une armée ennemie. Le culot est l'une des clef d'une

expansion réussie, et il est souvent possible de se développer dans le dos de l'adversaire et de puiser ses réserves de ressources sans qu'il s'en aperçoive.

Il y a un double intérêt à s'étendre. Tout d'abord, à l'évidence, il est préférable d'arriver en premier sur les ressources critiques inexploitées : ce qui est pris n'est plus à prendre, et chaque pépite d'or (ou de pierre) que vous récoltez est une pépite qui ne tombera jamais aux mains de votre ennemi. Ce qui signifie que l'expansion économique est une attitude à la fois agressive et prévoyante : il ne faut pas décider de s'étendre au moment où vous manquez cruellement de ressource, mais au contraire le plus tôt possible de façon à, dans l'idéal, amasser une telle quantité de ressources que vous n'en manquerez jamais.

L'autre conséquence tout au moins aussi positive de l'expansion est qu'il en résulte un formidable morcellement de votre économie. En multipliant vos zones d'exploitation sur la carte, il devient impossible pour votre ennemi de vous porter un coup fatal sur une seule offensive. Il faudra au contraire un travail de longue haleine pour vous mettre hors d'état de nuire car pratiquement aucune action militaire locale ne peut réellement vous déstabiliser.

On pourrait en somme comparer l'expansion économique à une infestation de la carte, terme qui me paraît particulièrement approprié. Vous devez, au yeux de l'adversaire, incarner une sorte de pieuvre qui prend possession du terrain dans les plus grandes profondeurs et dont l'avancée est inexorable.

Le soutien militaire

Jusqu'à présent, j'ai insisté sur le fait que l'expansion était foncièrement un acte de développement économique. Cependant, vos agissements militaires doivent se faire en parfaite coordination avec votre emprise économique pour une meilleure efficacité.

Comme je l'ai dit précédemment, protéger toutes vos bases économiques avancées par une armée ou par des structures militaires n'est pas une nécessité. Tout d'abord parce que les forums que vous parsemez sur la carte constituent déjà un bon rempart contre les petites offensives, et tout au moins d'excellents retardateurs qui vous donneront assez de temps pour envoyer des troupes sur les zones attaquées.

Ensuite, d'un point de vue purement technique, vous ne pouvez pas protéger correctement tous vos sites d'extraction à la fois. Si vous possédez une économie de 100 villageois, cela vous laisse la place pour 100 unités militaires. Divisez ce capital en 4 morceaux, cela vous donne des détachements de 25 unités : c'est largement insuffisant pour résister à une attaque massive en un point précis.

Il est donc préférable de concentrer vos troupes de façon à les rendre bien plus efficaces et de les disperser le moins possible. Deux ou trois détachements au maximum est un bon compromis, d'autant plus qu'il est déjà bien difficile de gérer correctement des opérations militaires en 3 points éloignés

Chapitre 2: L'intelligence militaire

Préambule

Dans cette partie, je vais tenter de décrire une partie des techniques et des plans militaires qu'il est possible de mettre en œuvre pour atteindre la victoire. Je considère dans ce chapitre que votre l'économie tourne à plein régime et qu'une expansion tout au moins convenable a été effectuée. Il s'agit ici de réflexions purement stratégiques destinées à vous aider à mener la guerre plutôt que de la subir.

Planification de la stratégie

Avant de se lancer corps et âme dans une attaque, il est important de se fixer un objectif précis. Il y a plusieurs façon de causer des dommages à l'ennemi et vous devez agir en fonction de vos moyens et des priorités : si l'éventualité d'une pénurie de ressources vous guette, il est bien entendu préférable de planifier la prise d'un emplacement économique encore exploitable. Si l'un de vos alliés souffre, il vous faut trouver une solution pour l'aider, d'une manière ou d'une autre.

Mais dans l'idéal, vous n'avez pas de contrainte particulière et vous pouvez choisir librement vos objectifs. C'est vous qui menez la danse, et plusieurs possibilités vous sont offertes :

- ✍ Le harcèlement économique
- ✍ La confrontation militaire directe
- ✍ Le contrôle des ressources critiques

Le harcèlement économique

Type d'offensive : moyen terme

C'est sans conteste la meilleure chose à faire pour s'assurer la victoire. S'attaquer au ressources de votre ennemi l'affaiblira mieux que toute autre stratégie. Tout d'abord, et c'est l'évidence même, cela le privera d'une partie de ses revenus et donc cela provoquera directement un affaiblissement de ses opérations militaires au cours des minutes suivantes. Même si vous perdez une bonne partie de vos troupes dans l'assaut, c'est forcément rentable pour vous.

Mais en plus de cela, vous gagnez aussi une bataille psychologique : frappé en plein cœur de son économie, votre adversaire se retrouve en situation défensive et pense plus à sauver sa peau qu'à venir frapper à votre porte. S'il décide de reconstruire son système économique sur un autre endroit de la carte, il va forcément perdre du temps. Si par contre il décide de

continuer à se focaliser sur les affrontements, il se retrouvera forcément en manque de ressources au bout d'un certain temps.

Cependant, il ne faut pas vous tromper de cible : attaquer la base mère de votre ennemi après une heure de jeu n'est pas forcément la meilleure chose à faire. Si votre adversaire a réalisé une bonne expansion, il est préférable de choisir le lieu où il concentre le plus son activité économique et où il reste des ressources critiques comme l'or et, dans une moindre mesure, la pierre. Et ce lieu n'est pas forcément (et même rarement, chez les bons joueurs) la position occupée en début de partie.

Car votre objectif n'est pas de détruire des bâtiments mais plutôt de perturber au maximum la rentrée de ressources de l'ennemi. Généralement, la base mère héberge l'activité des fermes et du bois, et les bases satellites assurent l'extraction d'or et de pierre. A vous de déterminer le type de ressource à cibler pour faire le plus de mal possible.

Etudiez par exemple le type des unités produites par votre adversaire et déduisez-en quelles sont les ressources dont il a le plus besoin. Un ennemi qui utilise comme force principale des archers, des bateaux ou encore des armes de siège est très dépendant en or et en bois. Il n'est donc pas nécessaire de s'acharner sur ses fermes (qui d'ailleurs sont coûteuses à attaquer car très souvent entourées de nombreux murs défensifs), en tout cas pas dans un premier temps. Si par contre vous êtes opposés à des troupes constituées principalement d'infanterie et de cavalerie, il faut d'abord mettre à mal les fermes de l'adversaire plutôt que son bois.

Dans tous les cas, il faut toujours chercher à priver d'or son adversaire. C'est la ressource critique d'Age of Kings. Et même si vous ne réussissez pas à mettre totalement dans vos mains les sites d'or ennemis, placez-vous à proximité pour l'empêcher de les exploiter, c'est à court terme un bon compromis.

La pierre est une cible secondaire de choix, pour une raison assez simple : sans pierre il n'est pas possible de construire des châteaux, et sans châteaux, il n'est pas possible de produire les puissants et indispensables trébuchets, rois de l'âge impérial.

Une fois que votre cible est choisie, faites en sorte de produire une armée à la fois mobile et résistante aux bâtiments défensifs tels les châteaux, les tours et les murs. La cavalerie est ainsi un choix de prédilection pour des raids sur l'économie adverse. Les archers sont aussi de très bons chasseurs de péons grâce à leur faculté à tirer à distance. Si tout se passe bien, vous aurez le temps de faire de sérieux dégâts avant que les troupes ennemies rapploient. Une fois votre forfait accompli, évitez une confrontation militaire directe et sauvez-vous, sauf si vous êtes sûrs de l'emporter. Rappelez-vous, votre but est de déstabiliser l'économie adverse par des raids sauvages, pas de se mesurer à son armée.

Changez de cible fréquemment, en choisissant des points éloignés sur la carte. Si vous en avez la possibilité, attaquez sur plusieurs zones à la fois, cela accentuera l'effet de panique chez votre ennemi.

Une telle tactique ne vous donne pas immédiatement la victoire, mais elle vous permet de retarder l'adversaire, suffisamment pour que vous puissiez bâtir une armée plus puissante que lui. Ensuite, vous pouvez vous permettre de faire des offensives de type rouleau compresseur.

Le harcèlement économique se pratique généralement dès l'atteinte de l'âge des châteaux (à l'aide d'une poignée de chevaliers envoyés entre 18 et 20 minutes de jeu), mais il est aussi possible d'utiliser quelques archers à l'âge féodal, parfois avec un certain succès.

La confrontation militaire directe

Type d'offensive : court terme

Si vous devez absolument limiter les confrontations directes, qui se soldent souvent par de lourdes pertes dans votre armée, il est cependant préférable dans certaines situations d'affronter le gros des forces ennemies.

Une armée ennemie bien implantée en plein centre de la carte est par exemple une menace potentielle assez forte pour la bonne santé de votre civilisation, surtout si elle est soutenue par de multiples châteaux. Plus vous attendez et plus cette armée risque de se fortifier et de s'accroître, parfois jusqu'à devenir parfaitement impossible à stopper.

Dans ce cas, le succès de votre offensive dépend de votre analyse de la tactique de l'adversaire mais aussi d'un timing parfaitement calculé.

Vous devez absolument connaître avec précision le type d'unité que l'ennemi utilise. Si vous jouez en équipe, renseignez-vous auprès de vos partenaires. Au besoin, envoyez un scout éclaireur, les bâtiments repérés donnent déjà une bonne indication, de part leur type, mais aussi par les petits drapeaux qui indiquent que des troupes sont en garnison et attendent leur heure de gloire.

Cette analyse étant faite, cherchez un point faible dans cette armée, essayez de trouver parmi votre panel d'unité celle qui fera le plus mal à l'armée ennemie, en un mot : trouvez la meilleure unité de contre. Il est rare qu'une armée, même mixée (cf. le dernier chapitre de ce guide) n'aie pas un point faible. Lorsque vous avez trouvé une bonne unité de contre, servez-vous en de base pour construire votre mix d'unités. La qualité de votre analyse dépend de votre culture générale sur Age of Kings : vous devez connaître toutes les unités de contre pour chaque type d'unité sur le bout de doigts. Avec l'expérience, vous saurez bâtir votre armée en fonction de celle de l'ennemi sans avoir besoin de réfléchir plus de quelques secondes, surtout que ce sont souvent les mêmes 'études de cas' qui reviennent.

Astuce: pour accélérer la production de vos unités, utilisez la touche **shift** afin de commander vos troupes par 5 à chaque clic.

Maintenant que vous avez choisi les unités qui vont composer votre armée, il vous faut de quoi détruire le plus vite possible des bâtiments militaires. Catapultes, trébuchets ou béliers, c'est à vous de déterminer ce qui convient le mieux. A l'usage, les béliers sont efficaces si l'ennemi utilise principalement des archers, mais se révèlent inutiles s'il utilise de l'infanterie ou de la cavalerie. Les catapultes, quand à elles, sont aussi dangereuse pour l'ennemi que pour vos propres unités.... Ce qui me fait préférer de loin les trébuchets, que l'on peut couvrir par quelques piquiers. De plus, les trébuchets ne se font repérer que lorsqu'ils commencent à

attaquer. Ainsi, avec une dizaine de pièces, il est possible de raser une base militaire sans que l'adversaire n'ait le temps de réagir. Il suffit ensuite d'envoyer vos troupes au contact de l'armée ennemie et de terminer le ménage.

Pour une meilleure efficacité, n'hésitez pas à construire le plus proche possible de la zone des combats vos propres bâtiments militaires, de façon à compenser vos pertes en temps réel.



Une attaque massive: les trébuchets apportent la puissance, les archers et la cavalerie s'occupent de toutes les oreilles qui dépassent.

Ce type d'attaque fonctionne généralement bien: l'ennemi se trouve rapidement à court de renforts puisque les bâtiments militaires les plus proches se retrouvent détruits. A la suite d'une telle offensive, et lorsque le succès est flagrant, ne vous arrêtez pas dans votre lancée. Poursuivez votre percée jusqu'au cœur des bases de l'ennemi et ne lui laissez pas le temps de rebâtir un camp militaire. Car même s'il dispose d'assez de ressources pour vous contrer, il lui faut en revanche un minimum de temps pour remettre une armée sur pieds.

Le contrôle des ressources critiques

Type d'offensive : long terme

A la différence des deux autres stratégies énoncées précédemment, 'le contrôle des ressources critiques' vise non pas à affaiblir directement l'ennemi en frappant son économie où son armée, mais plutôt à l'affamer, à le bluffer, puis à le renverser lorsqu'il est à court de ressources. C'est le cas typique d'une stratégie de boom économique.

Il ne s'agit donc pas de mener la guerre, mais plutôt de la contenir en attendant votre heure de gloire, dans une situation où l'adversaire possède une puissance équivalente à la votre et que ses citées économiques sont, pour une raison ou pour une autre, difficiles à attaquer.

C'est donc une attitude défensive, mais pas totalement passive: vous devez en effet influencer les attaques de l'ennemi de façon à ce qu'il se dirige plutôt vers vos points forts afin qu'il s'y casse les dents, pendant que vous prenez tranquillement le contrôle des sites d'or et de pierre. A chaque fois que l'adversaire essaye de vous éloigner d'une ressource critique, vous devez user de stratagèmes pour qu'il y renonce.

Hors, il n'y a pas 36 raisons qui peuvent faire renoncer votre ennemi : il faut qu'il déplace ses troupes vers une zone de combats prioritaire par rapport aux ressources qu'il convoite.

Quelques raids 'factices' en plein milieu de l'économie ennemie sont une solution envisageable: envoyez régulièrement des troupes rapides semer la terreur chez lui et le forcer à 'faire sonner les cloches', puis fuyez dès qu'il riposte. Ne cherchez même pas à tuer, le tout c'est de l'occuper, de détourner son attention. La cavalerie légère convient à merveille pour ce type de raids.

Une autre option consiste à poser près des lignes de front une quantité de forums, et de les reconstruire systématiquement après destruction. La majorité des joueurs sont psychologiquement troublés par la vue d'une bonne ligne de forums sur leur chemin et chercheront d'abord à les détruire avant de poursuivre leur route, retardant énormément leur avancée.

En parties par équipes, il peut aussi être judicieux d'attaquer en force l'un de ses partenaires et l'obliger à lui venir en aide s'il ne veut pas se retrouver seul.

Inutile pour vous de défendre à tout prix des zones qui ne représentent plus aucun intérêt économique. Laissez l'ennemi s'en prendre à vos maisons, bâtiments, murs, fermes... Ce n'est après tout «que du bois», et il vous suffit de reconstruire un peu plus loin, en lieu sûr.

Enfin, sachez aussi faire chuter les cours du bois et de la nourriture par l'intermédiaire du marché, pour éviter que ce soit l'ennemi qui en profite le premier et qu'il puisse mener la guerre malgré le fait qu'il ne contrôle plus l'or sur la carte.

Pour que cette stratégie fonctionne bien, il est nécessaire que vous implantiez de grosses structures défensives pour protéger les ressources critiques : un maximum de forums, de châteaux, et des unités de contre à bas prix : piquiers, tirailleurs et cavalerie légère. Vous devez forcer l'ennemi à dépenser bien plus de ressources pour attaquer que vous pour défendre, et rendre la prise des ressources critiques trop coûteuse aux yeux de l'ennemi pour qu'il s'y risque. Il se reportera alors ses efforts sur d'autres parties de la carte, qui elles n'ont pas de valeur : c'est la politique de la terre brûlée, vous abandonnez les zones pillées et défendez les mines encore exploitables.

Aider un partenaire en difficulté

Il existe 3 façons de venir en aide à un partenaire :

- Effectuer un don en ressources
- Envoyer des troupes de protection
- Faire diversion

a) Effectuer un don en ressources

C'est une option viable mais soumise aux conditions suivantes : vous disposez d'importantes quantités de ressources, faire un don ne vous pénalisera pas, et vous ne pouvez pas 'facilement' envoyer de support militaire.

Dans ce cas, assurez vous de donner exactement ce dont votre partenaire à besoin : s'il doit se reconstruire, il lui faut du bois et de la nourriture. S'il doit bâtir une armée, donnez-lui de l'or et du bois et/ou de la nourriture suivant le type de troupe qu'il souhaite produire. La meilleure façon de ne pas se tromper et de lui demander directement ce qu'il souhaite recevoir.

Il est toutefois dangereux de faire de lourds tribus à vos alliés ; tout d'abord vous réduisez vos réserves et prenez le risque de manquer de ressources quelques minutes plus tard. Ensuite, vous risquez de transformer vos alliés en 'assistés sociaux' qui n'assureront qu'une pauvre économie et viendront gratter à votre porte toutes les 10 minutes parce qu'ils n'ont plus rien en stock. Soyez donc mesurés dans vos dons, et si vous constatez une anomalie dans la gestion économique de vos alliés, donnez leur des conseils plutôt que des ressources.

b) Envoyer des troupes de protection

Dans le cas où vous ne rencontrez aucune résistance militaire sérieuse, envisagez de détacher une partie de votre armée chez votre allié. Mais attention, assurer-vous d'envoyer les bonnes unités, celles qui permettront de contrer le mieux possible l'agresseur, et au moindre coût.

Une telle action est psychologiquement très bénéfique pour votre allié qui se sentira en sécurité et pourra se refaire une santé. Elle est à privilégier dans des situations extrêmes, lorsque votre partenaire est à deux doigts d'abandonner ou de déménager. Vous devez tout mettre en œuvre pour éviter à votre équipe de perdre du terrain et de laisser des ressources encore exploitables pour l'ennemi.

c) Faire diversion

C'est à mon sens la solution la plus efficace, mais elle suppose que votre partenaire ne soit pas en trop grande difficulté et qu'il peut sinon contenir, au moins ralentir les assauts ennemis pendant quelques minutes supplémentaires.

Il est rare qu'un adversaire très agressif protège correctement ses bases économiques et vous devez absolument en profiter ! Choisissez des troupes rapides ou tout au moins efficaces pour tuer des villageois, et foncez chez l'agresseur de votre allié avec une bonne armée. S'il veut repousser votre attaque, il devra soit rapatrier une partie de ses troupes (pour le plus grand soulagement de votre partenaire), soit accepter de perdre une partie de son activité économique, ce qui provoquera son affaiblissement à moyen terme et permettra à votre partenaire de reprendre le dessus.

Attention toutefois de ne pas vous dégarnir sur vos propres zones de combats, il ne s'agit pas de vous mettre en situation difficile.

Chapitre 3: Les stratégies offensives

Préambule

Appliquer une stratégie offensive, c'est tout d'abord attaquer le premier et le plus tôt possible de façon à ce que votre ennemi soit à la fois surpris et tout de suite en difficulté. Vous devez le mettre dans une position défensive et dicter votre jeu de façon à limiter ses initiatives.

C'est aussi d'une certaine manière privilégier les opérations militaires par rapport au développement économique. En effet, un bon rush demande énormément d'attention et vous ne pourrez pas consacrer beaucoup de temps à gérer vos ressources. Plus vous attaquez tôt et plus vous devez limiter votre production de villageois et donc accepter de vivre avec moins de ressources que pour une stratégie défensive.

L'objectif est donc le suivant : votre offensive doit au minimum 'égaliser' l'économie de l'adversaire par rapport à la votre: la guerre doit coûter au moins aussi cher à l'ennemi qu'à vous. Dans le cas contraire votre attaque est un échec et vous subirez un contre puissant de la part de l'ennemi.

Dans le meilleur des cas, bien sûr, une stratégie offensive permet de s'assurer la victoire, même contre un joueur d'un meilleur niveau que le votre. Beaucoup de pratique et d'expérience sont nécessaires pour mener à bien une stratégie offensive. La moindre erreur peut vous être fatale et plus vous attaquez tôt, plus le risque est grand.

N'oubliez pas qu'il est bien plus facile pour votre adversaire de défendre et de continuer à se développer économiquement car les deux activités sont pour lui au même endroit. A l'inverse, vous devez jongler sur deux positions éloignées de la carte et il est difficile pour vous de garder l'œil sur tout.

Enfin, une stratégie offensive oblige souvent à laisser sa propre base sans défense, ce qui peut s'avérer un gros problème lors des parties par équipes si vos alliés n'attaquent pas en même temps que vous et laissent se développer vos autres adversaires...

Voici dans l'ordre chronologique quelques exemples de stratégies offensives dont je brosse rapidement les caractéristiques. Je ne donne volontairement pas trop de détails car c'est l'idée qui se cache derrière chacune de ces stratégies qui m'intéresse, pas la façon dont elles sont techniquement mises en œuvre. En effet, les idées durent dans le temps tandis que les techniques évoluent très vite, par conséquent ne retenez que l'essentiel: le but de chacune de ces stratégies.

L'agression à l'âge sombre

S'il n'est raisonnablement pas envisageable de tuer un ennemi dès l'âge sombre, il est toutefois possible de lui faire bien des misères.

A commencer par le classique vol de moutons, mais aussi le lynchage des gazelles de l'adversaire ou encore la chasse de ses sangliers, déjà plus difficile à mener mais avec un effet psychologique garanti (réalisable uniquement sur carte de très petite taille). Réduire les ressources naturelles de nourriture de votre ennemi, et particulièrement en début de partie, peut lui être très préjudiciable. Dans certains cas, vous pouvez même déstabiliser tout son plan d'action.

Perturber les villageois adverses est aussi un sport très à la mode, bien plus utile qu'on peut le croire : un villageois à qui l'on ordonne de riposter perd toutes les ressources qu'il transporte. Impact non négligeable en début de partie, c'est pourquoi il faut gêner le plus possible l'économie adverse. Sans toutefois perdre votre éclaireur dans la bataille, bien entendu.

Il est aussi possible de tuer l'éclaireur ennemi, soit lorsqu'il passe trop près de votre forum, soit parce que vous l'avez attiré jusque là.

Au rayon culot, vous pouvez aussi murer les piles d'or de votre adversaire à l'aide de palissades, ce qui aura pour effet de le déstabiliser à la fois économiquement et psychologiquement.

Enfin, certains joueurs de haut niveau s'essayaient parfois à une attaque un peu 'spéciale' : le rush de forum. La stratégie consiste à mettre en place une économie minimaliste puis à détruire son propre forum pour le reconstruire chez l'ennemi et attaquer ses collecteurs de bois. Elle présente d'énormes risques et ne peut s'envisager qu'avec les Teutons ou les Britanniques.

Le rush féodal 'au plus tôt'

Le principe de cette attaque est de mettre en difficulté l'ennemi le plus tôt possible, c'est à dire avec un passage vers l'âge féodal avant la 11ème minute, mais avec une économie extrêmement faible. Le risque est maximum et cette stratégie demande énormément de pratique. Entre 20 et 24 villageois sont nécessaires, et seules les cartes non maritimes sont envisageables.

Dans de bonnes conditions, il est possible d'attaquer l'ennemi alors qu'il est encore à l'âge sombre, ce qui garanti de très bonnes chances de succès. Mais généralement, il atteint l'âge féodal à temps, et votre but devient alors de le priver de ressources, de l'affamer, et de l'empêcher d'atteindre l'âge des châteaux avant vous.

L'or et le bois sont les deux ressources dont vous devez priver votre adversaire, pour l'empêcher de construire des unités militaires et surtout les bâtiments prérequis pour un passage à l'âge des châteaux. S'il parvient à construire un marché, il pourra de toute évidence s'en servir pour équilibrer ses ressources (généralement vendre du bois ou de la pierre), ce qui n'ira pas en votre faveur.

Les unités de prédilection pour une attaque au féodal 'au plus tôt' sont les archers, qui ont l'avantage de ne pas coûter de nourriture et donc de préserver votre développement économique. Si l'ennemi parvient à l'âge des châteaux, ces archers doivent être couverts par des piquiers. L'usage de tours est par ailleurs indispensable pour assurer votre avancée.

Cette stratégie reste réservée aux bons joueurs car très difficile, autant pour la partie économique que militaire. Sur carte maritime, l'ennemi risque de s'approvisionner en nourriture à l'aide de bateaux de pêche et donc de vous contrer avec une grande facilité : préférez les cartes de type Arabia et de très petite taille.

Le rush féodal 'en puissance'

Cette stratégie se distingue de la précédente sur bien des points: une économie forte, une attaque qui se fait sur une longue durée, et un adversaire qui passe généralement en premier à l'âge des châteaux.

La première étape consiste à fortement déstabiliser l'ennemi à l'âge sombre en pratiquant un murage systématique de ses piles d'or et de pierre à l'aide de palissades, puis de tours et d'hommes en armes (protégés par des tirailleurs) une fois l'âge féodal atteint.

Au niveau de l'économie, une trentaine de villageois sont à produire à l'âge sombre, plus une dizaine une fois au féodal de façon à agresser de plus en plus fortement l'ennemi. En général ce dernier se fixe sur une économie de 30 villageois maximum et un passage rapide à l'âge des châteaux. Ce qui signifie que si vous lui tuez ne serait-ce que 4 ou 5 villageois, vous aurez une économie environ 75% supérieure à la sienne...

Vous devez poser une tour proche de l'or qu'exploite l'ennemi (et murer les autres piles), une tour près de sa pierre, et enfin une près de son bois. En le privant d'or vous l'empêchez de produire des troupes, en particulier des archers (qui serviraient à contrer vos hommes en armes) mais aussi de la cavalerie. Sans pierre il ne pourra pas poser de tours défensives, et sans bois il ne pourra pas multiplier la pose de forums une fois l'âge des châteaux atteint.

Astuce: protégez vos tours en les entourant d'un mur de pierre. Cela empêchera l'ennemi de venir au contact et de profiter de l'absence de meurtrières.

Une telle agressivité envers votre adversaire justifie la mise en place d'une énorme économie à l'âge sombre et à l'âge féodal.

Pour une bonne réussite, il est nécessaire de murer l'or ennemi avant 12/13 minutes de jeu, puis d'attaquer avec vos tours et vos hommes en armes au plus tard lorsque l'ennemi lance le passage vers l'âge des châteaux. Ce qui signifie qu'il atteindra cet âge environ 7/10 minutes avant vous, mais avec une économie proche de zéro car il ne pourra pas sortir du périmètre couvert par son forum.

En général, l'ennemi réagit en déménageant une partie de ses villageois et en envoyant chez vous des raids de cavalerie. Pour éviter cela, vous devez explorer la carte en permanence, produire une poignée de piquiers dans votre camp et éventuellement utiliser quelques tours défensives.

Cette stratégie demande une grande maîtrise, mais procure de formidables sensations contre des joueurs de haut niveau.

L'attaque express à l'âge des châteaux

Elle consiste à passer le plus rapidement possible à l'âge des châteaux avec assez de ressources pour pouvoir attaquer une fois ce but atteint. Ce qui peut donner des temps assez impressionnants, c'est à dire en dessous de 16 minutes, avec 25/27 péons produits à l'âge sombre plus un ou deux autres à l'âge féodal (préférable à la recherche de la brouette pour ce type de stratégie).

Une telle rapidité est possible mais à condition de faire quelques sacrifices: pas de mine de pierre avant l'âge des châteaux et un minage de l'or très tardif. Pour gagner quelques secondes, il est ainsi possible de vendre des ressources à l'âge féodal afin de se procurer les 200 d'or nécessaires au lancement de l'âge suivant. La vente de la pierre est ainsi parfois pratiquée, avec les risques que cela engendre.

Une fois à l'âge des châteaux, il s'agit d'attaquer dans les plus brefs délais, généralement et dans un premier temps avec un raid de chevaliers afin de 'faire sonner les cloches' de l'ennemi et de le forcer à atteindre l'âge des châteaux avec peu de ressources en stock.

Ensuite, il faut entamer une destruction systématique de sa base à l'aide de béliers, et éventuellement de couvrir vos chevaliers par une poignée d'archers afin d'éloigner les piquiers ennemis. Un prêtre ou deux font aussi de bons médecins et de bons voleurs d'unités, spécialement la cavalerie.

La pose de forums chez l'ennemi permet de bien protéger vos armes de siège et de prendre contrôle de son or, de sa pierre et de son bois, bref, d'assurer votre progression.

Bien sûr, le revers de la médaille est ici plus que jamais un gros sacrifice économique : vous dépensez de grosses quantités de bois pour vos bâtiments militaires et vos armes de siège, au détriment de votre expansion. Le plus difficile n'est pas vraiment d'agresser l'ennemi mais plutôt de parvenir en même temps à faire grandir votre économie.

Si tout va bien, une telle offensive permet de gagner sans avoir besoin de passer à l'âge impérial. Mais un éventuel revers sérieux peut vous coûter la victoire si votre ennemi parvient à s'étendre et à boomer tout en vous résistant furieusement et en défendant maison par maison sa propre base.

L'attaque rapide à l'âge des châteaux

L'objectif consiste à passer à l'âge des châteaux un peu plus tard, c'est à dire aux environs des 18 minutes, mais avec une économie légèrement supérieure et surtout plus équilibrée: plus de nourriture et suffisamment de pierre pour construire tout de suite un château.

Ainsi, il faut généralement produire entre 27 et 30 péons à l'âge sombre, plus un ou deux à l'âge féodal, et surtout puiser de la pierre et de l'or dès l'âge sombre.

Lors de la transition féodal->château, vous disposez d'assez de ressources pour produire quelques archers (ce qui ne compromet pas votre future expansion économique). Une fois à l'âge des châteaux, ces archers peuvent constituer une bonne première force de frappe,

soutenus par la suite par quelques chevaliers. Il s'agit dans ce cas d'une tactique plus de type 'gagne-terrain' que de type harcèlement. Ainsi, la pose immédiate d'un château permet de donner une grosse puissance à vos offensives et de bien protéger vos armes de sièges.

Cette technique est moins prenante en terme de management et moins stressante que «l'attaque express» car vous pouvez compter sur une économie assez solide au départ de votre offensive. Du coup, il est possible de pratiquer une très bonne expansion et d'atteindre l'âge impérial en moins de 30 minutes pour 'finir' un adversaire épuisé par vos travaux de destruction continuelle. Ce passage à l'âge impérial est indispensable pour gagner car la première attaque est trop tardive pour empêcher un ennemi de bon niveau de se développer.

Chapitre 4: Les stratégies défensives

Préambule

Appliquer une stratégie défensive, c'est accepter de subir le jeu de l'adversaire en début de partie, dans l'espoir de lui résister et d'être en mesure de le renverser par la suite.

Pour ce faire, un joueur défensif s'appuie sur une économie forte et sur une stratégie de défense affûtée capable d'absorber le rush ennemi. Ne pas être surpris et désemparé lors des attaques adverses est indispensable.

L'objectif principal d'une stratégie défensive est la protection de vos villageois par le biais d'une surveillance rapprochée, et une expansion continuelle de façon à accroître l'écart économique entre votre adversaire et vous. Si ce dernier parvient à rendre votre économie moins forte que la sienne, votre cause est perdue. Le plus difficile pour un joueur défensif est de tenir lors des premières minutes et de ne pas céder à la panique.

Le problème, c'est que le jeu défensif n'est pas forcément une vocation: si vous planifiez une attaque rapide au château et que votre ennemi vous rush à l'âge féodal, vous devenez défenseur malgré vous. Ce qui me pousse à dire que tout joueur désirant réellement élever son niveau doit connaître à la fois les stratégies offensives mais aussi celles qui permettent de les contrer.

Anticipation du rush adverse

Un rush se base sur la rapidité et l'effet de surprise ? Et bien anticipez le!

Servez-vous des maisons radars pour couvrir les abords de votre cité et les zones de passages. Murez le plus de zones possible (tout au moins vos coupeurs de bois) et posez une caserne près de votre mine d'or. Utilisez votre cheval éclaireur comme sentinelle: faites lui effectuer des rondes autour de votre base à l'aide du mode patrouille. Chassez de façon systématique tous les villageois ennemis qui passent aux alentours de votre base, et murez ses bâtiments militaires avancés si cela est possible.

Une bonne précaution consiste à déposer une tour protégeant votre bois et une autre protégeant votre or, les deux étant couvertes par la portée de votre forum (sinon elles sont inutiles sans le développement des meurtrières).

Méfiez-vous en particulier des zone surélevées situées autour de votre base, c'est là que l'ennemi a le plus de chances de construire sa base avancée...

Techniques défensives

Bien sûr, il n'est pas toujours possible d'anticiper correctement un rush, et dans ce cas il faut savoir réagir immédiatement et ne pas céder à la panique. Protégez avant tout vos villageois, n'hésitez pas à les mettre en garnison lors du premier assaut, certes votre économie va en souffrir, mais moins que si tout le monde se fait tuer. Trouvez ensuite la meilleure façon de réagir. Contre un rush au féodal, l'idéal est de passer le plus vite possible à l'âge des châteaux et de contenir l'ennemi en attendant. Les coupeurs de bois ou les mineurs (selon la nécessité) doivent être délocalisés loin de votre base mère, là où l'ennemi ne viendra jamais les chercher. L'idéal c'est de les placer dans une zone que vous pouvez protéger par des palissades.

Ne cherchez pas forcément à produire une armée conséquente à l'âge féodal, préférez les unités de l'âge des châteaux pour bénéficier de l'avantage technologique.

Cependant, si vous optez pour la guerre totale (la guérilla), alors lancez vous à fond dans cette entreprise, donnez vous en les moyens mais n'envoyez pas de troupes au front si vous n'êtes pas sûrs de gagner les combats. Servez-vous de préférence d'unités de contre peu chères comme les tirailleurs et les piquiers.

Que ce soit à l'âge féodal ou à l'âge des châteaux, votre (vos) forums sont votre base défensive. Améliorez leur portée dès que possible, et attirez vers eux l'armée adverse. Il n'est pas rare que le joueur offensif oublie de se servir du mode 'tenir position' pour empêcher ses troupes de s'engouffrer sous le feu de vos défenses.

A l'âge des châteaux, vous devez absolument poser un maximum de forums autour de votre activité économique et produire en continu de nouveaux villageois. N'hésitez pas à poser un château dans les zones sensibles, et étendez vous sur la carte. Votre avantage majeur: vous n'avez pas à parcourir toute la carte pour gérer à la fois votre défense et votre économie: tout se passe au même endroit! Rien ne doit donc vous échapper!

Astuce: il est possible de protéger efficacement vos ports en posant derrière eux des forums ou des châteaux, obligeant l'ennemi à se tenir à distance.

La contre attaque

Dans un tout premier temps, vous devez éloigner les menaces majeures qui vous guettent. Eliminez les forums, châteaux et ateliers de siège qui vous entourent (si vous subissez une attaque à l'âge féodal, vous n'avez bien sûr pas ce genre de soucis). Tuez si possible les villageois avancés de l'ennemi de façon à ce qu'il ne reconstruise pas près de chez vous.

Mais ne vous arrêtez surtout pas là! Vous bénéficiez en effet d'un avantage énorme sur votre adversaire: une économie largement supérieure. Effectuez le plus tôt possible une expédition punitive chez lui, qui en tout état de cause ne possède que peu de défenses et peu de forums

pour réaliser son expansion. Envoyez de préférence des troupes rapides (cavalerie) et n'hésitez pas à votre tour à jouer les trouble fêtes.

Vous vous retrouvez à dans le rôle de l'agresseur, mais avec une grande nuance par rapport à la situation précédente: vous avez à la fois l'avantage militaire et économique. C'est pourquoi il faut toujours vous venger suite à un rush et ne pas laisser à votre ennemi le temps de redémarrer son économie. Effectuez une grosse contre attaque à l'âge des châteaux plutôt qu'un rapide passage vers l'impérial, vous gâcheriez une bonne occasion de vous assurer la victoire.

En cas de désastre

Si le rush ennemi est bien préparé et bien mené, il y a de fortes chances pour que les choses tournent très mal pour vous. Mais attention toutefois, il est possible d'envisager un retour en force après un long passage à vide.

Si vous avez réussi à sauver une bonne partie de vos villageois, reconstruisez ailleurs sur la carte, de préférence sans vous faire remarquer. Faites le mort, jouez le jeu de votre adversaire en lui faisant croire que le forum que vous protégez avec insistance est votre dernier rempart... Avec un peu de chance, l'ennemi peut très bien stopper son expansion économique et croire si fort que la victoire est acquise qu'il attend patiemment que vous lui susurriez 'good game' à l'oreille.

Ne laissez jamais passer une chance de vous refaire, vous n'avez de toute façon rien à perdre, et tout à y gagner au niveau de l'expérience même si vous échouez dans votre tentative.

Dans le jeu en équipe, un allié prendra sous son aile vos survivants, ou mieux, saura lui même punir votre agresseur.

Chapitre 5: Techniques militaires avancées

Les groupes

Le groupement des unités fait partie des éléments à maîtriser pour mener efficacement les phases de combats et le déplacement de vos troupes, mais aussi pour mieux gérer certains de vos villageois. Si vous ferez certainement quelques erreurs lors de vos débuts dans la gestion de vos groupes, ils vous feront rapidement gagner en efficacité et vous ne pourrez plus vous en passer.

Les groupes de villageois

Le tout premier groupe qu'il est éventuellement possible de faire est celui qui réunit vos 3 premiers villageois (ou vos 7 premiers si vous possédez les chinois). Cela est pratique pour les envoyer tous participer au méchouis lorsque votre explorateur trouve enfin les premiers moutons, ou pour les envoyer aux baies. Votre cheval éclaireur peut aussi être associé à un groupe (même s'il est tout seul) afin de faciliter ses explorations et le rapatrier en cas de danger immédiat.

Par la suite, vous pouvez éventuellement grouper vos chasseurs de sangliers afin de simplifier votre attaque et éviter de perdre un péon dans l'affaire, mais ce n'est toutefois pas vraiment indispensable.

Dans d'autres situations, et précisément lorsque vous envoyez des villageois hors de votre cité pour aller construire près de l'ennemi, le groupement est souvent requis et tout au moins fortement conseillé. Un groupe sélectionné est très facile à retrouver sur la mini-carte du bas de l'écran ou par l'intermédiaire des touches de raccourci (alt + numéro de groupe). Cela vous permet aussi de commander la construction d'un bâtiment ou d'une tour sur le champ de bataille sans avoir besoin de vous déplacer sur l'écran.

Il n'est pas non plus inutile de grouper les villageois qui travaillent tout proche de votre premier forum, de façon à pouvoir les mettre en garnison en 2 tapotements de clavier et en évitant de faire sonner les cloches. Cela est d'autant plus utile si vous êtes pleinement occupés loin de votre base et que vous en pouvez pas surveiller les allés et venues de cavalerie sur vos fermes.

Lorsque vous utilisez des armes de siège, vous pouvez tenir en retrait un petit groupe de villageois qui pourront venir jouer les mécanos en cas d'urgence...

Ce ne sont que quelques exemples d'usage de groupes de villageois, à vous d'en trouver de nouveaux selon vos besoins...

Les groupes d'unités militaires

Lorsque l'on avance dans le temps, les groupes d'unités militaires prennent le pas sur le groupement de villageois. Les avantages sont là aussi déterminants pour mener la guerre avec succès.

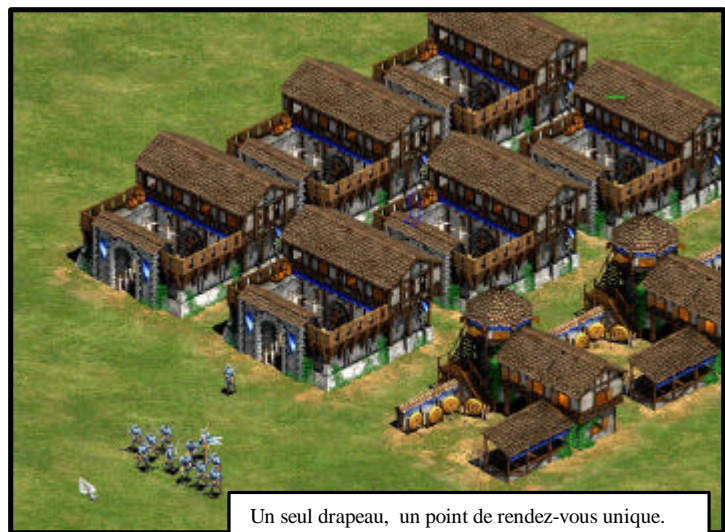
Il existe deux façons de procéder pour grouper les unités militaires: soit vous les réunissez pas type d'unités, soit par corps d'armée.

Le regroupement par corps d'armée est pratique dans le cas d'une guerre gérée sur plusieurs fronts, surtout au delà de 2. Cela permet de donner rapidement des ordres « grossiers » à vos troupes, quitte à faire quelques réajustements plus précis si besoin est. Le gros problème, c'est que grouper des unités différentes sous un même numéro n'est pas judicieux lorsque votre combinaison d'unités possède plus de 2 types d'unités différentes. En effet, les ordres donnés à un trébuchet sont rarement les mêmes que ceux donnés à de la cavalerie ou à des piquiers. Les archers sont eux aussi à manipuler d'une manière spécifique, etc. Ainsi votre armée perd forcément une bonne partie de sa puissance et devient même vulnérable si vous donnez le même ordre à des unités de types foncièrement différents.

C'est pourquoi il est recommandé de regrouper vos unités non pas par corps d'armée, mais plutôt par type. Bien entendu, cela implique une bonne rigueur de votre part lorsque vous attribuez vos groupes et surtout une bonne mémoire. Cela permet de gérer vos attaques avec une très grande finesse, parce vous pouvez donner des ordres adaptés spécifiquement à chaque type de troupes et donc coordonner parfaitement vos assauts. En outre, vous pourrez aussi attribuer plus facilement des formations et des attitudes de combat.

Les groupes de bâtiments militaires

Voici un type de groupe assez rarement utilisé même chez les joueurs de bon niveau, mais très prisé par les très bons joueurs et les Experts. Il s'agit tout simplement de regrouper sous un même numéro (de préférence choisir un numéro facile à distinguer de ceux qui font référence aux unités, le zéro par exemple) tous les bâtiments militaires d'une même base. L'idée qui pousse à procéder à ce regroupement a priori « étrange » est la suivante : lors de combats intenses, et au fil de l'avancée de vos troupes, il est nécessaire de compenser les pertes en temps réel et donc de faire venir au plus vite les renforts directement sur les zones de combats... et le regroupement de tous vos bâtiments militaires sous un même numéro permet purement et simplement de leur affecter à tous le même point de rassemblement!



Ainsi, il suffit de faire évoluer ce point de rassemblement de façon à suivre votre progression, c'est tout simplement un énorme gain de temps pour vous.

L'autre avantage de ce groupement de bâtiments est qu'il rend possible la commande de nouvelles unités dans chaque bâtiment du groupe en des temps records. Une touche pour sélectionner le groupe (vous tombez alors sur la commande d'unités pour l'un de ces

bâtiments), la souris pour faire vos achats, et de nouveau la touche correspondant au groupe pour parcourir les autres bâtiments.

Ceux deux avantages combinés permettent à la fois de commander des unités très rapidement, mais aussi de les amener exactement au bon endroit sur le champ de bataille.

Les formations

La formation attribuée par défaut (formation en ligne) à vos groupes d'unités possède tellement d'inconvénients qu'il est absolument indispensable de la modifier. En premier lieu, il n'est pas bon de laisser vos unités par paquets compacts, elles deviennent très vulnérables face aux unités ennemies causant des dégâts de zone. Ensuite, un groupe sous la formation en ligne a la fâcheuse habitude de faire des gestes d'une stupidité absolue: exemple, vos 8 cavaliers se mettent sagement en rang par deux avant de fuir une situation périlleuse, ce qui est généralement la cause de grosses pertes.

Personnellement, j'affectionne particulièrement la formation échelonnée qui donne de bons résultats et convient à tous les types d'unités. La formation en carré est dans certaines situations assez efficace pour protéger des moines ou des armes de siège, ou encore pour subir un assaut venant de toute part. La formation de flanc reste quant à elle marginale, éventuellement efficace pour attaquer des balistes, des tours, des forums ou des châteaux afin de limiter leur riposte.

Les attitudes de combat

Par défaut, l'attitude de combat attribuée à vos unités est « agressif ». Cela convient généralement pas trop mal, mais dans de nombreux cas vous pouvez optimiser l'efficacité de vos troupes en choisissant une attitude adaptée.

Ainsi, les piquiers protégeant vos armes de siège sont à mettre en position défensive pour éviter qu'ils s'éloignent dès que vous ne leur prêtez plus attention. Si vous utilisez une poignée de villageois en guise de meccanos (toujours pour vos armes de siège), demandez leur de se mettre en situation « suivre » en référence à l'arme de siège : ils seront ainsi toujours en retrait de la ligne de front, mais suffisamment près pour pouvoir intervenir à temps, et surtout vous n'aurez pas à vous en occuper lors de vos déplacements, ils suivent bien sagement vos troupes.

Les rares unités qui nécessitent absolument un changement d'attitude sont les archers : il faut impérativement les mettre en mode « tenir position », sinon ils ont très vite fait de s'engouffrer tout seuls sous les feux des forums et des tours ennemies. Cela est particulièrement vrai lorsque vous menez un rush et souhaitez contrôler une zone bien précise: des archers en mode « tenir position » permettent de tenir l'ennemi hors de ses mines, de son bois ou de ses fermes.

Quand à l'attitude « pas d'attaque » elle se révèle utile si vous préparez une offensive basée sur l'effet de surprise pour éviter qu'une partie de vos troupes n'engagent prématurément les hostilités.

Les combinaisons d'unités

Voici le point stratégique ultime, celui qui devient déterminant entre deux joueurs qui maîtrisent parfaitement tous les autres aspects du jeu.

Savoir construire une combinaison d'unité, c'est connaître en premier lieu les forces et faiblesses de tous les types d'unités disponibles, à la fois pour votre civilisation, mais aussi pour celle de l'adversaire. Mais il est aussi indispensable de construire une combinaison qui servira au mieux vos objectifs militaires.

Attention cependant, toute combinaison possède sa clef de voûte, aucune n'est imparable et c'est pourquoi vous ne devez pas non plus chercher la perfection mais plutôt la rapidité de mise en œuvre de votre combinaison et son efficacité globale. Par ailleurs vous devez absolument rechercher toutes les améliorations possibles pour les unités constituant votre combinaison, dans l'ordre de leur importance.



L'unité principale

C'est l'unité sur laquelle vous allez vous baser pour mener vos offensives. Si vous souhaitez par exemple démolir une cité, il vous faut des armes de siège (ou bien des champions), si par contre vous devez contrer une horde de fantassins, les archers sont un très bon choix.

Mais au delà du but que vous fixez au départ, vous devez aussi déjà réfléchir à la vulnérabilité de votre unité principale. Les archers de cavalerie ne sont par exemple pas un choix très judicieux : ils se font exterminer par les piquiers, les tirailleurs, les chameaux, la cavalerie

légère, les archers... ouch !!! Autant dire qu'il vous faudra d'autres arguments. Prenez donc une unité puissante et pas trop vulnérable. Une unité unique d'élite est souvent un bon choix, sinon choisissez de préférence une unité qui bénéficie d'un bonus particulier pour votre civilisation (ex: paladins francs, champions japonais, cavalerie mongole, etc.).

Pour vous donner un ordre d'idées, l'unité principale doit constituer entre 50% et 80% de votre corps d'armée selon l'opposition rencontrée.

L'unité de protection

Comme son nom l'indique, cette unité doit être capable d'assurer la protection de votre unité principale. C'est une « contre unité de contre » en somme : si votre unité principale est le paladin, ses pires ennemis sont le piquier, le chameau et le mamelouk. Hors, ces 3 individus ont pour ennemi commun... l'archer !!! Ce qui vous amène tout naturellement à opter pour une combinaison paladin + archer qui tient déjà bien la route.

Pour vous donner un ordre d'idées, l'unité de protection doit constituer entre 15% et 40% de votre corps d'armée selon l'opposition rencontrée.

L'unité complémentaire

Mais comme vous pouvez l'imaginer, la combinaison par paires est loin d'être invulnérable, c'est pourquoi il est souvent nécessaire d'ajouter une unité complémentaire afin d'assurer la survie de l'unité de protection. Dans notre cas précis, les archers ne craignent que les tirailleurs, les chevaliers, les mangonneaux et les huskarls. Hors l'unité principale de la combinaison que j'ai choisi en exemple, le paladin, s'occupe déjà sans problème des tirailleurs et des mangonneaux. Restent donc huskarls et chevaliers (et par extension paladins). Là il vous faut faire un choix : si l'ennemi utilise énormément de paladins, il vous faut absolument choisir les piquiers comme unité de complément. S'il possède des huskarls, il vous faut de l'infanterie.

Pour vous donner un ordre d'idées, l'unité de complément doit constituer entre 0% et 25% de votre corps d'armée selon l'opposition rencontrée.

Exemples de combinaisons terrestres

Note : dans la suite, je réunis pour des raisons de simplicité les chevaliers, cavaliers et paladins sous le même nom de « cavalerie ». De même lorsque je parle des fantassins, il s'agit de la lignée des champions, fantassins à deux mains etc.

Cavalerie + Archers

Complément éventuel: fantassins ou piquiers

Comme énoncé ci dessus, c'est une combinaison puissante, en particulier avec des archers longs ou des chu ko nu. Cette combinaison est l'alliance d'une unité lente mais qui tire à

distance, avec une unité puissante et rapide. L'inconvénient majeur, c'est le coût élevé en or de la combinaison.

Il est toutefois possible de rencontrer une opposition de type tirailleurs + piquiers qui pose de fortes complications. Dans ce cas vous devez soutenir votre combinaison avec des fantassins. Idem si l'ennemi utilise beaucoup de huskarls.

Sinon, contre une forte opposition de type cavalerie (et spécialement les paladins francs), quelques piquiers feront un parfait complément.



🏹 Archers + piquiers

Complément éventuel: cavalerie

Les piquiers assurent une protection à bas prix pour les archers, à la fois contre les tirailleurs et la cavalerie, tandis que les archers protègent les piquiers contre l'infanterie. Cependant, l'ensemble n'est pas adapté pour attaquer une plus grande masse d'archers, ni pour faire face à des mangonneaux. Dans ce cas, il vous faut ajouter de la cavalerie en complément dans votre combinaison. Face à une armée de huskarls, c'est une combinaison totalement inefficace.

🏹 Scorpions + onagres

Complément éventuel: piquiers

Une belle association, qui coûte cependant très cher. Très efficace pour défaire une armée de champions ou de chevaliers teutoniques. Les piquiers tiennent à l'écart la cavalerie tandis que les scorpions et onagres attaquent les fantassins et les archers (toutefois déconseillé face à une horde d'archers longs britanniques)

✍ Fantassins + tirailleurs

Complément éventuel: piquiers

Un grand classique des matchs de haut niveau. Le champion est l'une des meilleures unités principale: il se produit très rapidement, ne coûte pas cher en or, décime un grand nombre de type d'unités et rase les bâtiments en des temps records. Il est cependant sensible aux archers, c'est pourquoi il faut le protéger avec des tirailleurs.

Cette combinaison se fait laminer par une armée de cataphractes, contre laquelle il vaut mieux essayer autre chose. Contre de la cavalerie, des piquiers sont à ajouter. Mais dans les autres situations, elle est pratiquement invincible...



✍ Canonniers à main + cavalerie

Complément éventuel: piquiers

Les canonniers à main constituent une excellente alternative face aux fantassins et moines, tandis que la cavalerie les protègent de leur point faible : les archers et les mangonneaux. Cette association est très solide, les deux unités se protégeant mutuellement, mais exige une économie tournée en priorité vers la nourriture et l'or, le bois devenant accessoire. Seule une énorme armée de chameaux peut éventuellement mettre à mal cette combinaison, mais dans ce cas il vous suffit de rajouter une poignée de piquiers en guise d'unité de complément.

✍ Fantassins + archers

Complément éventuel: cavalerie

Idéales pour contrer une armée de fantassins, ces deux unités se protègent mutuellement. Cependant, cette combinaison craint énormément les armes de siège et n'est pas du tout

adaptée pour leur résister. Si toutefois vous devez absolument les affronter, joignez à votre combinaison de la cavalerie (si possible légère étant donné le coût déjà élevé de votre combinaison). N'utilisez pas cette combinaison face à une armée de cataphractes.

Les trébuchets

Vous noterez que je n'ai volontairement pas donné d'exemple de combinaisons incluant cette arme de siège ; je considère en effet que toutes vos armées en sont constituées, et donc que toutes les combinaisons que j'ai listé ci dessus peuvent (et doivent) en inclure. Cependant, si vous les utilisez hors combinaisons, assurez leur tout de même une protection minimale en y joignant des piquiers. En effet l'adversaire envoie généralement de la cavalerie en guise de riposte.

Astuce: pour contrer une combinaison, obligez l'ennemi à la dissocier en attirant l'unité de protection loin de l'unité principale, puis attaquez séparément les deux groupes ainsi formés en utilisant les contre unités adaptées.

Conclusion

J'ai essayé de donner dans cet ouvrage un maximum de clefs pour que vous puissiez progresser dans les meilleures conditions possibles et afin de vous aider à réfléchir à ce que vous faites plutôt qu'à appliquer « machinalement » des schémas de jeu prédéterminés. Certes il est bon de connaître par cœur quelques stratégies particulières, mais cela ne vous sera d'aucun secours si vos ennemis trouvent la parade. Vous devez donc toujours garder à l'esprit que derrière le déroulement technique d'une stratégie se trouve un objectif bien précis.

J'espère que vous avez apprécié mes conseils et que vous avez trouvé ici ce que vous cherchiez. Toutefois je suis bien entendu ouvert à toute critique constructive, le forum stratégique de l'Alliance Francophone est fait pour cela.

A la suite de la lecture de ce guide, je vous conseille de télécharger des parties enregistrées de bons joueurs, elles vous permettront de mieux comprendre les conseils que je vous ai donné et de visualiser des phases de jeu déterminantes.

La rédaction de ce guide a nécessité pour moi environ 70 heures de travail, étalées sur 2 mois entre mes périodes d'examens scolaires. Je ne l'ai pas réalisé pour gagner de l'argent, je souhaite simplement partager avec tous mon expérience et c'est pourquoi vous avez pu le télécharger gratuitement.

Je remercie Nono pour ses encouragements et pour les captures d'écrans qu'il a faites lors de mes parties (qui ont servi à illustrer mes propos dans ce guide) et Brani « Phoe » pour m'avoir accompagné lors de mes premières sorties en rated.

Je remercie aussi tous les joueurs de haut niveau qui ont joué contre moi ou qui ont pris le temps de discuter et partager leur expérience et plus spécialement Gutter Rat et Matty.

Merci enfin à MrFixit pour son site exceptionnel, presque aussi bien que celui de l'Alliance ;) et grâce auquel j'ai pu progresser.

Ce guide est dédié à la formidable communauté des joueurs francophones, tous clans et tous horizons confondus.