

Petit précis de tactique.

Contenu

Stratégie.....	2
Le démarrage.....	2
Les villages "production" et les villages "garnison"	2
Débuter	3
Se développer	3
Se défendre.....	3
Composer son armée.	4
Attaquer.....	5
Formation d'attaque	5
Choisir ses cibles.....	7
Attaquer un mur	7
Utiliser le nettoyage.	9
Et les Mines ?	9
Les habiletés.....	10
Avoir plusieurs châteaux ?	10
"Nobler" une ruine vide sans mauvaise surprise	10
Les Camps	11
Equilibre des unités	11
C'est quoi un full.....	12
Les châteaux fantômes ou sf	12
L'espionnage	13
loyauté d'un village :	14
Les améliorations de forge	15

Stratégie.

Nous posons l'objectif stratégique : être le mieux classé (eh oui, c'est bien la seule récompense !). Il faut donc accumuler le maximum d'expérience dans le temps minimum. Pour ce faire, il va falloir gérer au mieux les 5 ressources : or, fer, bois, nourriture et surtout le temps. En effet, il est impossible de perdre la partie dans ce jeu : la seule chose que l'on perd est du temps (dans tous les sens du terme d'ailleurs !).

Précisons d'ores et déjà, que la progression dans le jeu est directement fonction du temps que l'on y passe. Si l'on ne veut pas y consacrer sa vie, il faut cependant admettre que deux connexions par jour sont un minimum, et que trois c'est déjà 50% de plus que deux !!

Tactique.

Nous proposons alors la tactique suivante : l'acquisition la plus rapide de ressources consiste à aller les chercher chez les voisins ; pour cela il va falloir recruter une armée et la mener adroitement au combat. L'attaque sera donc toujours privilégiée sur la défense.

Le démarrage

Il faut démarrer fort immédiatement.

Le retard pris sur les mondes rapides se rattrape difficilement.

Pour "démarrer fort", il n'y a pas de secret : les **mines**.

Pendant au moins une journée ou deux, vous n'aurez pas d'adversaire à détrousser, il vous faudra ne compter que sur votre propre production. Et même, pendant une bonne semaine, vos raids et rapines ne pourront pas vous garantir suffisamment de ressources pour vous développer.

Rappelez vous que la production d'armement se fait au détriment du développement de la production : développer forge, caserne et écurie trop vite freinera forcément la production. Et vous n'aurez jamais assez d'archers bandits, au début pour vous ravitailler chez les voisins (un archer bandit, ça meurt très facilement contre un mur et en plus c'est très lent, encore plus lent sur le monde 4).

Développer constamment les mines tant qu'elles n'ont pas dépassé le niveau 20-25 environ.

Une fois la production sur les rails, les autres constructions pourront s'enchaîner très vite et la production d'armes également. Même le mur est discutable au début, car il impose d'investir au préalable dans la forge et les bâtiments militaires.

Pour développer tout cela les premiers jours, pensez à voter et pensez aussi au parrainage en diffusant largement votre lien de recrutement pour être certain d'avoir la douzaine de clics (oui, c'est majoré à 10 ou 12 je ne sais plus) possibles par 24h. C'est mesquin mais des ressources gratuites, on ne crache pas dessus au démarrage.

Les villages "production" et les villages "garnison"

Sur un monde rapide, il faut disposer rapidement de plusieurs villages de production mais ne pas négliger de construire des bases militaires susceptibles d'accueillir le fameux quota de 50 894 populations. Pour ce faire, c'est très simple, il faut capturer un village dont les mines et la forge ne sont pas développées (à zéro). Au fur et à mesure de l'avancement dans le round, ces villages seront de plus en plus rares. Qu'à cela ne tienne ! il suffit de 48h de patience :

capturez le village qui vous semble le plus pratique à ravitailler, puis abandonnez le une fois que la loyauté vous le permet... En attendant que la loyauté remonte, amenez le maximum de bâtiments au niveau 5 (pas plus), y compris caserne et écurie.

Pourquoi ?

- parce que les bâtiments redescendent tous au niveau 5 quand on abandonne un village.
- parce qu'une fois abandonné, le village sera désert, les mines et la forge seront vides mais les bâtiments seront là.

Du coup, vous aurez une base militaire capable de produire des unités et dotée d'un mur (ce qui est impossible à obtenir à partir d'un village niveau 0). Vous pourrez même développer la forge, pour une écurie et une caserne plus performantes, et développer l'atelier, sans qu'elle ne se remplisse d'ouvriers.

Débuter

Il faut commencer par choisir sa nation. Ayant joué avec les bulgares, je peux toutefois avancer que le privilège qu'ils possèdent (avec les byzantins) de pouvoir nettoyer les soldats jusqu'à 150 est énorme : cela permet de « ramasser » des centaines d'hommes sur un grand nombre de châteaux qui sont attaqués par les autres. De plus, ce peuple achète les archers et arbalétriers 10% moins chers.

Au démarrage, la moindre centaine d'unité de ressource est précieuse. Il semble donc opportun de réaliser les missions du conseiller. Cela rapporte des ressources supplémentaires et permet de partir du bon pied. Votre seule entrée de ressource étant les mines, ne pas hésiter à investir dans celles-ci. Il faut aussi développer les habitations, afin de permettre au château de s'agrandir.

A moins d'avoir des voisins sadiques qui vous pilonnent pour le plaisir de nuire, votre château n'intéresse personne à ce stade, car il n'y a presque rien à y prendre. On peut donc économiser de dépenser dans la construction de l'abri. Prévoir cependant un petit mur (niveau 3 à 5) qui évitera que l'on rentre dans votre château comme dans un moulin.

Se développer

Evacuons tout de suite la question de la défense.

Se défendre

Qu'y a-t-il à défendre dans votre château ? Vos réserves et votre armée. Très rapidement vous constaterez que votre armée est bien plus précieuse que vos réserves, par la valeur d'acquisition des unités et par le temps qu'il faut pour les produire. De plus votre armée est la meilleure garantie pour retrouver rapidement des ressources. Il faut donc tout faire pour protéger l'armée. Un mur, aussi gros soit-il, ne protège pas votre armée. Il faut aussi considérer que 99% de ceux qui vous attaquent sont beaucoup plus puissants que vous et vont pulvériser votre mur et votre armée. Même si vous avez du soutien, qui permettra peut être de gagner la bataille, c'est votre armée qui trinquera en premier.

Il ne faut donc pas chercher à défendre !

Que faire alors des ressources et de l'armée ?

Lorsque vous n'êtes pas en ligne, il faut que l'armée soit dehors. Pour cela, il y a la mission « Patrouille » qui promène vos troupes. Un peu mieux, lorsque vos troupes ont acquis un certain niveau, est d'attaquer un inactif, suffisamment loin ; ainsi, au retour, vous pourrez avoir la bonne surprise de récupérer des ressources (cf le choix des cibles). Dans tous les cas il faut bien gérer l'heure de retour (la mission est aller-retour !) qui doit correspondre à celle de votre prochaine connexion. Le maximum autorisé est une mission de 10h, ce qui fait 20h tranquille ...

Côté ressources, le mieux est de tout dépenser, en bâtiments, améliorations ou unités. Ainsi, il n'y a rien à prendre ! Si toutefois la période est à l'épargne en vue d'une grosse acquisition, il faut alors utiliser le marché : celui-ci permet de « promener » les ressources, qui ne peuvent alors plus être saisies. De la même façon que pour l'armée, il faut bien calculer l'heure de retour : les marchands vont à la vitesse de 10. Le bâtiment abri peut aider également, même si nous déconseillons de dépenser trop de ressources pour cela.

Si, en dépit de tout cela, il reste des ressources en stock, vous pouvez laisser quelques espions qui feront croire que le château est gardé et dissuaderont - peut être - les attaquants.

Si vous êtes en ligne lors de l'attaque, la première chose à faire est d'écrire à l'attaquant. En lui disant qu'il ne trouvera rien dans votre château, et qu'il gagnerait du temps à ne pas faire l'aller-retour à vide, il y a bien 80% de chances qu'il rappelle son armée. Si ce n'est pas le cas, nous conseillons la fuite : il est rapide de faire sortir son armée grâce à « patrouiller », mais pas forcément simple de cacher rapidement toutes les ressources si les marchands sont tous occupés ou en nombre insuffisant. Les possibilités de secours suivantes s'offrent cependant : tout dépenser (dans des bâtiments ou des améliorations d'unité, ce qui n'est jamais perdu) ; acheter des unités et les annuler ensuite (perte de 10% ; cela vaut mieux que 100%) ; « brûler » les ressources au marché intérieur afin que l'attaquant soit dépité de ne rien trouver et ne revienne pas.

Composer son armée.

La production d'unités est coûteuse en ressources et en temps. Plus les caserne, écurie et atelier sont d'un niveau élevé, plus la production des unités correspondantes est rapide.

Ensuite, il faut chercher à maximiser l'efficacité de l'armée par rapport à la somme de ressources dépensée. Nous vous renvoyons au [fichier de jeu](#) pour une comparaison exhaustive des unités.

Pour espionner, il n'y a que les espions (!). Cette unité, rapide, sert aussi au [nettoyage](#) des soldats. Ce n'est pas une unité de combat.

Pour le transport, au début il y a les archers bandit (qui ne coûtent pas chers), mais ensuite nous opterons pour la cavalerie légère qui, quoique plus chère, est plus résistante et va deux fois plus vite.

Pour l'offensive, il apparaît rapidement que les meilleures unités attaquantes sont les arbalétriers, les balistes et la cavalerie lourde. Malheureusement ces unités nécessitent des développements préalables, et il vous faudra commencer par l'infanterie et les archers bandits.

Pour la défense ... nous préconisons la fuite.

Ainsi, en sélectionnant vos unités « pilier », vous choisirez, à la forge, de développer prioritairement celles-ci, jusqu'au niveau maximal.

De nombreuses unités, comme les catapultes, les trébuchets, les archers montés, nous semblent d'un très mauvais rapport et ressemblent à du gâchis. Le bélier est lui assez particulier : cf attaquer un mur.

Lorsque vous aurez développé l'infirmerie, et serez donc en mesure de [nettoyer](#) les unités, il n'y aura plus besoin d'entraîner de l'infanterie. Vous pourrez vous consacrer exclusivement à vos unités d'élite.

La question du nombre d'unités qui « tiennent » dans votre château – par rapport à la limite de population pourra aussi se poser : il est donc intéressant, pour une population donnée, de maximiser la capacité offensive de l'armée : là encore les arbalétriers et la cavalerie lourde sont les meilleures unités. Cet effet de densité peut être encore être renforcé si vous choisissez de brider l'effectif de la population ouvrière

Attaquer

Formation d'attaque

Plus le rapport de force est élevé, en votre faveur, plus la bataille sera rapide et les pertes faibles. Il faut notamment être sûr de supprimer le mur dès le 1^{er} round (cf attaquer le mur).

Rappelons l'ordre d'engagement des unités.

1. Unités de siège
2. Mur et Archers (dont archers de cavalerie)
3. Cavalerie
4. Infanterie

Ensuite la formation d'attaque doit permettre d'engager le maximum d'unités en même temps : à quoi sert de mettre la cavalerie en 2^{ème} ligne, si ce n'est pour se faire canarder par les archers adverses et attendre que votre première ligne soit réduite à néant ?

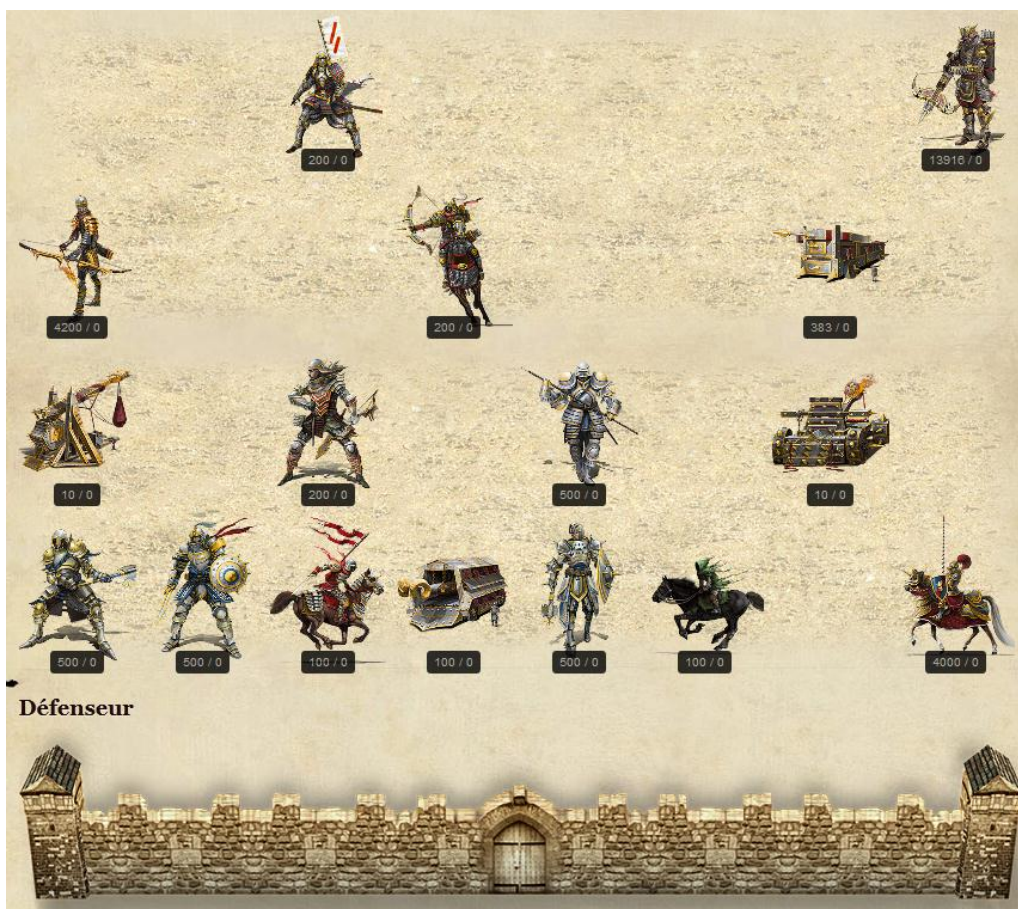
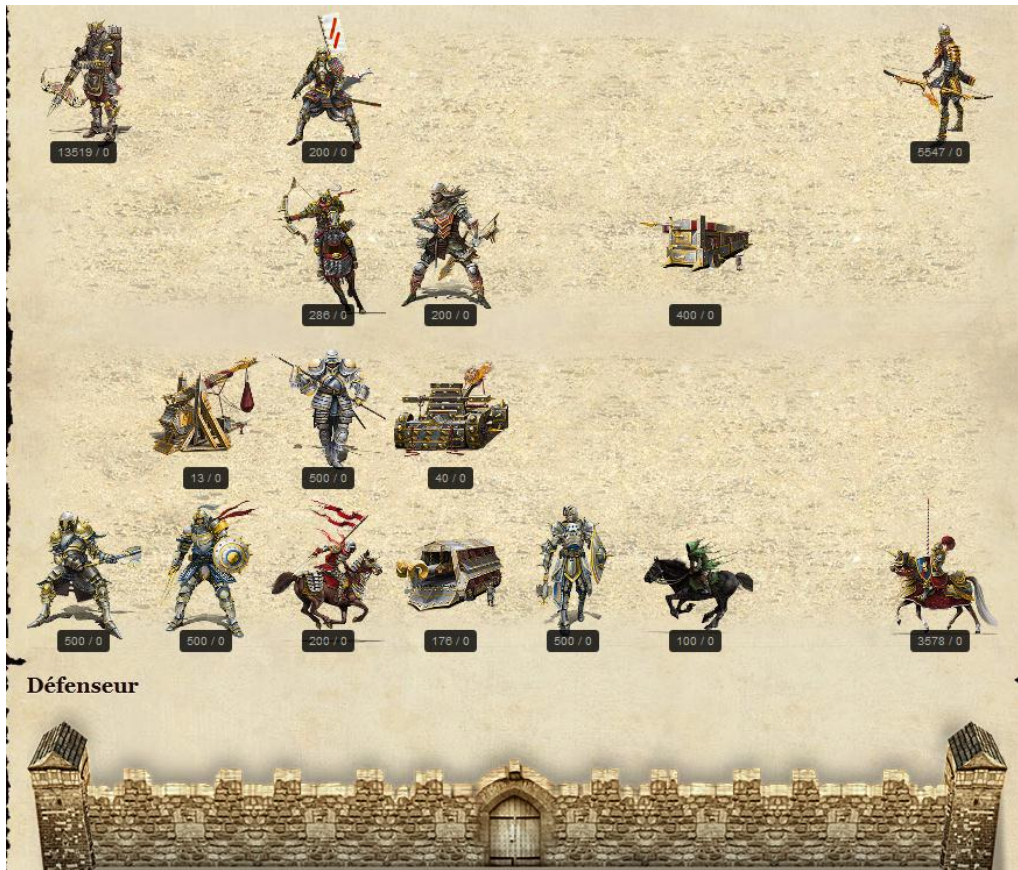
Chacun développera ensuite ses formations de combat ; toutefois comme nous conseillons de miser sur les arbalétriers, la cavalerie lourde et les balistes.

Nous préconisons en 1^{ère} ligne l'infanterie, peut être les béliers et la cavalerie (la légère peut être en arrière si vous vous voulez la protéger afin d'être sûr de vider complètement les stocks, mais cela affaiblit votre capacité offensive) ; en 2^{ème} ligne des archers si vous en avez, en 2^{ème} ligne les arbalétriers et les balistes, en 4^{ème} ligne des unités à protéger (noble par ex).

Il semble qu'il soit intéressant d'aligner un nombre de groupe d'unités le plus important possible, sans pour autant que les groupes contiennent beaucoup d'unités : en effet cela permettra de « bruler » des rounds de défense.

En effet, avec de nombreux groupes (par exemple : 1 sauvage, 1 gardien, 1 archer bandit, 1 archer monté) vous multipliez les cibles, et, par exemple, l'infanterie lourde adverse consommera un round pour réduire chacun de ces groupes. A côté, il faut bien sûr aligner de vrais groupes : infanterie, lanciers ... et bien sûr arbalétrier, cavalerie et balistes (nous ne le dirons jamais assez).

Quelques exemples d'ordre de l'armée d'attaque



Choisir ses cibles

Nous conseillons de maintenir une liste des cibles potentielles (cf. fichier de jeu), qui permet de choisir qui attaquer en fonction des circonstances du moment.

Vos premières cibles seront des inactifs. Pour ceux là, il n'y a pas grand-chose à dire : il faut passer au bon moment (quand les stocks sont pleins) et savoir attaquer le mur.

Le 2^{ème} groupe de cibles à privilégier est composé des inactifs en devenir : sur la carte ils sont encore en rouge, mais ils ne se connectent plus depuis quelques jours. Ces cibles là sont moins courues et donc souvent d'un meilleur rendement. Si vous êtes VIP (lien) la date de connexion est explicite, sinon il vous faut surveiller l'évolution de l'expérience : quand celle-ci n'évolue plus, c'est que le joueur est en train de quitter le jeu.

Ensuite il reste tous les joueurs actifs qui n'ont pas plus de 7 lvl de moins que votre château : beaucoup de joueurs jouent de façon passive (l'armée campe derrière un mur en attendant que les mines remplissent les stocks) et sont des cibles de choix. Il ne faut pas nécessairement éviter les joueurs qui sont en clan : en effet, certains clans ne contiennent que quelques joueurs, tous plus faibles que vous ; d'autres clans ont des chefs très puissants, mais très loin de vous et ne sont donc que des menaces virtuelles.

En plus du lvl, vous pouvez apprécier la puissance de l'armée d'un joueur par le niveau de ses habitations : moins de maisons signifie moins de soldats, surtout si le joueur n'a pas eu le souci de la densité exposé ci-dessus.

Il est bien évident que, pour tous les groupes décrits ci-dessus, la distance est un point essentiel : s'il vous faut 8 heures pour atteindre votre cible, la probabilité est grande de trouver un château vide. Comme dans l'Histoire, à Khan Wars, la Blitz Krieg est l'attitude la plus performante.

Attaquer un mur

Considérons tout d'abord un mur sans armée derrière, ce qui est, très souvent, le cas des inactifs qui seront vos premières cibles. Il faut de toute façon commencer par ce type de batailles.

Rappelons tout d'abord que le mur a un champ d'action de 3, qu'il fait partie, avec les archers, du deuxième groupe d'unités qui engagent le combat, et qu'il ne se « divise » pas, c'est-à-dire qu'il n'attaque qu'un seul groupe à chaque round.

Au début de votre vie d'assaillant, il n'y a pas d'autres choix que d'y aller en frontal, avec l'infanterie et les archers bandits. Composez de nombreux groupes (cf attaquer) afin d'accroître les chances que le mur ne détruise qu'un petit groupe. Par ailleurs, choisissez un mur que votre armée est capable de vaincre dès le 1^{er} round (au pire du pire le 2^{ème}), sinon vos pertes dépasseront certainement vos gains.

Dès que vous serez un peu plus fortuné, vous achèterez des unités dont le champ d'action est 4 : ce sont les archers lourds puis les ... arbalétriers ! Vous avez alors les moyens de bluffer le mur. En 1^{ère} ligne vous mettez autant de groupe de 1 unité que nécessaire (ex : 1 infanterie lourde, 1 gardien, 1 sauvage, 1 lancier) et en 4^{ème} ligne toutes vos unités de tir. Ainsi, à chaque round, le mur va détruire une seule de vos unités (l'un des groupes de la 1^{ère} ligne), pendant que tous vos tireurs vont concentrer leurs forces sur ce sacré mur.

Avec seulement 100 archers lourds, vous avez déjà 2000 points d'attaque contre le mur. Si vous sacrifiez 5 unités de 1^{ère} ligne, vous avez 5 rounds pour frapper, ce qui doit vous permettre d'abattre sans difficulté au moins les murs de niveaux 8 et inférieurs.

Autre méthode pour piller rapidement un adversaire sans armée dans son château.
J'envoie mon escouade de voleurs rapides...

A quoi bon envoyer une armée qui se traîne lorsque l'on peut diviser le temps par 4 presque!
Nous utilisons les 3 types d'unités les plus rapides :

- la cavalerie légère (les porteurs de baluchons)
- les archers montés (les killeurs de mur)
- un espion (le sacrifice pour le larcin)

je positionne mes archers montés et ma cavalerie légère en rang 4 et mon espion en rang 1

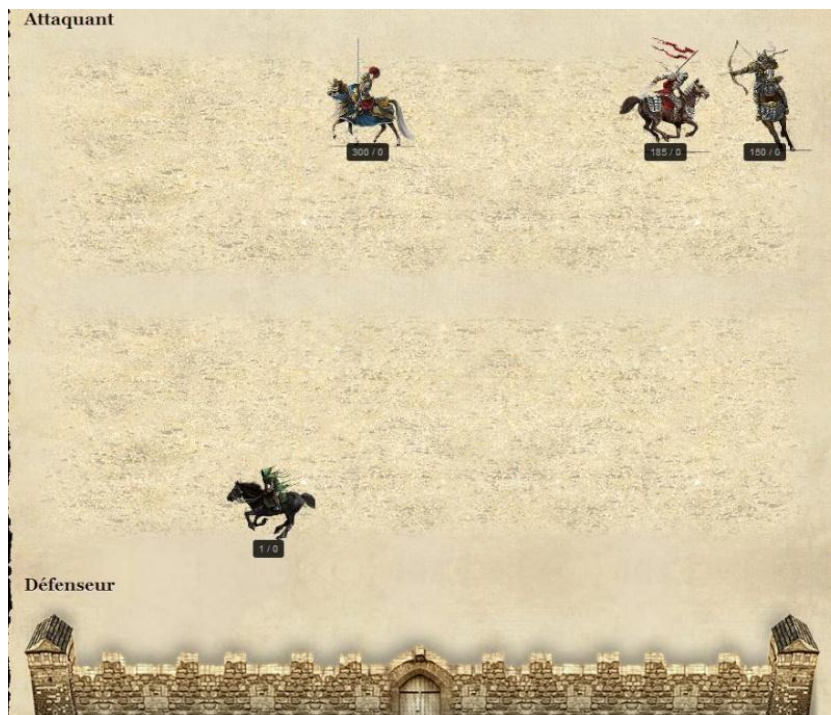
Evidemment, si vous connaissez la hauteur du mur (par un espionnage préalable), vous pouvez estimer le nombre d'archers montés nécessaires à la démarche...
(niveau du mur x 2500) à diviser par la force contre bâtiments de vos archers montés....

Exemple : mur de 20 = $20 \times 2500 = 50\,000$
force des archers montés contre bâtiments = 147

nombre d'archers montés nécessaires à minima = $50\,000 / 147 = 340,13$ soit 341

Vous pouvez aussi rajouter la cavalerie lourde en ligne 4 si vous voulez ramener plus en 1 fois
mais cela rallonge les délais évidemment....

A oui, j'oubliais, dans l'affaire on y laisse l'espion...



Dans le cas d'un mur avec une armée derrière.

Ici, il faut se référer au cas général de l'attaque, et donc tout de même aligner des forces en 1^{ère} ligne ! Le bélier peut alors, finalement, se révéler utile. En effet, il attaquera le mur dès la bataille engagée, et « libèrera » ainsi les balistes, qui pourront alors toucher des unités derrière le mur ; cela seulement si les béliers sont en nombre suffisant pour faire tomber le mur à eux tout seuls. Mais il est probable que tous ces béliers soient perdus au combat, ce qui est tout de même très coûteux et ne doit être engagé que sur une bataille « risquée » ou le rapport de force n'est pas de façon écrasante en votre faveur.

Utiliser le nettoyage.

Cf FAQ du débutant pour le fonctionnement du nettoyage.

Bien sûr, il faut organiser le nettoyage après vos campagnes, mais aussi après celles des autres joueurs.

Pour être précis, le nettoyage de soldats consiste en 2 choses:

1 - Ta classe: certaine soigne sous 200 et certaine sous 150. Lorsque tu passes le curseur sur un village, tu vois un chiffre qui représente le nombre de blessés soignable...plus il est élevé, plus tu en soigne. En bas de 150, tu ne peux rien soigner.

2- Le niveau de ton infirmerie. Plus haut est son niveau, plus haut est le % de soldats que tu peux soigner. Avec une infirmerie de niveau 10 (max), tu peux soigner entre 5 et 10% des soldats (aléatoire). Si tu n'a pas d'infirmerie, tu ne peux pas soigner de soldats.

Juste 1 soldat peut soigner (pas besoin d'envoyer plein de soldats faire le travail). En fait, si le nombre de blessés est élevé, il vaut mieux envoyer plusieurs fois 1 unité car elles vont tous nettoyer entre 5% et 10% des blessés.

Exemple: Tu trouves un village avec 1000 blessés. Ton infirmerie est à 10: Tu envoies successivement 5 fois 1 espion en mode nettoyage. Ils ramèneront chacun entre 5 et 10% des blessés.

Nous avons régulièrement (tous les 2 ou 3 jours) consacré 10 à 20 minutes à chercher sur la carte des châteaux à nettoyer : cela rapporte, grâce au fameux seuil des 150 (bulgares et byzantins), 200 à 600 unités d'infanterie à chaque fois. Comme déjà exposé ci-dessus, cela permet de consacrer la caserne à la production quasi exclusive d'arbalétriers.

Et les Mines ?

Développer les mines vous coûtera en ressources et surtout en population. Cela amoindrit d'autant le potentiel de développement de votre armée qui, dès le lvl 10, peut vous rapporter

plus que vos mines. Sans que cela soit un absolu, nous avons atteint le lvl 25 avec des mines niveau 15 !!

Les habiletés.

Il y a de nombreux avis sur l'ordre dans lequel développer ses habiletés. Nous préconisons de commencer par Finances, puis par Mobilité. Il est impératif de rapidement être expert en mobilité afin de bien mener vos batailles et vos nettoyages.

- 1)financelvl2-3 (car au début on n'a que les mines)
 - 2)mobilitélvl3 (que les ressources des inactifs nous viennent plus vite)
 - 3)je pensais à défense lvl3(et oui tu l'as dit au début les unités nous paraissent chères et donc leur rajouter 30% de vie n'est pas négligeable)
 - 4)archer lvl3
 - 5)guide lvl2
 - 6)guérisseur + chance
 - 7) cavalerie +guidelvl3
 - 8)guerrier +éducation
- après cet avis ne tient qu'à moi
- mais l'éducation c'est pour les gros gros combats en fin de monde
 - guerrier (bof car l'infanterie reste un simple rempart==> vers la fin uniquement)
 - cependant j'ai hésité à mettre cavalerie à la place de guérisseur ou chance mais ils me paraissent plus important.

Avoir plusieurs châteaux ?

Développer l'ordre puis les nobles est coûteux (cf [FAQ du débutant](#)). C'est un choix de viser d'abord une armée extrêmement puissante, ou la conquête de châteaux supplémentaires, qui permettra d'ailleurs, à terme, une armée encore plus puissante.

"Nobler" une ruine vide sans mauvaise surprise

Pour vous aider à capturer un château inactif vide d'armée en toute quiétude, c'est à dire en éliminant le risque de se trouver nez-à-nez avec un soutien-surprise hostile, il vous faut l'aide d'un tiers qui occupera l'espace "soutien" de votre cible.

En effet, dans la mesure où il ne peut y avoir qu'un seul joueur en soutien sur une ruine, si c'est un de vos amis qui occupe la place, aucun pénible ne pourra

Pour vous aider à "nobler" tranquillement (enfin, surveillez quand même votre camp, on ne sait jamais...) il suffit à votre ami d'envoyer un soutien qui mettra très longtemps à arriver (le fait qu'il soit simplement en route bloque l'accès d'un autre soutien). Un fois ce soutien tué par le "noblage" (si l'aide est placée trop près de la ruine à protéger), il suffit d'envoyer un autre soutien qui mettra le plus longtemps possible à arriver. Mais le mieux reste quand même de trouver un allié lointain qui envoie une infanterie lourde ou mieux, un bélier, en vitesse "promenade" pour une durée de 6h ou plus.

Les Camps

Camping = la possibilité de mettre en place un camp temporaire sur certaines coordonnées. Les joueurs seront en mesure d'envoyer une armée d'un camping sur certaines coordonnées, et ce gratuitement.

Pour ce faire, les joueurs devront envoyer 100 infanterie lourde et 50 lanciers, qui travailleront sur le camp.

Le reste de l'armée pourra être envoyée en attaque, en espionnage ou en nettoyage.

Les joueurs seront en mesure de transférer davantage d'hommes dans le camp.

Le camp exige 1 alimentation pour chaque unité de population à l'heure (les ressources doivent être dans le camp).

S'il n'y a pas assez de nourriture, les soldats commenceront à mourir de façon aléatoire à chaque heure.

Si les soldats ne sont pas présents dans le camp ils ne consomment pas de nourriture. Les armées en camping pourront retourner au château à tout moment, tant que celui-ci n'est pas attaqué.

La durée maximale pour un camp est de 120 heures.

Après 120 heures, le camp sera renvoyé automatiquement, avec les unités chargées des ressources réparties de manière aléatoire. S'il y a des ressources en excès, elles resteront sur la carte et seront à nettoyer.

Le temps maximal des marches envoyées dans les camps est de 5 heures. Les camps peuvent être attaqués.

Un joueur pourra établir deux camps au maximum au même moment.

Si le joueur développe l'habileté multiple, il serait capable de créer 3 camps (pour le niveau 1), 5 camps (pour le niveau 2) et 8 camps (pour le niveau 3).

Si le château, duquel le camp est envoyé, baisse à 300 de loyauté, l'armée sera de retour dans l'immédiat.

Le joueur ne peut pas aller sur le mode de vacances, tout en ayant des camps ou des marches de soutien.

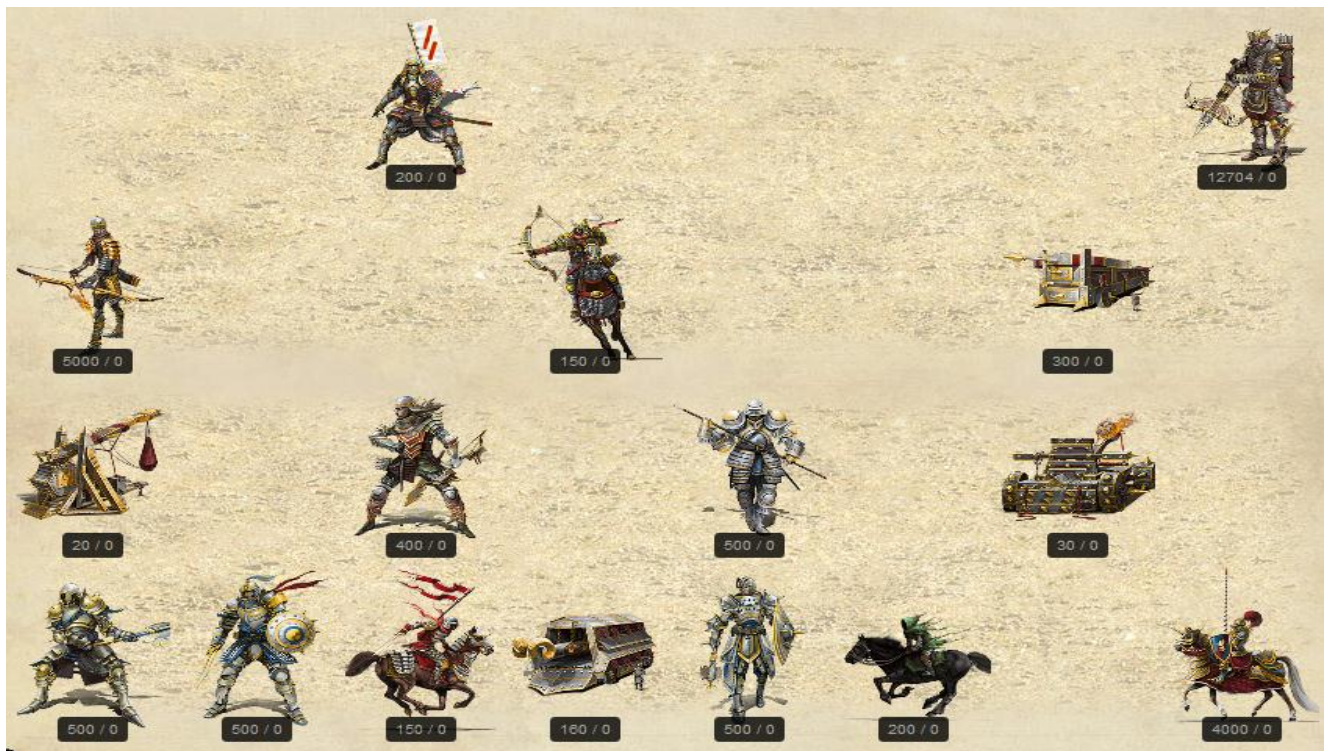
On ne peut pas attaquer un joueur actif à partir d'un camp.

On peut attaquer un joueur inactif ou un sf à partir d'un camp.

Equilibre des unités

En effet, il n'y a aucune unité inutile dans ce jeu, pour l'avoir tout de même testé au début, une armée avec seulement des dada lourds, arba et baliste ça ne vaut rien.

Voici un exemple d'armée de 50894 hommes



C'est quoi un full

Un full, c'est une armée comptant plus de 45000 hommes et au maximum 50894.

Pour avoir cette grosse armée, dans un château que tu as pris, tu développes au maximum l'habitation, sans toucher aux mines et à la forge, car quand elles sont développées, elle utilise des hommes.

Cela te permet de héberger 50894 hommes au maximum, ce qui est un vrai full.

Les châteaux fantômes ou sf

Quelques petites choses à connaître à propos des CF.

Selon leur catégorie (1,2,3,4), ils sont capturés plus ou moins développés (et avec plus ou moins de difficultés, allant jusqu'au sacrifice de 4 x 50k - pour le 1er CF catégorie 4 capturé du plateau, quand les points d'habileté sont encore peu nombreux. Par la suite, il faut moins de 150k pour déverminer un CF4...)

Le niveau de production de leurs mines est bridé en fonction de la catégorie du CF et, même développées à fond, elles ne produiront jamais autant que dans un village normal

Ce handicap destine donc les CF plutôt à devenir des garnisons, en profitant de leur capacité d'accueil.

Il est impératif de choisir dès sa capture la destination d'un CF (production ou garnison) car une fois que vous aurez touché au curseur des mines, il sera impossible de revenir en arrière et

de retrouver une capacité de 50 894 pop.

Plus la catégorie du CF sera élevée, moins il sera rentable de l'utiliser comme producteur (50% de pénalité pour un CF de catégorie 4).

Les CF servent (hélas) à l'établissement du classement des clans : les clans seront classés en fonction du nombre et du niveau de CF possédés.

Si l'on choisit de capturer un CF en plein centre de la zone d'habitations, il faut s'attendre à subir la convoitise des clans adverse. En contrepartie, il sera plus rapidement garni d'unités, qui seront utilisables pour jouer normalement, et il sera facilement soutenu par des alliés. Une bonne idée est de développer l'ordre le plus rapidement possible pour compliquer la tâche des envieux (une technique de ravitaillement rapide peut être : nettoyage (des attaques de conquête) par un camp, stationnement et défense du camp sur place jusqu'à capture du village, transfert de nettoyeurs rapides dans le CF, envoi de ces nettoyeurs sur la case du camp, levée du camp à peine avant l'arrivée des nettoyeurs puis construction des bâtiments nécessaires dans la foulée. Dans ce cas, ne collez pas le camp au CF, afin de laisser la place aux camps de noblage... (je dis ça, je ne dis rien...).

Si dès l'implantation, vous avez la chance que votre capitale soit positionnée très près d'un CF c'est un avantage sympathique. Si la chance n'a pas compris tout de suite que cela vous intéressait vous pouvez toujours essayer de faire "reset" sur votre compte pour tenter de récupérer un meilleur emplacement.

Remarque : on ne peut pas placer de soutien dans un CF non capturé. De ce fait, vous ne risquez pas de mauvaise surprise en le noblant. Mais n'oubliez pas que personne n'interdit à vos adversaires, s'ils ont repéré votre cible, d'envoyer des attaques de noblages en même temps que les vôtres ! Le vol de CF vide, cela fait partie du jeu, au même titre que le vol de ressources laissées sans surveillance...

D'où l'intérêt d'agir vite, avec le plus de nobles possible, sachant qu'il faut abattre 20 000 de loyauté et non 10 000, et sachant que plus la catégorie est élevée, plus l'ordre est développé et moins vos nobles sont efficaces...

L'espionnage

Il y a plusieurs possibilités de résultats pour un espionnage (avec des éclaireurs) simple et sans PO.

Si votre cible n'avait pas d'espion, vous obtenez les renseignements.

Si votre cible avait à peine moins (ou autant) d'espions que vous, vous obtenez un résultat seulement partiel, et vous devez y retourner. Vous perdez du temps.

Conseil : faites toujours immédiatement suivre votre espionnage principal par un espionnage avec un seul espion.

Si votre cible avait de toute façon beaucoup plus d'espions que vous, hé bien vous n'en perdrez qu'un de plus...

Mais si la première vague a tué tous les espions de la cible, même si votre cible est avertie de

votre intrusion, elle n'aura pas le temps de transférer ou de fabriquer des contre-espions et votre unique espion vous dira tout ce qu'il faut savoir, à peine 2 secondes après la vague principale.

loyauté d'un village :

1- On peut baisser la loyauté de n'importe quel château, même de celui qui est désigné comme "capitale". Mais une capitale active restera toujours propriété du défenseur.

2- Un château dont la loyauté est très basse ne peut pas envoyer de marches (ceci inclut le nettoyage et donc l'auto-nettoyage !).

3- Un village dont la loyauté n'est pas maximale ne peut pas envoyer de marches aussi loin que lorsque la loyauté est maximale : si vous mettez des troupes dans un village fraîchement annexé, vous ne pourrez peut-être pas les envoyer en patrouille assez loin pour couvrir votre prochaine déconnexion...

4- L'armée rattachée à un château dont la loyauté tombe au-dessous de 2500 est automatiquement et immédiatement rappelée au combat dans ledit château. C'est une stupide règle qui prend cinq lignes dans la page <http://help.xs-software.com/online/games/k...12/fr/game.html> et dont l'utilisation est assez confidentielle. Autant la répandre le plus possible, tant pour avertir que pour suggérer de l'utiliser un peu plus (à force d'abus, elle sera peut-être supprimée, qui sait ?)

Conséquence : n'importe quel joueur peut imposer le combat à un autre joueur assez malin pour lui filer entre les doigts habituellement.

Il lui suffit de disposer de temps et de nobles susceptibles de baisser la loyauté d'un village (c'est-à-dire qu'il ne faut pas avoir atteint le quota de villages "annexables" selon le niveau de l'ordre développé). Il attaque tranquillement ce voisin ([on ne peut pas nobler un actif depuis un camp](#)) en rafale et attend que l'armée convoitée soit rappelée toutes affaires cessantes. Une fois l'armée rappelée exterminée, l'attaquant peut même prendre son temps pour nettoyer : dans le cas (improbable) où le défenseur arriverait à former quelques unités à la hâte, il lui sera impossible d'envoyer une marche quelconque vers l'extérieur (cf § 2) et pendant un bon moment (dépendant du niveau de l'ordre développé dans le château "déloyauté") tant que la loyauté ne sera pas suffisamment remontée.

La seule marche qui n'est pas concernée par le point 4 est le transfert. Alors si vous voyez un ennemi poser son campement devant vos murailles, si vous savez qu'il vous surpasse en puissance, qu'il est susceptible de venir jouer au "déloyautage" et que vous disposez d'un autre village, pas d'hésitation : le salut est dans le transfert en masse ! Et uniquement le transfert : nettoyage, patrouille, attaque, soutien, camp... tout cela est sensible au "déloyautage".

Sauf le transfert...

Si vous n'avez qu'un seul château, il n'y a pas d'échappatoire immédiate au rappel de l'armée par "déloyautage" sans intervention externe.

PS : les pénibles qui utilisent le point 4 le font de préférence la nuit. Vous avez peu de chances d'avoir le temps d'envoyer un transfert, mais sait-on jamais ?

Les améliorations de forge

Mais il y en a tellement à réaliser que ça vaut le coup d'y réfléchir 5 minutes.

La gestion des ressources :

Il n'est pas nécessaire de les lancer immédiatement, mieux vaut commencer par les essentielles mais pas forcément dès le début du jeu.

Il n'est pas forcément intéressant non plus de faire évoluer défense et attaque simultanément

Voilà (par ordre chronologique d'urgence) une petite synthèse qui se dégage de discussions par-ci par-là (elle n'est pas parole d'évangile, ce n'est qu'une synthèse).

- arbalétriers en attaque 10
- archers lourds en attaque 10
- cavaliers lourds en défense 10
- arbalétriers en défense 5 mini
- archers lourds en défense 5 mini
- cavaliers lourds en attaque 10
- balistes 5/5
- arbalétriers + archers lourds en défense 10
- béliers 5/5

Les autres unités sont ensuite améliorées au gré des finances.

Les catapultes et trébuchets, qui servent souvent simplement en très petit nombre à constituer des unités pour diversifier les cibles, sont négligeables.

Les cavaliers légers et les archers montés, sont plutôt des unités de nettoyage et de course rapide. Les améliorer rapidement en défense n'est pas utile. En revanche, améliorer l'attaque des archers montés permet d'en utiliser moins lors des pillages rapides.

Les archers bandits étant rapidement relégués au rang de porteurs ou de pilleurs lents (à tort ou à raison, ceci est un autre débat), leur amélioration n'est pas primordiale non plus.

La gestion du temps :

On ne peut programmer que 3 améliorations à la fois, à condition d'avoir un compte VIP (sinon, c'est une seule à la fois).

Plus l'amélioration est intéressante, plus elle est lente à réaliser. Il n'est alors pas intéressant de les lancer à la file : cela bloque le circuit pendant des heures, voire des jours. Mieux vaut calculer pour lancer les améliorations longues en notre absence, ce qui permet d'enchaîner les améliorations plus courtes lorsqu'on est connecté (et donc d'en réaliser plus). D'où l'intérêt supplémentaire de ne pas développer attaque et défense simultanément, ni de traiter unité complète par unité complète.

Vitesse d'exécution

La vitesse de réalisation des améliorations dépend du nombre d'hommes affectés à la forge. Moins il y aura de forgerons, plus les améliorations seront lentes.

Comme le personnel de forge est un moyen de réguler le rapport artisans/soldats dans un village, il n'est pas toujours possible d'avoir une forge au maximum de son potentiel (cela réduit le nombre de soldats)

Si vous avez plusieurs village, essayez d'en dédier un aux améliorations de forge.

Il est aussi possible de ne pas améliorer les archers lourds dans un premier temps afin de mettre 5 en défense à toute l'infanterie, ce qui augmente la durée de vie de la première ligne et protège plus efficacement le reste des troupes.

Les archers lourds ne sont pas très déterminant sur les batailles de taille correct, du moins pas au début.