

Guide stratégique



(écrit par RS_Gollum et NW_Kroucrouch pour [Empire Earth France](#))

Ce guide s'adresse avant tout aux joueurs « inter » c'est-à-dire ceux qui connaissent déjà les bases du jeu (à quoi servent telle ou telle unité, comment passer un âge, etc...). Il a pour but non de vous passer des stratégies toutes faites (je donne bien des stratégies mais aucun « build order »)...Je vous laisse le soin de les réaliser vous même) mais de vous donner des éléments vous permettant de réfléchir sur le jeu et sur votre façon de jouer afin de chercher, d'inventer de nouvelles stratégies et au final, je l'espère, de vous améliorer.

Tout ce que je dis ici n'est que ma façon de voir les choses dans ce jeu mais je suis persuadé qu'il en existe d'autres : ce guide n'a aucun caractère absolu et vous pouvez (et même devez) développer votre propre façon de jouer et non la copier sur tel ou tel joueur.

Avant toute chose, quand on commence une partie, il faut toujours se dire que son adversaire est un expert, ne serait-ce que pour se motiver et vous habituer à bien jouer.

L'économie :

C'est d'abord ce point qu'il faut détailler car c'est le plus important et c'est celui que l'on peut commencer à maîtriser à peu près le plus rapidement.

Les bases de l'économie sont assez simples :

- toujours produire des péons en continu dans tous les TC (= Town Center = hôtel de ville/capitole) que vous possédez.
- ne jamais avoir de péons inoccupés : utilisez « tab » régulièrement pour les repérer.
- toujours faire en sorte de se retrouver avec le minimum possible de ressources en stock : toutes les ressources que vous récoltez doivent être utilisées le plus rapidement possible (et oui, ça ne sert à rien d'avoir 1000 de bois en stock ☺)
- essayer d'équilibrer votre production économique : par exemple si vous faites un combo de 2 unités coûtant du fer et de la nourriture, vous allez évidemment récolter beaucoup de fer et de nourriture mais cela ne doit pas vous faire oublier le bois (pour les fermes et usines) et l'or (pour avoir la possibilité de changer sa production d'unités et surtout de passer l'âge supérieur).

Développement, contrôle du terrain et défense :

Pour développer sa base, il faut tenir compte de 2 points : le terrain et la difficulté avec laquelle l'adversaire peut vous attaquer.

Tout d'abord, il faut savoir que s'il est important de savoir se défendre, ce n'est pas le plus important car jouer défensif conduit souvent à une expansion du camp assez faible d'où un retard économique qui finit par être important. La meilleure défense est souvent l'attaque.

Pour commencer, il faut savoir si vous allez utiliser votre pierre pour faire une tour, des maisons, voire même des murs. Personnellement je conseille fortement la tour pour la défense durant les 15 1^{ères} minutes. De plus, les maisons demandent 50 bois x4 donc 200 de bois ce qui va probablement vous ralentir dans votre développement.

Vous choisissez malgré tout de faire des maisons ☺ :

Dans ce cas, essayez de placer vos maisons de telle façon qu'elles soient entre 2 TC pour que l'ère d'action des maisons ait lieu dans 2 zones de TC (rappelons que les maisons augmentent la résistance des unités de 10%/maison si les maisons sont placées dans une zone de TC (on la voit délimitée quand on clique sur le TC ; le maximum de résistance est de 40% en tournoi et 60% en standard). Evitez (évidemment ☺) de placer vos maisons aux frontières de votre camp sinon dès la 1^{ère} attaque vous pourriez en perdre 1 ou 2.

Si vous jouez contre un joueur qui fait surtout des unités au corps à corps (en général des lanciers/massues âges 2/3 ou des cavaliers âge 4), il devient très avantageux de rassembler le plus possible ses péons au même endroit (il y a (presque) toujours 1 ou 2 mines ensemble avec la forêt pas loin) afin de se défendre très facilement d'une attaque avec les péons eux-mêmes. En revanche contre des unités à distance cela est impossible et il faut alors compter sur votre armée.

Vous préférez la tour :

rôle défensif : il va vous falloir connaître exactement votre camp pour pouvoir placer votre tour pile poil à l'endroit qui embêtera vraiment votre adversaire lors d'une attaque. Tout d'abord n'essayez pas de tout protéger avec votre tour car vous la placeriez mal dans ce cas : mieux vaut une petite partie de votre camp très bien protégée plutôt qu'une grande partie mal protégée. Privilégiez vos regroupements de péons : en général votre minerai + bois ; si votre minerai est isolé, il faut voir si vous préférez protéger un petit groupe de péons indispensable au développement de votre armée, à savoir ceux du minerai, ou bien protéger le bois, indispensable lui au développement économique (et aussi pour l'armée pour les usines et si vous faites des archers). Personnellement je préfère défendre mon minerai :

- tout d'abord, la production militaire est plus importante que la production économique (vous ne gagnerez jamais si vous avez la meilleure économie mais peu d'armée ☺)
- de plus, les mines sont facilement localisables et contrôlables par l'ennemi, à l'inverse des forêts.

Une autre possibilité est de ne pas choisir de protéger un lieu de production économique mais plutôt un passage susceptible de mener à votre camp : si vous avez seulement 2 passages menant à votre camp, poser une tour au milieu de l'un d'eux peut être parfois une bonne idée.

rôle attaquant : il peut être très efficace de laisser son camp sans défense, afin de poser une tour de soutien en attaque. Cela est généralement utilisé à partir de l'âge 10 en raison de la grande portée et puissance de la tour mais trop de joueurs oublient que cela peut être utile aux autres âges également.

Par exemple, âge 6 (je rappelle qu'en général à cet âge c'est des batailles d'archers de cavalerie), si vous remarquez que l'ennemi possède 3 mines d'or dont 2 cote à cote et qu'il commence par exploiter celle qui est isolée (parce qu'elle est à côté d'une forêt par exemple), il peut être vraiment diabolique de poser une tour entre les 2 mines d'or non exploitées pour le moment... Non seulement cela l'empêchera de prendre ces mines mais cela servira en plus de poste avancé grâce auquel vous pourrez lui maintenir la pression et donc le pousser à la défensive.

Les murs :

Enfin, si vous vous retrouvez entouré de forêts et/ou de montagnes, les passages menant à votre camp peuvent être particulièrement étroits : dans ce cas il peut être très efficace de murer la plupart des passages.

Attention ! Je vous mets en garde : vous ne devez pas vous murer entièrement car dans ce cas le siège de votre ville serait très simple et votre développement économique très difficile étant donnée l'impossibilité de sortir de chez vous et de vous étendre sur la carte. Dans tous les cas, la défense à l'aide de murs rend l'expansion de sa base plus difficile.

Enfin, à partir d'un certain moment dans la partie, vous n'avez plus le choix : votre défense ne peut être faite que grâce à votre armée. Encore faut-il savoir s'il vaut mieux regrouper toute votre armée au même endroit, et laisser ainsi un bon morceau de votre camp libre d'être attaqué, ou bien séparer votre armée en plusieurs petits groupes pour tout protéger plus ou moins bien... Dans la plupart des cas, c'est à dire si vous avez à peu près la même force armée que votre ennemi, il est indispensable de ne pas séparer votre armée en petits groupes pour la

défense ! En effet détruire plusieurs petits groupes est beaucoup plus simple que détruire un seul gros corps d'armée, tout simplement parce que dans le 1^{er} cas, les pertes seront beaucoup moins nombreuses pour l'attaquant.

Si vous avez beaucoup plus d'armée que votre adversaire mais que celui-ci vous harcèle tellement qu'il devient impossible de s'éloigner de votre camp sans danger, dans ce cas la meilleure solution est de laisser un petit groupe chez vous afin de repousser les petites attaques incessantes et d'envoyer le reste de votre armée dans le camp ennemi pour l'achever.

Dans la majorité des cas, il faut donc laisser votre armée unie...mais où la placer ?

- Si vous avez muré votre camp en ne laissant qu'un seul passage, la question ne se pose même pas et il n'y a pas de défense plus aisée.
- Si vous avez placé une tour, en début de jeu, vous pouvez placer votre armée à l'opposé de la tour (si votre armée est de même taille ou supérieure à l'armée ennemie), si votre armée est moins importante que l'armée ennemie, alors il vaut mieux placer votre armée sous votre tour afin que le support de la tour renforce votre défense. A partir d'un moment, la tour devient obsolète et il vaut mieux placer son armée comme si on avait des maisons en défense.
- Si vous avez des maisons, placez votre armée à l'endroit le plus important de votre économie
- Si vous remarquez une colline proche de votre camp, surtout si celle-ci est susceptible d'être sur le chemin que prendra votre ennemi pour vous attaquer, alors n'hésitez pas, placez votre armée dessus (je rappelle que des unités placées au-dessus d'autres unités ont un bonus d'attaque (pour les unités à portée) . Même si vous n'avez pas d'unités à portée, cela ne change rien car cela empêchera au moins à votre ennemi de prendre position sur ce point clé.

* Attention aux forêts : on croit trop souvent que c'est de bonne défense autour de notre camp mais c'est oublier trop vite que toutes les unités à portée peuvent tirer à travers...

L'attaque et la microgestion:

L'attaque : C'est sûrement le point le plus important quel que soit le RTS considéré. En effet, vous pouvez toujours avoir une meilleure économie et une meilleure armée que l'adversaire, si vous ne savez pas attaquer correctement alors que lui se défend bien, vous pouvez perdre la partie malgré votre supériorité certaine durant la partie. Pour bien attaquer, il faut donc prendre en compte plusieurs points : la configuration du terrain et du camp ennemi, de quoi est composée l'armée ennemie (unités et upgrades) et quelle est son importance? L'économie adverse est-elle plus ou moins grande que la sienne ? Comment la défense ennemie est-elle organisée ?

Tout d'abord je pars du principe (bien que ce soit faux ☺) que vos armées sont identiques en composition.

Plusieurs cas se présentent :

- *votre armée est moins importante en nombre comme en upgrade, et il a une meilleure économie :* hum votre cas est désespéré ... Quoique c'est pas encore perdu malgré ça ☺. Dans ce cas, la plupart des joueurs a tendance à jouer de plus en plus défensif. C'est sûrement la pire des solutions ! La solution la plus efficace est alors de partager votre armée en petits groupes et de harceler à fond votre ennemi afin de l'affaiblir économiquement. De plus, en agissant ainsi, il aura du mal à estimer l'importance de votre armée, et vous le pousserez à la défensive, empêchant ainsi toute attaque dans votre camp et diminuant son expansion économique.
- *votre armée est moins importante en nombre et upgrade mais vous avez une meilleure économie :* si vous aviez fait des maisons, il n'y a normalement aucun problème : la défense de votre armée + vos péons + vos maisons qui augmentent votre résistance de 40% suffisent amplement.. En revanche, si vous n'avez pas de maisons, la solution est la même que précédemment mais faites beaucoup plus attention à sauvegarder votre armée durant le harcèlement dans ce cas car si votre économie est forte, vous pouvez à moyen terme le rattraper puis le dépasser en militaire.
- *même armée mais votre économie est plus forte :* dans ce cas, si vous boomez bien, l'attaque n'est pas une obligation car une attaque massive se solderait certainement par un échec (le temps que vous arriviez dans le camp ennemi, il aura plus d'armée que vous). Cependant, comme d'habitude, si vous arrivez à bien harceler sans trop de perte, c'est une bonne solution pour le maintenir chez lui pendant que vous prenez encore plus d'avance sur lui économiquement puis militairement.
- *même armée mais votre économie est identique ou plus faible :* Là encore , la solution est toujours la même : harceler constamment pour affaiblir son économie pendant que vous fortifiez la vôtre grâce au boom.

(dans les 2 derniers cas, il existe une autre solution qui est de construire 4 maisons en attaque puis un comptoir que l'on remplit de péons pour le transformer en TC afin de bénéficier du bonus de résistance en attaque : on fait alors une grosse attaque de masse ☺)

- *votre armée est + importante : 2 cas sont alors possibles :*

*la défense adverse est moyenne/faible : dans ce cas pas d'hésitation, vous attaquez de front avec toutes votre armée

*la défense adverse est forte (maisons, murs, excellent terrain pour lui, etc..) : dans ce cas, l'attaque de front est trop risquée : il faut alors entreprendre un siège qui a pour but de l'empêcher de s'étendre et donc de boomer... si vous l'encerclez totalement sans l'attaquer réellement tout en prenant possession du reste de la carte, vous devriez finir par avoir une économie tellement forte que vous pourrez produire de tout en grosse quantité et l'adversaire sera complètement rasé.

Dans tous les cas de figures, l'importance du terrain est la même qu'en défense :

- essayez de prendre position sur les collines
- profitez du fait que vos unités à portée peuvent tirer à travers les forêts

La microgestion :

La vitesse : elle est indispensable pour pouvoir micromanager correctement ses troupes tout en gérant son économie. Pour cela, il est indispensable d'utiliser les raccourcis claviers(h, d, c, s, e, c, etc. voir le manuel pour la liste complète des raccourcis). N'oubliez pas que les raccourcis sont sensés faire gagner du temps alors si vous regardez votre clavier a chaque fois, je doute que le gain en vitesse soit important.

Si l'on a l'impression d'être débordé pendant une partie et d'avoir trop de trucs à faire, c'est que l'on n'est pas assez rapide par rapport à notre niveau. En revanche, si on a l'impression d'avoir fait tout ce que l'on voulait faire mais que néanmoins il n'y a aucun moment où l'on est inactif, c'est que notre vitesse correspond parfaitement à notre niveau : il n'y a alors aucun problème ☺. Enfin, si il y a des moments dans une partie où on est inactif, c'est qu'il y a un problème quelque part (sauf si on joue en vitesse normale ou lente lol) : en effet il y a toujours quelque chose à faire pendant une partie de EE : déplacer son chien, continuer la production de péons, utiliser les ressources récoltées (faire des fermes avec un surplus de bois, boomer avec un surplus de bouffe, etc....).

Il faut toujours essayer de ne jamais être inactif et une fois cela réussi, essayer à chaque partie de faire toutes les actions plus rapidement afin de ne pas être gêné dans sa progression de niveau (en effet, si la vitesse ne fait pas progresser, progresser demande par contre une vitesse suffisante).

Gestion de l'armée : Le contrôle de base est d'utiliser ctrl + clic droit afin que vos troupes aillent jusqu'à l'endroit indiqué en attaquant toutes unités ennemis sur son passage. Chaque groupe d'unités est nommé (ctrl+1, 2, 3 etc.... on revient sur le groupe en question en cliquant sur 1,2,3...). Si ces groupes servent pour une attaque de masse, l'idéal est de séparer chaque type d'unités dans un groupe(exemple : groupe 1 : archers, groupe 2 : lanciers, etc....). En revanche, si il faut faire plusieurs groupes pour harceler, alors je préfère regrouper les groupes sans tenir compte du type d'unités (ou alors je les regroupe selon leur vitesse afin qu'un groupe attaque ou fuit à la même vitesse...sinon cela devient assez problématique si, lors d'une attaque, on s'aperçoit que la moitié des troupes ne sont pas encore arrivées).

Concernant le harcèlement proprement dit, j'utilise au maximum 3 groupes, 1 principal contenant 80% de mon armée et les 2 autres contenant respectivement 10% chacun. Les 2 petits groupes doivent attaquer le plus souvent possible : il doit toujours y avoir au moins 1 des 2 groupes en train d'attaquer . Il faut surprendre l'adversaire à l'endroit où il s'y attend le moins ou à celui le moins défendu. Par exemple le 1^{er} groupe va attaquer en haut du camp : même si l'ennemi est surpris, en général cette attaque ne fera pas beaucoup de dégâts car il va réagir assez vite en envoyant toute son armée à cet endroit. Bien évidemment c'est la 2^{ème} attaque qui est sensée faire mal en attaquant par le bas, là où son armée est totalement absente ☺. Pendant ce temps, le 1^{er} groupe, qui entre temps avait fuit, pourrait par exemple revenir par derrière. Des que l'on sent que l'adversaire est bien désorganisé après plusieurs de ces petites attaques, on envoie à ce moment là le groupe principal de front, là où aucune attaque n'avait été menée.

Le rôle de ces petites attaques est fondamental :

- cela affaiblit l'ennemi
- cela le pousse à la défensive et l'empêche de vous attaquer
- cela désorganise votre ennemi et l'embrouille : il ne sait plus par où vous allez attaquer et essaie de se défendre partout à la fois : c'est exactement ce que vous voulez car, comme disait César, « Il faut diviser pour régner » et ainsi l'attaque principale sera beaucoup plus facile.
- cela vous permet de savoir en permanence ce que fait l'ennemi, quels sont ses points stratégiques ,etc.

Cependant, si le camp ennemi est trop bien défendu ou si votre armée ne comporte pas d'unités rapide, vous risquez de perdre plus que vous ce que vous infligez à l'ennemi... Le harcèlement n'est donc pas toujours rentable.

Pendant une grosse attaque, n'oubliez pas votre production, aussi bien économique que militaire et, surtout, mettez le point de rassemblement de vos usines juste derrière l'endroit des combats. Si vous reculez, n'oubliez pas non plus d'enlever ce point de rassemblement et de ramener au camp les renforts qui arrivaient.

Composition de l'armée et upgrades : Il faut toujours faire en sorte de varier vos unités en tenant compte à la fois des types d'unités utilisés (telle unité contre telle autre, etc....) et des ressources demandées pour chacune. Il faut essayer le plus possible d'équilibrer votre production en produisant 2 unités demandant des ressources différentes : il est souvent plus facile de récolter un peu de bois, un peu de nourriture, un peu de fer et un peu d'or que de récolter une masse de nourriture et une masse d'or. (pour faire par exemple une masse de cavaleries + carabiniers). Cela vous permettra de plus de pouvoir si vous le souhaitez changer d'âge, et, encore mieux, de pouvoir changer à tout moment votre production militaire afin de s'adapter à l'ennemi ou afin de le surprendre.

Si malgré tout vous ne souhaitez récolter que 2 types de ressources, n'oubliez pas de ne pas mettre tous vos péons au même endroit (sauf dans les 10/15 1^{ères} minutes de la partie évidemment) car dans ce cas une attaque sur vos centres de production vous bloquerait totalement et ce serait à coup sûr la défaite car vous ne pourriez plus rien produire.

Concernant les unités utilisées, il faut bien sûr au moins 2 types d'unités différentes (différentes au sens où elles possèdent des armes différentes (choc + perçante ou choc + flèche par exemple)). L'idéal est de posséder un type d'unités rapide (pour le harcèlement et pour un contrôle de l'armée ennemie plus aisé) et/ou une unité à portée (pour profiter des bonus d'attaque quand on est surélevé par rapport à l'armée adverse et surtout pour éviter que toute votre armée au corps à corps se gêne mutuellement les uns par rapport aux autres).

Il faut savoir que les unités à portée sont beaucoup plus puissantes lorsqu'elles sont nombreuses. Un grand nombre d'archers, surtout s'il est supporté par un héros guerrier, sera très difficilement contrainable même par des cavaliers ou des infanteries chocs.

Pour les upgrades, si ce sont des unités au corps à corps, privilégier la vitesse (si ce sont des cavaliers ou des lanciers ; améliorez seulement si le bonus gagné est de +2 minimum sinon ce n'est pas rentable), les armures (améliorez les au moins au 1^{er} niveau car cela ne coûte rien quasiment), l'attaque et les points de vie seulement quand vous commencez à avoir pas mal d'unités afin que cela soit rentable. Pour les unités à portée, le plus important est d'augmenter la portée, car alors non seulement le harcèlement sera plus facile mais en plus elles pourront tuer beaucoup plus d'unités avant que leurs attaquants puissent attaquer (d'autant plus si l'armée ennemie est au corps à corps). Ensuite, l'upgrade de l'attaque est assez important mais là aussi seulement quand le nombre d'unités devient important. Je ne vous conseille pas de faire l'upgrade de l'armure car en général, même si elle n'est pas chère, elle n'est pas très efficace et vous ne pourrez plus faire l'upgrade des points de vie dans ce cas (si on compte dans l'ordre d'action : 1'upgrade de portée, 1'upgrade d'attaque, 1'upgrade de points de vie, 1'upgrade de portée et 1'upgrade d'attaque).

Importance du scout :

Bien évidemment, il faut toujours commencer la partie en produisant un chien avant même de commencer les péons. Le scout est fondamental quelle que soit la partie : c'est lui qui vous permettra d'organiser votre défense et votre attaque comme indiqué dans les chapitres ci-dessus, il vous permet de connaître aussi bien votre terrain que le terrain ennemi, il vous permet de déterminer les choix de l'ennemi (les unités choisies, le type de développement choisi (rush, boom...) et sa défense (tour et son emplacement ou les maisons).

Pour bien l'utiliser : explorez tout d'abord votre camp en cercles concentriques afin de découvrir les principales sources de nourriture (baies, hippos, troupeau éventuel), vos forêts, vos minerais et votre configuration de terrain (les collines alentours, leurs emplacements et leur facilité d'accès). Par la suite, essayez de trouver le plus rapidement possible l'emplacement de la base ennemie puis explorez-la le mieux possible tout en évitant les regroupements de péons qui pourraient tuer votre chien : il vous faut découvrir au minimum l'emplacement du minerai exploité et le premier bâtiment militaire construit pour pouvoir en déduire l'unité que votre adversaire a l'intention de produire. Par la suite, il vous faut trouver les mêmes éléments que ceux trouvés dans votre camp, à savoir : les sources de nourriture, le minerai, les forêts et la configuration du terrain. Une fois tous ces éléments trouvés, vous devriez être en mesure de vous adapter correctement aux choix ennemis.

Néanmoins, il ne faut jamais laisser votre chien inactif, faites-le tourner en cercles assez larges (afin qu'il ne se fasse pas tuer par les premières unités militaires produites, mais qu'il puisse repérer toute expansion du camp ennemi). Dans les parties longues, il est quasiment indispensable de refaire un chien afin d'explorer toutes parties inexplorées jusqu'à là.

Aux âges 9 et 10, n'oubliez pas que vous avez accès au ballon, celui-ci étant beaucoup plus avantageux que le chien, bien qu'il soit plus cher, puisqu'il peut explorer le camp ennemi en toute sécurité, du moins si celui-ci n'a pas d'antiaériens.

Economie ou attaque ? :

Tout d'abord, il faut savoir que les ressources sont récoltées de plus en plus rapidement au fur et à mesure que l'on avance dans les âges. En revanche, les unités militaires gardent le même temps de production, le même coût et la même vitesse de déplacement. Cela entraîne le fait qu'en théorie, le boom est beaucoup plus aisé dans les âges avancés. Cependant, les unités militaires des 1^{ers} âges peuvent se faire tuer assez facilement par les péons... Un boom est donc tout à fait réalisable même aux 1^{ers} âges malgré une prise de risque un peu plus grande.

Les 2 extrêmes rush/boom sont :

- Un rush ultra rapide sans faire un seul péon en comptant uniquement sur le fait que l'ennemi n'aura pas encore une seule unité militaire ni tour.
- Un boom à fond en utilisant toute sa nourriture pour faire des péons sans sortir une seule unité militaire avant 10/15min afin d'avoir une excellente économie.

Ces 2 extrêmes sont évidemment tous les deux très risqués et ne sont réalisables que si l'on est vraiment sûr de ce que l'on fait (en général, le 1^{er} cas est réalisable sur des map très petites et le 2^{ème} si on a muré son camp sur une large zone ou si on se retrouve en plein milieu en équipe).

La difficulté n'est pas de choisir l'un ou l'autre mais plutôt de trouver le juste milieu entre les 2. Pour cela, il faut savoir ce que va faire l'adversaire (rush, boom rapide ou tardif, etc...), tenir compte de l'âge (un boom sera extrêmement plus facile à l'âge 14 qu'à l'âge 5... Tout simplement car à l'âge 14 les ressources rentrent très vite mais que l'unité de base (c'est à dire celle qu'on peut sortir le plus rapidement pour un rush), à savoir l'infanterie, est assez lente alors qu'à l'âge 5 les ressources sont plus lentes à avoir mais l'unité de base, la cavalerie perse, est très rapide et très efficace contre les péons).

Du rush au boom : on va tenir compte uniquement des cas où l'on produit des péons en continu afin de faciliter les choses (même si évidemment il existe certaines stratégies où l'arrêt de la production de péons est nécessaire) :

1. Rush très rapide où on prend comme source de nourriture les hippos sans faire de comptoir sur les baies mais en faisant un sur le minerai (faites-le vraiment collé au minerai et non éloigné de quelques espaces ; NB : si vous êtes tenté de mettre un seul comptoir pour 2 ressources, ne laissez jamais plus de 2 espaces entre chaque ressources et le comptoir car sinon faire un 2^{ème} comptoir est plus rentable). On met juste le nombre nécessaire de péons sur les hippos afin d'assurer une production continue dans un TC. Pendant ce temps, on met de 3 à 5 péons sur le bois puis enfin 3 à 6 sur le minerai. En théorie, après avoir fait votre usine et commencé la production militaire, au moment où les hippos sont utilisés entièrement, vous aurez assez de bois pour faire un comptoir sur les baies (ou la chasse).
2. Rush avec une bonne économie : ici vous faites 2 comptoirs sur les baies et le minerai : vous serez alors plus lent sur le rush mais avec une meilleure économie. Si vous remarquez que votre adversaire va vous rusher plus rapidement que vous, prenez vos hippos et ramenez les sous votre tour afin de protéger votre production de nourriture. Si votre adversaire boom, vous avez tout intérêt à prendre vos hippos le plus tôt possible et à partir tuer la chasse ennemie.
3. Production militaire et boom plus tardif : ceci est vraiment l'intermédiaire entre le rush et le boom. Il consiste à mettre plus de péons que nécessaire sur la nourriture dès le début (plus que pour un rush mais moins que pour un boom) puis à faire un développement classique à 2 comptoirs. Vous devriez commencer à avoir un surplus de nourriture non utilisé. A peu près au moment où vous commencerez votre production militaire (ou un peu plus tard selon les âges), vous remplirez le comptoir du minerai puis vous mettrez quelques villageois supplémentaires sur la nourriture afin d'assurer une production continue dans les 2 TC. L'inconvénient est que vous êtes assez vulnérable sur un rush rapide mais que par la suite vous pourrez contrer aussi bien un rush à 2 comptoirs (car vous aurez une meilleure économie) qu'un boom (car vous produirez votre armée plus tôt). Cependant il ne faut pas se leurrer... Si cette stratégie a l'air assez sympathique, elle n'en reste pas moins difficile à réaliser correctement pour être efficace.

4. Boom sur les baies : L'avantage de ce boom est que vous prenez un avantage économique dès le début et votre production militaire se fait juste un peu plus tard qu'un rush avec 2 comptoirs. Bien sûr, selon les âges il peut être plus ou moins difficile de résister aux rush.
5. Boom sur le minerai : Ce boom est en général plus difficile à réaliser car il implique que l'on fasse 2 comptoirs avant de commencer le boom et il faut donc récolter 25 de bois (plus le temps de construction du comptoir du minerai, cela amène à boomer à peu près 1 à 2min plus tard que le boom sur les baies). On est donc encore plus vulnérable contre un rush. Cependant, à long terme, on va profiter du bonus que nous procure le TC sur le minerai (25% de plus je le rappelle) et cela peut être particulièrement efficace dans certains cas (si l'on veut faire des unités demandant pas mal de minerai comme les chars ou les avions par exemple).
6. Boom dans 3 TC : réalisable uniquement à l'âge 12, 13 ou 14, ce boom est très difficile à gérer contre un rush mais si on arrive à y résister... la partie est normalement gagnée ! De plus contre un joueur boomant de façon classique, la production militaire n'est pas beaucoup plus tardive et se fait alors à grande échelle. À essayer mais à manier avec précaution ! ☺

Les différentes stratégies viables selon les âges :

Sauf précision, les stratégies suivantes se font en prenant Autriche. Toutes ces stratégies s'adressent uniquement aux 1v1 sur carte petite.

Age 1 : La préhistoire :

À cet âge, la récolte de nourriture ne peut être obtenue que grâce à la chasse et aux baies : il est donc très important de bien contrôler et défendre les points de chasse.

1. Le plus classique : le rush lanciers : passage rapide à l'âge 2 vers 7min30 puis production dans une caserne. Ne pas oublier de faire rapidement un upgrade de vitesse et un d'attaque au moins. Cette stratégie se base entièrement sur le harcèlement. À partir d'un moment, il faut rapidement commencer la production de frondeurs puis passer à l'âge 3 (au plus tard vers 22/23 min) afin d'avoir des archers.
2. Masslanciers : le passage à l'âge 2 se fait plus tard mais la production de lanciers se fait alors dans 2 voire même 3 casernes : pour cela il faut mettre beaucoup de péons sur le bois avant le passage à l'âge 2 puis dès que les casernes sont faites, mettre ces mêmes péons sur la chasse (il faut donc également prévoir assez de bois pour faire un comptoir supplémentaire). Cette stratégie n'est réalisable qu'en présence importante de chasse. Là encore, il est indispensable de faire les upgrades de vitesse et attaque. Ne faites pas d'archers et économisez votre or pour passer à l'âge 3 puis à cet âge, commencez la production de cavaliers pour contrer les archers que votre adversaire aura inévitablement sortis. Vous devrez également commencer à faire des fermes afin de maintenir parallèlement la production à la fois de péons, lanciers et cavaliers.
3. Boom et frondeurs : là encore, vous devez posséder suffisamment de chasse pour réaliser cette stratégie. En effet, même si vous avez assez de nourriture pour produire des péons dans 2 TC, il vous en faudra encore 375 pour passer à l'âge 3. Cette stratégie se base sur une masse de frondeurs puis, assez rapidement d'archers. La défense se fera à l'aide de maisons : cela permet ainsi une excellente défense (en particulier sur les gourdins habituellement si meurtriers face aux péons). L'attaque ne doit se faire qu'à partir de l'âge 3 avec des archers (soutenus rapidement par des cavaliers).

N.B. : une variante de la stratégie ci-dessus est de prendre empire assyrien afin de bénéficier de leur bonus de vitesse sur les archers : la stratégie est alors totalement différente : la 1^{ère} se basait sur un boom associé à une bonne défense, celle-ci se base sur un harcèlement, sans boomer, grâce à une meilleure vitesse et portée des frondeurs.

4. Rush péons : cette stratégie vise avant tout à prendre possession des baies de l'ennemi. Tout d'abord, il faut être sûr que l'ennemi ne fait pas de maisons et n'a pas encore construit sa tour sur les baies ou la chasse. L'attaque doit se faire pil poil au moment où l'autre vient de passer à l'âge 2 afin que son économie soit au plus bas. Le principe est de prendre tous ses péons vers 6min30/7min30 et de les envoyer sur les baies ennemies : en théorie, les péons ennemis devraient fuir pour se rassembler afin de pouvoir lutter ; à ce moment là, vous devrez construire une tour à l'emplacement des baies ennemies. Vous ferez alors un comptoir sur les baies et exploiterez à sa place son propre camp. Pendant ce temps, continuez la production de péons chez vous puis passez à l'âge 2 vers les 13/15 min. Même si cela semble assez tardif, vous aurez normalement tellement affaibli

vous adversaire que vous serez en position de force chez lui et avec une économie au moins 3 fois plus forte que la sienne.

Age 2 : l'âge de pierre :

Les stratégies possibles sont les mêmes qu'à l'âge 1 à la différence que le rush lanciers est plus efficace et le boom et frondeurs beaucoup plus risqué car les batailles commencent évidemment plus tôt.

A noter également l'apparition du fast âge 3 puis rush cavaliers : cette stratégie n'est réalisable qu'à condition que votre adversaire fasse des frondeurs: cela nécessite donc un très bon scout afin d'être totalement sûr de ce que vous faites.

Age 3 : L'âge du cuivre :

Le mass archer n'est plus viable à cet âge car les 2 autres bâtiments militaires (écurie et caserne) contiennent tous les 2 des unités anti-archers. Il ne reste donc que 3 possibilités :

1. Le rush lanciers (ne pas hésiter à sortir des masses si l'autre se défend en sortant des archers)
2. Le rush cavaliers : même contre un adversaire qui sort des lanciers, le rush cavalier est jouable si l'on harcèle bien car cette unité est plus rapide. Le but est donc de tuer des péons tout en évitant l'armée adverse.
3. Mass lanciers puis fast âge 4 : le but est de passer rapidement âge 4 afin d'upgrader vos lanciers en phalanges et de commencer la production d'archers de char.

Age 4 : L'âge du bronze :

A cet âge, 2 stratégies principales dominent : le rush archers de chars avec empire Assyrien ou défense avec cavalerie puis fast âge 5 avec Autriche.

1. Rush archers de char : l'avantage de cette stratégie est de pouvoir harceler très facilement grâce à la grande vitesse et portée des archers de chars. Si votre adversaire fait de même, la partie se résume à une production de masse d'archers de chars (upgradés le plus rapidement possible), à une très bonne microgestion et à un très bon harcèlement. Si votre adversaire fait des cavaliers, il vous faut impérativement le harceler au maximum : le plus important est de ne pas le laisser prendre de fer afin qu'il ne puisse pas passer âge 5. Vous devez absolument passer âge 5 avant lui afin d'obtenir des cavaleries perses qui contreront ses cavaleries. Si par malheur, il passe âge 5 avant vous et donc upgrade ses cavaleries en cataphractes, vous pouvez être sûr que vous allez perdre la partie étant donné que les cataphractes sont meurtrières contre les archers de chars et les péons (avec 5 cataphractes upgradés (1 upgrade en attaque, 1 upgrade anti-flèche et 1 upgrade points de vie) peuvent venir à bout, d'au moins 15 archers de chars upgradés à 10) .
2. Fast âge 5 et cavaleries : Cette stratégie a pour but de contrer le rush archers de chars. Le principe est de produire quelques cavaleries en défense afin de limiter les rush et de passer le plus rapidement possible âge 5 pour obtenir des cataphractes . Si vous tombez contre quelqu'un qui commence par faire une écurie, dans ce cas la meilleure solution est de faire rapidement 2 éléphants : en effet les seuls contres aux éléphants sont les archers et si par chance votre adversaire attaque vos éléphants avec ses péons, grâce à son attaque par piétinement, vous pouvez tuer parfois jusqu'à 15 péons en 4 ou 5 coups. De plus les éléphants sont très efficaces contre les bâtiments (par exemple 2 éléphants suffisent à détruire une tour).

N.B. : Je ne vous conseille vraiment pas le rush infanterie, que ce soit épées courtes ou phalanges car : si l'autre fait une écurie, les éléphants sont mortels et si il sort des archers de chars, leur vitesse est tellement grande qu'ils peuvent venir à bout de n'importe quoi avec du micromanagement (avec le soutien tout de même de quelques javeliniers).

Age 5 : Bas-Empire :

A cet âge, vous avez le choix entre un développement classique en commençant cavaleries perses et en enchaînant assez rapidement sur archers de chars avec empire Assyrien ou alors faire un very fast rush cavaleries perses avec Angleterre.

1. Cavalerie perses puis archers de chars : si votre adversaire fait de même : c'est souvent celui qui micromanage le mieux qui gagne. S'il commence sur archers de chars, vous arrêtez les cavalerie perses et commencez les cataphractes
2. Very fast rush cavalerie perses avec Angleterre : cela ne peut se faire qu'à la seule condition que vous trouviez votre mine d'or très rapidement. Le but de cette stratégie est d'arrêter la production de péons afin d'avoir suffisamment de nourriture pour produire très rapidement des cavalerie perses. Ici on profite du fait que l'Angleterre a des bâtiments moins chers, récolte l'or plus rapidement et a des cavalerie à distance moins chères. Pour utiliser cette stratégie, vous ne devez faire aucun comptoir afin de gagner de la vitesse sur le départ (bien que vous y perdrez en économie par la suite). Je ne connais pas de stratégie demandant plus de micromanagement et de concentration sur la partie, du moins quand l'adversaire a résisté au premier rush..

Age 6 : Moyen-âge :

A cet âge, il n'y a que 2 stratégies possibles à savoir : le mass archers de cavalerie avec empire Assyrien (utilisé 99% du temps) et le rush épées longues suivis d'archers de cavalerie avec la Rome Byzantine.

1. Mass archers de cavalerie : Le principe est exactement le même que mass archers de char vs mass archers de char.

N.B. : Je vous mets en garde sur la tentation de passer âge 7, contre un joueur qui utilise toutes ses ressources au maximum et qui vous harcèle à fond, le passage âge 7 est synonyme de défaite.

2. Rush épées longues : Le but de cette stratégie n'est pas de tuer l'armée adverse (beaucoup trop rapide à suivre pour de l'infanterie) mais plutôt de tuer des péons. Vous devez absolument l'affaiblir économiquement avant d'enchaîner sur la production d'archers de cavalerie.

N.B. : Les upgrades anti-flèches de l'épée longue sont extrêmement efficaces (6+5 quand les 2 upgrades sont faits)

Age 7 : La renaissance :

A cet âge, si à court terme plusieurs combos sont possibles, à long terme il n'y a pas tellement le choix. A court terme, on peut trouver : infanteries et piquiers ; cavalerie et carabiniers ; carabiniers et infanteries. Le seul combo efficace à long terme est cavalerie et infanteries (avec quelques fois des carabiniers).

1. Rush infanterie : classique mais toujours efficace si vous scoutez correctement et réagissez à temps si vous voyez de la cavalerie. Si votre adversaire mine de l'or, sortez très vite 3 ou 4 piquiers (avec toujours évidemment quelques infanteries) dont vous augmenterez la vitesse afin de faciliter le micromanagement face aux cavalerie/carabiniers. Afin de ralentir son développement, il peut être également très efficace de tuer la chasse ennemie car sortir de la cavalerie sans chasse devient alors assez difficile. Vous devez faire de même contre quelqu'un qui boom avec cavalerie. Contre un rush infanterie, c'est souvent celui qui harcèle le mieux et/ou qui passe le plus rapidement à la production de cavaliers qui l'emporte. Un dernier point important est que vous devez absolument trouver rapidement la base adverse... Ca paraît évident mais c'est vraiment le point crucial ici (comme dans la plupart des rush..) car si votre ennemi choisit de faire un boom avec infanterie, vous devez absolument arriver dans son camp avant qu'il commence sa production d'infanterie sinon vous allez être débordé car ayant une meilleure économie que vous il pourra produire dans plusieurs casernes.
2. Rush cavaliers : Contre un autre rush cavalerie, il vous faut sortir uniquement des carabiniers puis changer rapidement la production et passer aux infanteries. Contre un rush infanteries, la meilleure solution est de faire une majorité de cavalerie accompagnées de quelques carabiniers (ceux-ci devant tuer les piquiers). Contre un boom, vous ne devriez pas avoir de problèmes car le harcèlement sera alors très aisé. Il faudra néanmoins penser à faire rapidement des infanteries afin de tuer les inévitables piquiers ou carabiniers adverses.
3. Boom : uniquement en présence de chasse ! Si vous choisissez de commencer à faire de l'infanterie, vous jouerez surtout défensif jusqu'à ce que vous ayez des cavaliers. En revanche si vous faites des cavaliers, cela vous permettra de tourner autour du camp ennemi et donc de vous permettre de vous développer tranquillement, vous serez donc plus tourné vers l'attaque.

4. Very fast rush de cavalerie : le principe est le même que pour le very fast rush de cavalerie perse âge 5, cela ne peut se faire que si vous arrêtez la production de péons et trouvez très rapidement votre mine d'or. Cela est réalisable avec les Francs.

Age 8 : L'âge des empires :

Les unités sont les mêmes qu'âge 7 à la différence que les infanteries à distance et piquiers sont améliorés alors que les cavaliers et carabiniers restent identiques. Les stratégies de l'âge 7 restent donc identiques à la différence que celles basées sur la cavalerie ne sont plus du tout efficaces. En effet, contre un combo cavaliers et carabiniers (celui qui est généralement efficace contre l'infanterie âge 7) des hallebardiers dont on upgrade la vitesse suffisent (et ceux-ci sont de plus extrêmement meurtriers contre les péons).

On a ici le choix entre le boom infanterie (avec Autriche), le rush infanterie (encore Autriche ou Royaume d'Italie) ou alors juste un développement classique (mais lent) avec l'Espagne (qui possède les meilleurs bonus du jeu sur l'infanterie mais qui en revanche n'a de bonus économiques ni sur les péons ni sur la chasse...)

Dans tous les cas, si l'armée de base reste composée d'infanteries, il peut être efficace d'y inclure également quelques gardes d'élites. En revanche ne faites surtout pas une armée composée uniquement de ceux-ci car ils se font vraiment exploser par des cavaliers. Au bout d'un certain temps de jeu, il faut évidemment rajouter des cavaliers en plus des infanteries.

Une dernière stratégie intéressante, du moins si vous trouvez rapidement la base ennemie, est de faire un rush avec 2/3 hallebardiers (pas plus car après il est plus rentable de faire des infanteries). Si vous arrivez dans la base ennemie avec 3 hallebardiers alors qu'il n'a pas encore d'infanterie vous êtes quasiment sûr de gagner... Mais en revanche contre des infanteries ça ne vaut rien du tout. ☺

Age 9 : L'âge industriel :

Là encore les stratégies sont les mêmes que celles de l'âge 7 à la différence que le boom est beaucoup simple qu'âge 7.

Je vous mets en garde sur le passage à l'âge 10 : il n'y a plus d'anti-cavalerie à cet âge alors je vous conseille vivement de faire des cavaleries et/ou des carabiniers avant de passer au 10... Car sinon seuls les tanks ou avions pourront venir à bout des cavaleries ennemies et les 2 sont assez chers et longs à produire.

Contre quelqu'un qui passe âge 10 alors que l'on est encore au 9, il faut sortir pas mal de cavaliers donc mais aussi des canons mobiles (ceux-ci sont les seules unités du 9 (avec les carabiniers également) efficaces contre les tanks).

Age 10 : La 1^{ère} Guerre Mondiale :

Là encore rien de bien original... Le boom et le rush infanterie dominent largement. Ce dernier est particulièrement efficace, accompagné rapidement par des AC puis des artilleries. La puissance des unités commençant à devenir particulièrement importante, il devient de plus en plus important de faire rapidement l'upgrade de la portée.

1. Rush infanterie : je précise que si votre adversaire joue défense avec des mitrailleuses, vous avez 2 choix : soit vous augmentez la portée des infanteries de 2 et dans ce cas avec du micromanagement, vous devriez venir à bout des mitrailleuses ; soit vous faites une usine de chars et commencez la production de chars (mais en petite quantité si possible... les chars en grandes quantités demandant beaucoup de ressources et étant facilement contable). Si vous voyez des chars, arrêtez tout de suite de prendre du fer et mettez tout sur une mine d'or (voire même 2 pour plus de sécurité) et commencez à faire des lance-grenades en attendant d'avoir assez de bois pour faire un arsenal puis faire des AC.
2. Rush char : celui-ci peut être très efficace si au lieu de mettre votre usine dans votre base vous la mettez à l'écart ou au milieu de la carte afin que votre ennemi ne la voit pas. Néanmoins, ce rush est à double tranchant car vu le prix de l'usine et des chars, il est difficile de changer sa production par la suite.
3. Boom : avec Autriche et dans ce cas vous serez assez rapide et pourrez commencer la production soit d'infanterie et d'AC, soit de chars (si vous avez vu un rush infanterie en préparation). Vous pouvez également prendre Grande-Bretagne afin de bénéficier de son bonus sur la portée de la tour (➔ meilleure défense face à un rush) et sur l'or (dans la caserne, il y a des contres à toutes les unités de l'âge 10 : mitrailleuse contre l'infanterie et lance-grenades contre les chars: ces 2 unités demandent de l'or). Dans l'arsenal : l'AC coûte également de l'or et a plus d'attaque, de points de vie et de vitesse avec la Grande-Bretagne ; le seul

désavantage de ces unités est qu'elles sont uniquement des contres et non des unités d'attaques. La Grande-Bretagne est donc excellente si vous jouez de façon défensive.

Age 11 : La 2^{ème} Guerre Mondiale :

Les unités sont les mêmes que celles de l'âge 10 à la différence qu'elles sont toutes améliorées sauf les AC. Les rush infanteries et les rush chars sont donc plus efficaces et le boom plus risqué. En tenant compte de cela, les stratégies sont les mêmes que celles de l'âge 10.

Age 12 : L'âge moderne :

A cet âge encore, les unités sont identiques à celles de l'âge 10 sauf les AC qui ont évolué (les rush chars sont maintenant beaucoup plus risqués) et les avions qui, auparavant négligeables car trop facilement contrables, sont désormais surpuissants. Donc si toutes les stratégies restent les mêmes, il faut rajouter maintenant le rush avions (ou boom avions puisque les avions ne demandent pas de nourriture).

De plus, la nourriture et le bois sont récoltés plus rapidement qu'à l'âge 11 donc le boom est facilité.

Rush ou boom avions : Si apparemment les Etats-Unis sont les plus indiqués pour cela, je ne vous les conseille pas car leur économie n'est bonne que pour les minerais et un joueur prenant EU sera immédiatement repéré comme faisant un rush avion (ou a la limite rush char). Il est plus prudent de prendre une civilisation plus jouée comme la Grande-Bretagne. Une fois le rush fini, si votre adversaire n'est pas mort, il vous faut absolument vous faire une armée terrestre car une armée basée sur un seul type d'unité (ici les avions) ne peut pas tenir longtemps.

Age 13 : L'âge numérique :

Ici, la puissance et la portée de toutes les unités augmentent. En contre-partie, pour faciliter la défense, la portée de la tour augmente également. Les cybers font leur apparition.

Les stratégies précédentes restent encore valables et seule une nouvelle stratégie apparaît : le rush tempest. Le rush avions devient moins efficace du fait de l'amélioration des tourelles anti-aériennes.

Rush tempest (et apollon) : Prendre Novaya Russia afin de bénéficier de leur bonus sur les cybers (plus de points de vie, plus de vitesse et tempest et apollon moins chers). Le but est de tuer les péons (qu'ils tuent en un seul coup !!! Alors rendez vous compte du harcèlement possible avec les 21 de vitesse...) et non l'armée. Cependant, les tempests sont redoutables contre n'importe quelle armée terrestre réduite (sauf les AC) grâce à leurs pouvoirs. Justement, si l'apollon le soigne et lui donne un bouclier temporaire, le tempest devient presque invulnérable pendant un court moment. N'oubliez pas de ne pas rester trop longtemps sur le combo tempest et apollon, vous devez par la suite opter pour une armée plus classique car le tempest devient obsolète si l'armée est trop grande (en effet je rappelle que celui se bat au corps & corps).

Age 14 : L'âge nano :

Là encore toutes les unités sont plus puissantes. La nourriture et le bois sont récoltés plus rapidement ce qui facilite le boom. Le rush au nano devient difficilement viable à moins de placer une tour en attaque (qui aura 10 de portée avec la Grande-Bretagne !) et de jouer des unités peu utilisées en rush (tank, cyber etc..) afin de surprendre l'adversaire. Le boom à 3 TC devient tout à fait réalisable bien que risqué. La récolte des ressources est tellement rapide à cet âge que le micromanagement et le développement deviennent très ardues.

Accepter la défaite :

Vous venez de perdre une partie face à un joueur qui vous a laminé du début à la fin. C'est une occasion inespérée d'apprendre à mieux jouer ! L'important (du moins pour un grand nombre de joueurs) est de progresser, que ce soit par la victoire ou par la défaite.

Observez la carte à la fin de la partie et posez vous des questions sur ce qui n'allait pas dans votre façon de jouer. Pourquoi avez vous perdu ? Comment était la base ennemie ? (sa défense, ses points faibles etc..) Qu'a-t-il fait de mieux que vous ?

C'est l'observation sur votre manière de jouer puis la réflexion qui vous fera progresser. Enfin, rien ne remplace l'entraînement même si celui ci ne fait pas tout. ☺