

Guide Stratégique d'AfterEnd

Par Cwlwch

AfterEnd : Bâtissez un nouveau monde

www.afterend.com



Sommaire

I.	Note du webmaster	5
II.	Votre arrivée.....	6
A.	Lexique pratique	6
B.	Le premier jour	7
1.	Présentation rapide de l'IG.....	7
2.	Etat initial	8
3.	Et ensuite ?	8
C.	Mécanismes du jeu	8
III.	Développement économique	9
A.	Population	9
1.	Le villageois en chiffre	9
2.	Comment attirer le villageois	9
3.	A combien arrivent-ils ?.....	9
4.	La crise économique	10
B.	Commerce	10
1.	Les fermiers	10
2.	Les bateaux de pêche	10
3.	Que choisir ?.....	11
4.	Le stockage.....	12
5.	Gagner de l'argent par le commerce	12
6.	La famine.....	12
7.	Les chiffres	12
C.	Festivités et moral.....	13
1.	Le grand banquet	13
2.	Jeux des arènes	13
3.	Le Carnaval	13
4.	Le retour des armées	13
5.	Combien ça va me coûter ?	13
6.	Influence du moral	13
7.	Méthode de lancement des festivités	14
8.	Les crises	14
D.	Casino et loterie	14
1.	Casino.....	14
2.	Loterie	14
3.	Peut-on attirer la chance ?	14
E.	Les impôts	15
1.	L'IR.....	16
2.	L'ISF.....	16
3.	Peut-on éconduire les agents du FISC ?.....	17
IV.	Aspect militaire	17
A.	Vos unités.....	17
1.	Fantassin.....	17
2.	Archer.....	17
3.	Canon	17
4.	Les tours défensives	17

5.	Les chiffres	18
B.	Déroulement d'une guerre.....	18
1.	Déclaration de guerre.....	18
2.	Premier tour.....	18
3.	Deuxième tour.....	18
4.	Assaut final.....	18
5.	Conditions de la victoire.....	18
C.	Les modes d'attaque.....	18
1.	Conquête.....	18
2.	Simple Bataille.....	19
D.	Les types d'attaque.....	19
1.	Chirurgicale.....	19
2.	Attiléenne.....	19
3.	Normale.....	19
E.	Les Niveaux (ou lvl d'upgrade).....	19
1.	Effets.....	19
2.	Coûts.....	20
F.	Attaque.....	20
1.	Estimer son budget.....	20
2.	L'armée minimale syndicale.....	21
3.	Les proportions d'armées.....	22
4.	Anticiper les mouvements de l'adversaire.....	22
5.	Si vous perdez, vos armées reviendront.....	22
6.	Il est toujours possible de négocier.....	22
G.	Défense.....	23
1.	Estimer les armées en approche.....	23
2.	Les frais d'entretiens et de maintenance.....	23
3.	Anticiper les mouvements de l'adversaire.....	23
4.	Elaborer sa stratégie défensive.....	23
5.	Connaître la date d'envoi de l'armée ennemi.....	24
6.	La fuite stratégique.....	24
a)	L'hibernation.....	24
b)	L'ouverture des vannes.....	25
H.	Adopter la bonne stratégie militaire.....	25
1.	Prenez l'avantage en attaquant le premier.....	25
2.	La guerre en plusieurs assauts.....	25
3.	Soignez votre moral.....	25
4.	Ayez des ressources.....	25
5.	De la coordination et de la discipline.....	25
6.	Concentrez vos efforts.....	26
7.	N'oubliez pas : tout ceci n'est qu'un jeu.....	26
V.	Les alliances.....	26
A.	Votre alliance.....	26
1.	Indépendance et alliance.....	26
2.	Mécanismes internes.....	27
3.	Transferts financiers.....	27
4.	Politique interne.....	27
5.	Forum interne.....	27
B.	Les pactes inter alliances.....	28

1.	Signature d'un pacte	28
2.	PNA.....	28
3.	PCI	28
4.	PA	28
5.	Alliances sœurs.....	28
VI.	Aspect diplomatique	29
A.	L'espionnage	29
1.	Espions	29
2.	Contre-espions	29
3.	Les chiffres	29
4.	Les lvls d'upgrades	29
VII.	Trucs et astuces.....	30
A.	Les banques	30
1.	Le principe.....	30
2.	Optimisation	30
3.	L'assurance vie	30
4.	Vulnérabilité.....	31
B.	Les armées fantômes.....	31
C.	La poubelle	31
D.	Le dégraissage	31
E.	Rotation de fantassins pour le développement	32
F.	Dispersion	32
G.	Surprise, t'es mort !	33
H.	Services de renseignements.....	34
I.	Transferts inter alliance détaxés	34
J.	Transferts intra alliance détaxés	35
K.	Théorème de la crise économique	35
L.	Attaque de protection.....	35
M.	Le village piégé (ou bombe).....	36

I. NOTE DU WEBMASTER

Bonjour,

Je me souviens qu'il y'a a peine quelques semaines, Cwlwch me proposait la rédaction d'un didacticiel. Quand j'ai eu le plaisir de recevoir ce qu'il avait produit, je me suis dis deux choses :

- 1) Wow !
- 2) Ce n'est pas un didacticiel mais un guide stratégique très complet !

Je suis donc ravi de vous présenter ce superbe guide stratégique. Cwlwch, son auteur est allé très loin dans l'analyse du jeu et vous livre à travers ces quelques pages le résultat de sa longue expérience sur AfterEnd. Cwlwch offre à travers ce dossier tant au joueur novice qu'au joueur le plus expérimenté la possibilité d'en apprendre beaucoup sur AfterEnd du point de vue stratégique.

Cet ouvrage est à mon sens une véritable arme pour celui qui veut réussir dans le monde d'AfterEnd.

Je remercie Cwlwch pour le travail qu'il a fourni et je vous laisse maintenant apprécié la lecture de ce guide.

SmilM, le Webmaster d'AfterEnd.

II. VOTRE ARRIVEE

Bienvenu sur AfterEnd !

Vous venez de signer pour de nombreuses heures de stratégie militaire, des nuits blanches en débats politiques, des kilomètres de textes diplomatiques, vous ne le regretterez pas.

Je suis le sergent instructeur Cwlwch (prononcez « Koulouk ») et à partir de maintenant le premier et dernier mot qui sortiront de votre satanée bouche seront « chef », vous avez bien compris la bleusaille ?

- chef, oui, chef !
- j'ai rien entendu, qu'est-ce que tu as dis Grosse Baleine ?
- chef, oui, chef !
- plus fort !
- CHEF, OUI, CHEF !
- c'est mieux !

A. Lexique pratique

Avant toute chose, laissez moi vous présentez quelques mots et abréviations couramment utilisés dans le jeux.

- Armée fantôme : astuce du jeu consistant à cacher des militaires sur vos comptes sans qu'ils soient pris en compte dans vos effectifs. Consultez la section dédiée.
- AE : abréviation pour AfterEnd.
- Banque : la banque est en réalité un village utilisé pour stocker une grosse somme d'argent sans avoir à payer d'impôts aux gentils percepteurs du gouvernement.
- Background : contexte du jeu, d'un personnage RP. Le BackGround ou BG désigne tout les détails qui enrichissent la consistance d'un joueur.
- Bombe : technique militaire associée parfois à un mauvais perdant, dont le principe est de perdre un village volontairement en le piégeant pour propulser son assaillant hors de portée.
- Compte : vos villages, vos actions, votre réalité sur AfterEnd.
- Dégraissage : système de gestion d'un village dans lequel la famine et la crise économique (ou seulement un des deux) sont maintenues afin de faire fuir la population.
- FAE : forum d'AfterEnd, à accès public, lieu d'échange par excellence. Venez y écrire vos RP, proposer vos idées, ou simplement vous divertir dans la section prévue à cet effet. Attention, le flood y est proscrit, et le respect de l'orthographe et de la grammaire y sont fortement recommandés. Consultez les règles pour de plus amples informations.
Important : votre compte IG et votre compte FAE ne sont pas liés. Vous devez vous inscrire dans les 2 lieux pour y accéder.
- Gouvernement : entité mystérieuse, désignant l'ensemble des mécanismes et de l'administration du jeu et du FAE. « le Gouvernement nous prends trop d'impôts, c'est du racket ! »
- IG : désigne la vie du seigneur dans le jeu (In Game) par opposition à l'IRL et le personnage RP.
- Inactif : compte IG laissé à l'abandon par son propriétaire. L'inactif fait une proie facile pour lui prendre un village ou ses économies.

- IRL (In Real Life) : votre vie réelle, celle dans laquelle vous allez à l'école ou au travail ou ailleurs et dans laquelle vous ne gérez pas la météo.
- Lvl : abréviation de Level, Niveau en anglais.
- MàJ (ou MAJ) : les Mise A Jour ont lieu chaque nuit vers 2h du matin heure française, c'est à ce moment que le serveur effectue ses calculs.
- Mistrel : c'est l'unité monétaire en AfterEnd.
- MP : Message Privé.
- Multi : strictement interdit ! Désigne le fait qu'un joueur IRL possède plusieurs comptes IG, qu'il les utilise ou non à des fins malhonnêtes. Le multi est assimilé à de la triche, tout compte multi sera bloqué sans appel, y compris le compte principal, qu'on se le dise. Si vous avez déjà un compte et que vous voulez recommencer, envoyez un MP à un administrateur. Il vous bloquera ce compte, vous pourrez alors en recréer un sans craintes.
- RP : Rôle Play. En RP, vous incarnez votre personnage, respectueux du contexte défini par les administrateurs et modérateurs du FAE.
- PJ : Personnage Joueur, désigne l'adéquation entre le compte IG et le compte FAE.
- PNJ : Personnage Non Joueur. Désigne un personnage du FAE, créé par un PJ pour enrichir ou compléter son background. Un joueur peut créer autant de PNJ qu'il le souhaite, les faire connaître au public ou non.
- UN : Unité de Nourriture

B. Le premier jour

Ne vous précipitez pas. N'achetez pas tout et n'importe quoi, en particulier d'armées qui ne serviront qu'à vous coûter en entretien et en nourriture sans être utiles les premiers jours. Commencez par faire un petit bilan de la situation.

1. Présentation rapide de l'IG

Vous pouvez naviguer parmi les différents aspects de la gestion de vos villages dans le menu de navigation à gauche de votre écran.

La première partie de la colonne contient tous les liens utiles à AfterEnd, notamment pour accéder au forum, aux concours, aux votes pour promouvoir le jeu, ou à la boutique, ou bien pour rechercher un seigneur ou une alliance, ou accéder aux classements.

La deuxième partie est celle qui nous intéresse ici. Vous avez tout d'abord les liens pour vous permettre de modifier certaines informations sur votre compte, d'accéder à vos messages, d'écrire une note, de lire les informations concernant votre alliance.

Profil de mes villages reprend une grande partie des informations pratiques de l'ensemble de vos villages, vous pouvez d'un seul coup d'œil connaître l'état global de chacun.

Le menu déroulant *Village courant* vous permet de changer de village en le sélectionnant dans la liste.

Bilan général est la page d'accueil par défaut, ce que vous pouvez modifier si vous activez l'option « connexion automatique » et que vous sauvegardez la page de votre choix dans vos favoris. Je conseil la page *Profil de mes villages*, c'est très pratique quand on commence à avoir plusieurs villages.

Ensuite vous avez divers liens que vous finirez bien par connaître avec le temps, on va se concentrer en particulier sur *commerces* et *populations* pour l'instant.

Dans la page *commerce*, vous pourrez gérer votre production de nourriture, indispensable à la survie de vos villageois et militaires (même si vous avez bâti une société de mannequins filiformes et anorexiques dans le BG de votre RP).

Dans *population* vous pourrez développer votre village, faire venir des habitants ou fermer vos frontières.

Et enfin l'*armée*, oubliez-le dans l'immédiat. Sachez cependant que c'est ici que se dérouleront les moments les plus palpitants de votre règne de seigneur.

2. Etat initial

Vous disposez de 100 villageois, 10 fermiers, 10 000 unités de nourritures et 20 000 mistrels que le gouvernement vous a gracieusement alloué sur nos impôts (vu ce qu'il m'a pris, il se moque de vous !).

Vérifiez le dans le profil de vos villages. Vous constatez que tout va bien, vous pouvez même disposer d'informations supplémentaires en cliquant sur le lien *modifier les colonnes affichées*.

Et pourtant non, en réalité votre balance commerciale est négative : vous consommez plus de nourriture que vous en produisez. Ce n'est pas grave, vous disposez d'une réserve suffisante pour tenir plusieurs jours, ce dont vous pouvez vous assurer dans votre page de *commerce*.

Sachez qu'au moment de votre arrivée, vous avez la population la plus basse que vous n'aurez jamais si vous vous développez. Or les festivités sont calculées en fonction de la population totale de votre village, profitez-en, lancez un carnaval !

3. Et ensuite ?

Ça dépend de vous. Quel est votre objectif ? Souhaitez-vous devenir un puissant guerrier craint et respecté, le défenseur de la veuve et de l'orphelin ou bien un pacifiste convaincu ?

C'est une question qu'il faut vous poser très tôt, puisque vos actions suivantes doivent dépendre de votre but et de la stratégie qu'il vous faudra mettre en œuvre pour l'atteindre.

Vous pouvez entamer votre développement en investissant dans la population, équilibrer votre balance commerciale, commencer à économiser pour lancer votre première guerre si vous êtes trop impatient (sachez cependant qu'en choisissant cette option vous diminuerez considérablement votre espérance de vie).

Vous pouvez aussi commencer à vous chercher une alliance, lire le journal, vous renseignez sur le contexte géopolitique ou poursuivre la lecture de ce didacticiel, le maître mot étant « pas de précipitation ».

C. Mécanismes du jeu

AfterEnd est un jeu tour par tour, ce qui signifie que les calculs ont lieu durant des périodes bien précises, par oppositions au mode de jeu en temps réel où ils ont lieu en continu.

Par contre les achats sont débités au fur et à mesure.

A l'issue du tour, la MàJ permet de calculer vos revenus, les salaires que vous devez verser à vos employés (fermiers, pêcheurs, militaires, espions...), les impôts que vous devez verser au gouvernement (ce n'est pas le cas au début, mais ça ne saurait tarder), les guerres, les résultats de la loterie, etc...

Les seuls moyens de gagner de l'argent en cours de journée sont de gagner au casino (si vous avez de la chance) ou de vous faire prêter (ou donner) de l'argent par un allié. Vous en perdrez immédiatement pour tout achat, la maison ne fait pas crédit !

III. DEVELOPPEMENT ECONOMIQUE

A. Population

1. Le villageois en chiffre

Vos villageois sont vos meilleurs amis car ils vous payeront chaque jour leur loyer.

Celui-ci s'élèvent à 145 mistrels, sans révision, ni actualisation, l'inflation n'existe pas dans AfterEnd.

Elever des villageois est une méthode sûre et solide de gagner de l'argent, la plus lucrative en conditions « normales ».

En revanche, vous devez nourrir votre villageois. Rassurez vous, vous n'aurez pas besoin de régurgiter sa nourriture, il se débrouille tout seul dès lors que vous avez des stocks de nourriture dans le village.

Il mange 50 UN chaque jour.

2. Comment attirer le villageois

En RP, le villageois est à l'origine un nomade comme il y en a beaucoup dans ce contexte apocalyptique. Passant près de votre village et attiré par son mode de vie sécurisant, la joie de vivre de vos villageois et l'accueil qu'ils leur réservent, le nomade décide de s'installer. Il lui faut donc une infrastructure d'accueil.

Pour attirer un villageois, il vous faut un grand pot de miel, une bouteille en plastique et un peu d'eau. Vous en faites ce que vous voulez, ce qui importe, c'est d'acheter des maisons qu'ils aient de la place pour s'installer dans votre village.

Les conditions d'arrivée de nouveaux villageois sont donc :

- Présences de places libres dans vos habitations,
- Ouverture des frontières,
- Qualité du moral.

Notez que pour acheter de nouvelles habitations, vous devrez disposer d'une milice constituée de fantassins à un taux de 15 villageois par fantassins.

Il vous faudra quoi qu'il arrive respecter ce rapport pour acheter vos habitations, si jamais vos fantassins sont partis en vadrouille sur un autre village (à vous ou non), il vous faudra reconstituer l'intégralité de votre milice.

Vous avez le choix entre les grandes et les petites maisons. Le rapport prix / places disponibles est beaucoup plus intéressant avec les grandes maisons, évitez à tout prix les petites. Vous devez toujours tabler sur le long terme, économisez donc les quelques milliers de mistrels qu'il vous reste pour le lendemain.

3. A combien arrivent-ils ?

La formule de calcul régissant les arrivées semble être :

$$\text{Nveaux_villageois} = \text{Place_dispo} \times \text{nb_aléatoire}(de\ 0,1\ à\ 0,3) \times \text{moral}(\%) / 100$$

Cette formule a été établie de manière empirique et ne constitue en aucun cas une formule exacte.

4. La crise économique

La crise économique survient lorsque les loyers que vous percevez sur votre village ne suffisent plus à payer les salaires de vos employés (commerce, armée et espionnage).

Notez cependant que vous payez les salaires avant le prélèvement des impôts. Vous pouvez donc payer plus de salaire que vous ne toucherez en revenu net, sans pour autant vous retrouver en crise économique.

Lorsque vous vous retrouvez en crise économique, vos unités quittent votre village à raison de 30% par MàJ, et cela quelle que soit l'ampleur de la crise, le moral de votre village sera en baisse.

B. Commerce

1. Les fermiers

Le fermier vit dans des fermes en petits troupeaux, à raison de 15 individus par bâtiment. Le fermier s'achète dans votre page *commerce*, vous entrez la quantité désirée et vous validez.

Mais faites attention, le fermier ne supporte pas de rester dehors, il a besoin d'une ferme pour travailler.

Il faudra donc vous assurez que vous avez de la place disponible dans vos fermes pour acheter un fermier.

Le fermier coûte 120 Mistrels et perçoit un salaire de 20 Mistrels par jour. Il mange 50 UN par jour.

La ferme coûte 3200 Mistrels à l'achat et n'a pas besoin d'être entretenue (disons que c'est compris dans le salaire du fermier, pour ce prix là il peut bien s'en occuper !).

Le fermier produit à un rendement fixe, quoi qu'il arrive, il produira ses 230 UN/jour.

On peut donc dire que le coût global d'un fermier est de 333 Mistrels à l'achat, 20 en salaire et une production nette de 180 UN/jour.

2. Les bateaux de pêche

Le bateau de pêche est piloté par un équipage de 3 pêcheurs. Ceux-ci ont bien entendu besoin de manger et perçoivent un salaire.

Chaque bateau de pêche nécessite un port d'attache à raison d'un port pour 10 bateaux.

Vous devez avoir la place disponible avant d'acheter un nouveau bateau.

Le bateau de pêche vous coûtera 850 Mistrels à l'achat, puis 80 mistrels par jour (Notez que le marin pêcheur est mieux payé que le fermier). Etant 3 marins pour le manœuvrer, vous devrez l'approvisionner de 150 UN par jour.

Le port vous coûtera la bagatelle de 5100 Mistrels à l'achat, tout comme les fermes, vous n'aurez pas besoin de l'entretenir.

La production du bateau de pêche est variable. Elle dépend de la météo, du type de poisson pêché, de l'âge du capitaine, que sais-je encore ?

La plage de production est de 350 UN pour aller jusqu'à 1400 UN chaque jour, et donc une moyenne de 875 UN/jour (valeur que j'utilise par habitude).

Cette production dépend d'un facteur aléatoire, mais est directement proportionnelle à votre moral. Plus le moral est bon, plus la pêche est bonne, à croire que le marin pêcheur attrape plus de poisson quand il chante !

Le coût global d'un bateau de pêche est de 1360 Mistrels à l'achat, 80 en salaire et une production moyenne nette de 725 UN/jour.

3. Que choisir ?

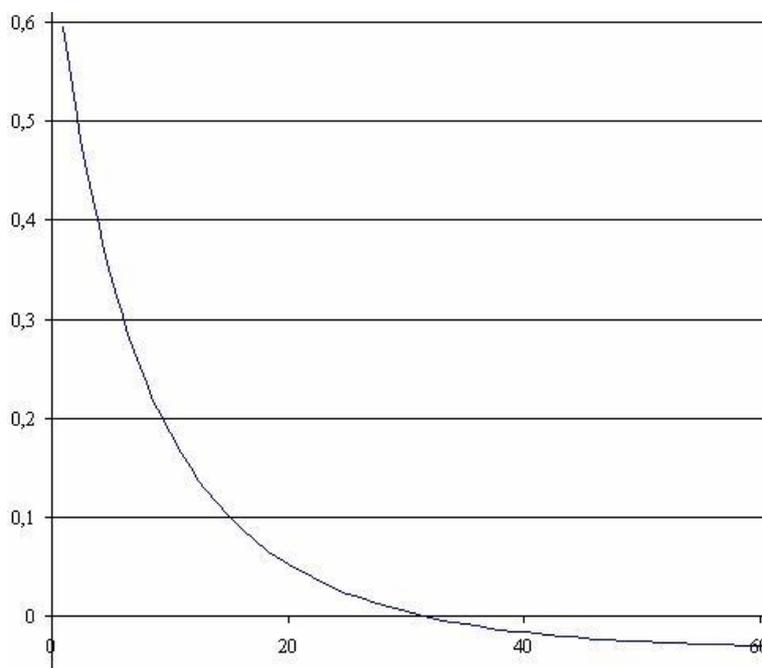
Vous pouvez retrouver le déroulement du débat public sur cette page :

<http://www.afterend.com/forums/index.php?act=ST&f=85&t=7510&s=6463cdc530aed824cdbcc4d5fc32ada>

Illustration : je ne détaille pas les calculs, c'est un peu trop brouillon. La courbe suivante représente l'écart de production entre fermes et ports au fil du temps.

En gros, tant que c'est positif, c'est les fermes les plus intéressantes en comparant la production par rapport à l'investissement total.

On peut voir que les ports deviennent rentable en environ 33-35 jours.



Le choix à faire est donc simple : quel durée de vie vous accordez-vous ?

J'en étais sûr, donc si vous ne souhaitez pas mourir dans les 30 prochains mois, préférez les bateaux, vous vous y retrouverez, surtout quand on prends en compte que cette étude a été réalisée pour un moral neutre, à 100%, et que la production réelle peut donc être 50% supérieure à ça. Mais aussi inférieure, rien n'est gagné.

Préférez néanmoins une production mixte, tout en bateau n'est pas sécurisant (surtout si vous produisez au minimum pour optimiser vos revenus en économisant sur les salaires) et tout en fermier vous coûtera cher à la longue.

C'est à vous de trouver le bon équilibre entre la sécurité et la productivité.

Pensez tout de même que votre commerce emploiera moins de personnes avec des bateaux qu'avec des fermes pour la même production. En augmentant votre taux de bateau, vous aurez donc moins d'individus comptant dans votre population totale pour un même nombre de villageois. Vous économiserez donc sur le coût des festivités et serez légèrement surclassés par rapport à ceux qui ont le même nombre de villageois que vous.

C'est un avantage minime, voire négligeable, mais il existe.

4. Le stockage

Vous avez la possibilité de stocker de la nourriture dans votre réserve. Ce stockage ne sert à rien sauf qu'il est impossible de revendre la nourriture en stock, même par mégarde, et qu'il n'apparaît pas sur les rapports d'espionnage de vos ennemis.

Vous pouvez déstocker à tout moment votre nourriture vers le compte courant.

5. Gagner de l'argent par le commerce

Vous pouvez vendre votre excédent de production en cliquant sur le bouton « vendre la nourriture » (et la arrêter la vente par le même procédé).

La revente de nourriture se réalise lors de la MàJ, toute UN non stockée dans votre réserve, sera vendue à raison d'un taux de change de 6UN pour 1 mistrel.

Vous devez donc vous rappeler que si vous revendez tout et que vous ne produisez pas suffisamment, vous risquez de vous retrouver en famine.

La revente de nourriture peut se révéler salvatrice occasionnellement en vous procurant un complément de fonds monétaires en cas de coup dur.

Cependant pensez bien que la revente de nourriture est imposable, elle entre à la fois dans le compte du salaire imposable, et indirectement sur celui de l'impôt sur la fortune.

Je conseil de faire en sorte d'avoir toujours dans les stocks au moins la valeur d'une journée de revenus en nourriture. En cas d'attaque, vous pourrez ainsi bénéficier d'une source de revenu complémentaire qui peut éventuellement faire pencher la balance.

Je conseil aussi d'oublier tout de suite de gonfler vos revenus en vendant tous les jours votre excédant, ça ne rapporte presque rien.

6. La famine

Lorsque votre production de nourriture est trop faible et que vous en consommez plus, vous êtes en famine.

Dans un premier temps, vos gens iront se servir dans vos stocks mais lorsque ceux-ci seront vides, ils commenceront à partir et le moral du village baissera.

La méthode la plus rapide pour stopper ces départs et de virer des UN depuis un autre de vos villages excédentaire, vous pouvez alors investir dans quelques fermes et ports pour améliorer la production.

Vérifier tout de même que votre production est bonne, il peut s'agir d'un aléa imputable à une mauvaise pêche. Vous pouvez vous retrouver en famine alors que le *total des apports de nourriture par jour* est supérieur à la *nourriture consommée par le peuple par jour*.

7. Les chiffres

1 ferme -> 15 fermiers

Production moyenne d'un fermier : 230 UN

Consommation en UN d'un fermier : 50 UN

1 port -> 10 bateaux

Production moyenne d'un bateaux : 875 UN (de 350 à 1400 UN)

Consommation en UN d'un bateau : 150 UN

Taux de change : 6 UN -> 1 Mistrel

Unités	Achat	Salaire
Ferme	3200	-
Fermier	120	20
Port	5100	-
Bateau	850	80

C. Festivités et moral

1. Le grand banquet

Le grand banquet dure une journée et augmente votre moral de 25 points. Ce n'est pas la plus rentable des festivités, mais elle permet le gain de moral le plus important pour un coût assez élevé.

Il est utile principalement lorsque votre village est attaqué et que son moral chute rapidement, c'est le seul cas de figure dans lequel il est utile.

2. Jeux des arènes

Les jeux des arènes vous coûteront le même prix qu'un banquet pour un moral augmenté de 15 points par jour. Par contre cette festivité durera 3 jours. C'est la festivité que je conseil de lancer si vous voulez conserver constamment votre moral au plus haut, c'est à dire 150%. C'est avec celle là que vous perdrez le moins d'argent.

3. Le Carnaval

Le carnaval est une festivité longue puisqu'il dure 7 jours. Il vous permet de gagner 20 points de moral chaque jour mais vous coûte 4 fois plus cher que les autres festivités.

Lancez un carnaval quand vous venez de vous faire attaquer et que votre moral est relativement bas.

4. Le retour des armées

C'est une festivité que vous ne pourrez obtenir que quand vos armées attaquantes sont victorieuses. Le nom est un peu abusif puisque si vous avez conquis le village adverse, vos armées restent dessus.

Le retour des armées est bon marché et vous permet un gain important de moral, profitez-en, dès que vous en avez la possibilité, achetez-le.

5. Combien ça va me coûter ?

La formule de calcul des festivités est la suivante :

$$\text{Coût} = (\text{Nb_villageois} + \text{Nb_fermiers} + 3 \times \text{Nb_bateaux} + \text{Nb_places_libres}) \times C$$

Avec :

Carnaval : $C = 40$

Banquet ou jeux des arènes : $C = 10$

6. Influence du moral

Le moral est un facteur très important dans la vie de votre village.

Il influe directement sur la qualité de vos armées défensives, la quantité de nourriture produite par vos bateaux et le nombre de villageois qui viendront dans votre village.

Ne le négligez pas. Je vous conseil de le soigner et de faire en sorte d'avoir toujours un niveau de moral élevé, celui-ci allant de 0 à 150%.

7. Méthode de lancement des festivités

Si vous suivez le conseil précédent, alors il existe un moyen pour avoir un niveau de moral élevé sans trop vous ruiner.

Le niveau normal du moral est de 100%. Quand vous lancez une festivité, celui-ci va monter régulièrement jusqu'à atteindre son plafond qui est de 150%. Si vous avez lancé un carnaval, par exemple, alors vous atteindrez ce plafond en 3 jour, et tous les points de moral dont vous auriez pu bénéficier les 4 jours suivants ne serviront qu'à vous maintenir à ce niveau. Vous perdez des mistrels !

La bonne méthode selon moi et de laisser le moral fluctuer.

Admettons que vous êtes à 100%. Lancez un jeux des arènes, au bout de 3 jours votre moral aura atteints 145%. Ce n'est pas la peine d'en relancer un autre derrière, laissez votre moral retomber 1 journée, voire 2 avant de relancer un jeux des arènes.

Ce sont des économies de bout de chandelle, je le conçois, mais laissez moi vous citer l'exemple que j'avais donné à Chevalier_Noir à l'époque pour me justifier : *c'est comme si j'achetais 3 esquimaux et qu'au bout du premier je n'avais plus faim. Ensuite dès que j'ai un petit creux je grignote le suivant et je balance ce qu'il en reste. Autant attendre un peu plus et le manger en entier !*

8. Les crises

Lorsque vous êtes en crise économique ou alimentaire votre village perds du moral. Lancer une festivité ne suffira pas à le rétablir, il faut aussi remédier à la cause de la crise.

Sauf si vous chercher justement à faire partir vos gens, à ce sujet rendez-vous dans le chapitre dédié au dégraissage de village.

D. Casino et loterie

1. Casino

Le casino est votre seule possibilité de gagner de l'argent en dehors des MàJ. Selon notre webmaster, il existe une martingale sur un des jeux, mais personnellement, je n'ai encore jamais vu personne s'enrichir de manière rentable au casino, par contre j'en ai vu quelques uns se mettre sur la paille (et pas pour taquiner leurs fermières).

C'est vous qui voyez, êtes vous un flambeur ? Avez-vous de la chance ? Vous pouvez selon votre mise gagner un beau pactole, à vos risques et péril.

2. Loterie

La loterie, par contre, il y a une réelle possibilité de gagner un bon revenu complémentaire. Pour cela la meilleure méthode est avant tout d'avoir le plus de village possible et d'être patient.

Ensuite il s'agit de sélectionner vos combinaisons. Faites le avec méthode et astuce, certains vous dirons que vous ne pouvez pas attirer la chance car d'un point de vue statistique les tirages sont indépendants, n'empêche que...

NB : vos gains au loto ne sont pas imposés le jour où vous gagnez.

3. Peut-on attirer la chance ?

Oui, jouez au loto !

Allez voir dans les statistiques et regardez les numéros ayant l'écart le plus important. Encore une fois, ces numéros n'ont pas plus de chance que les autres de sortir, mais c'est ceux-là que nous prendrons, par ordre d'écart. Ensuite téléchargez ça :

<http://www.afterend.com/divers/Loto.exe>

Comment ça marche ?

Vous saisissez dans la zone de texte tout en haut les numéros que vous pensez être les plus susceptibles de sortir, en prenant donc en compte leur écart et leur nombres de sorties totales et en les séparant par une virgule, sans espace ni rien.

Vous sélectionnez "4" dans la combobox (mis par défaut de toute façon), vous appuyez sur le bouton "calculer", il vous sort :

1/ le nombre de possibilité avec les numéros choisis,

2/ il vous sort toutes les combinaisons en question dans la "list box".

Exemple :

Numéros à jouer, dans l'ordre : 5, 13, 16, 6, 20, 8, 18 ,9.

En prenant que les 6 premiers de cette liste, 15 combinaisons :

5-13-16-6
5-13-16-20
5-13-16-8
5-13-6-20
5-13-6-8
5-13-20-8
5-16-6-20
5-16-6-8
5-16-20-8
5-6-20-8
13-16-6-20
13-16-6-8
13-16-20-8
13-6-20-8
16-6-20-8

Vous jouez ensuite chaque combinaison sur un village différent (ordre et méthode vous permettrons de ne pas vous tromper).

NB : ce n'est pas la peine de me demander si jamais le logiciel ne fonctionnerai pas sur votre pc, soit pour un problème de driver ou autre, je serais incapable de vous aider. N'attendez pas non plus que je vous bidouille un module pour qu'il aille jouer à votre place, je m'y suis toujours refusé ! Les bons softs du Professeur Thibault n'ont toujours servi qu'à me faciliter la vie, pas à me remplacer.

E. Les impôts

Et c'est là que ça se complique. Les impôts, qu'est-ce que c'est ? Officiellement, le gouvernement prélève aux riches seigneurs d'AfterEnd les impôts pour permettre aux

nouveaux seigneurs de débiter, pour entretenir les routes et les sécuriser, pour payer les études de vos enfants, les soins hospitaliers et autres services pas bien utiles.

Si vous voulez mon avis, il suffit de regarder le luxe du palais du gouvernement pour savoir où passent ces impôts !

Quoiqu'il en soit, les impôts sont un point technique déterminant dans votre performance, les joueurs aguerris n'ont de cesse de trouver les astuces pour en payer le moins possible.

1. L'IR

L'impôt sur le revenu est la première phase des impôts, c'est habituellement le premier impôt que vous payerez.

Pour le calculer, c'est très simple. Vous avez dans votre page population dans le bilan en haut la ligne *Argent produit par les loyers des villageois par jour*. Vous déduisez de ce montant le total des salaires, entretien et maintenance que vous devrez payer, vous ajoutez vos éventuels revenus liés à la vente de nourriture et vous obtenez votre revenu brut imposable.

Selon son montant vous appliquez les formules suivantes

Barème de l'impôt sur le revenu (IR)		
revenu brut	revenu brut	Formule de calcul
0	50 000	0
50 001	100 000	(gains*0.10) - 5 000
100 001	300 000	(gains*0.15) - 10 000
300 001	700 000	(gains*0.20) - 25 000
700 001	1 500 000	(gains*0.30) - 95 000
1 500 001	4 000 000	(gains*0.40) - 245 000
4 000 001	15 000 000	(gains*0.50) - 645 000
15 000 001	50 000 000	(gains*0.60) - 2 145 000
50 000 001	300 000 000	(gains*0.70) - 7 145 000
300 000 001		(gains*0.75) - 22 145 000

2. L'ISF

Selon ce qu'il vous reste après le passage du FISC, vous allez devoir passer par la case impôt sur la fortune. Il est calculé en fonction des revenus qu'il vous reste après IR, auxquels on ajoute vos économies.

Barème de l'impôt sur la fortune (ISF)		
Fortune	Fortune	Formule de calcul
0	1 000 000	0
1 000 001	5 000 000	fortune*0.05 - 50 000
5 000 001	15 000 000	fortune*0.1 - 300 000
15 000 001	50 000 000	fortune*0.2 - 1 800 000
50 000 001	...	fortune*0.3 - 6 800 000

3. Peut-on éconduire les agents du FISC ?

Non, mais en tout cas on peut les renvoyer dans leurs pénates avec pas grand chose. Pleins de solutions s'offrent à vous.

Puisque vous payez des impôts en fonction de vos revenus, on peut en déduire que pour une population identique, celui qui la répartie sur 2 villages aura 2 fois moins de revenus par village. Il ne paiera pas forcément moins, sauf si ça le fait chuter d'une tranche.

Par extension, plus vous aurez de village sur lesquels répartir votre population, moins vous paierez d'impôts pour un même niveau. Et cette petite astuce fonctionne aussi pour l'ISF.

Notez qu'à partir du moment où tous vos villages paient le maximum d'impôt en IR et en ISF, il vous reste toujours un intérêt à répartir : la déduction fixe est imputée sur chaque village, si vous regroupez tout sur le même, vous ne l'aurez qu'une fois.

Les agents du FISC ne passent pas sur un village hiberné.

IV. ASPECT MILITAIRE

A. Vos unités

1. Fantassin

L'unité de base est le fantassin. Il constitue en principe le gros de votre armée, notamment car il est aussi utilisé comme milice.

Vous devez payer un salaire à vos fantassins, leur payer l'entretien de leur équipement et les nourrir (toujours à hauteur de 50UN par tête de pipe).

2. Archer

La deuxième unité militaire est l'archer. L'archer, tout comme le fantassin, a besoin d'un salaire, d'équipement et de nourriture.

3. Canon

Le canon est la dernière unité militaire et est d'un type un peu particulier. Le canon n'a pas besoin de salaire ou de nourriture, mais seulement d'entretien.

Il ne compte pas non plus dans votre population.

4. Les tours défensives

Il existe la possibilité d'améliorer votre défense en investissant dans les tours à archers ou à canon. Les tours à archer peuvent contenir 100 archers, les tours à canon 30 canons.

Les tours augmentent l'efficacité de vos unités de 20% environ et coûtent moins cher à l'achat que si vous augmentiez vos effectifs de 20% pour obtenir la même puissance défensive.

Par contre, vos tours vous coûteront des frais de maintenance supplémentaires chaque jour et ne sont pas destructibles hormis par la guerre. C'est pourquoi je recommande de ne les utiliser qu'en dernier recours, elles vous coûteront très cher à la longue et ne sont utilisées que très rarement dans la vie de votre village.

5. Les chiffres

Unités	Achat	Salaire	Maintenance	Frais envoi
Fantassin	300	150	80	150
Archer	250	100	70	100
Canon	700	-	100	200
Tours archers	900	-	150	-
Tours canons	1400	-	400	-

B. Déroulement d'une guerre

1. Déclaration de guerre

A partir du moment où une guerre est envoyée, elle a entre 3 et 4 M&J pour aboutir, selon le facteur chance. Les premiers jours, l'armée est en marche, le moral du village défenseur chute (lancez des festivités si possible) en proportion de ses chances de victoires (plus l'armée est grosse par rapport au village et aux défenses mises en place plus les habitants sont pessimistes).

Lors de la dernière M&J, le combat a lieu.

2. Premier tour

Le premier tour est un combat entre vos canons et les canons adverses.

3. Deuxième tour

Le deuxième tour concerne de la même manière les archers.

Sachez que ces deux tours préalables apportent un bonus à celui qui les gagne.

4. Assaut final

Ceux qu'il reste se joignent aux fantassins pour participer à l'assaut final.

5. Conditions de la victoire

Les rapports de batailles ne fournissent pas les éléments nécessaires pour établir avec certitude les conditions de la victoire.

Cependant, il semblerait qu'une bonne méthode pour déterminer le résultat est de gagner en premier lieu l'assaut final ainsi qu'un des deux premiers tours.

Débrouillez-vous pour y arriver et vous aurez de bonnes chances de vaincre.

C. Les modes d'attaque

1. Conquête

Mode de bataille privilégié des conquérants, en réussissant la conquête vous capturez le village adverse qui devient votre propriété. Lorsque vous y arrivez pensez à le visiter pour constater l'état du village et harmonisez le avec vos autres propriétés. Il ne doit pas constituer une brèche dans votre stratégie or puisqu'il est fraîchement dévasté par la guerre, il doit encore être vulnérable.

2. Simple Bataille

La simple bataille a pour principal objectif de piller le village. Vous pouvez récupérer de la sorte jusqu'à 90% des richesses.

Les objectifs secondaires de la simple bataille peuvent être stratégiques. Le but est alors d'obliger le défenseur à dépenser ses économies en défense, puisqu'il ne sait pas si la conquête est activée, ou accessoirement de récupérer certaines informations plus rapidement qu'avec des missions d'espionnages (mais beaucoup moins discrètement).

Ou alors vous pouvez l'utiliser pour piller les économies d'un inactifs.

D. Les types d'attaque

1. Chirurgicale

La guerre chirurgicale a à peu près le même effet qu'une frappe chirurgicale de B52 : vous ne détruisez pas grand chose, mais vous détruisez quand même un peu tout et rien.

Utilisez ce mode si vous souhaitez récupérer un village en bon état, en revanche gonflez légèrement vos effectifs pour ne pas perdre en efficacité.

2. Attiléenne

Par opposition à la guerre chirurgicale, ce mode a pour objectif secondaire de causer le maximum de dégâts aux infrastructures du village ennemi. Un peu comme une frappe chirurgicale de B52 menée par un pilote atteint de strabisme.

Utilisez le en particulier quand vous optez pour une stratégie en plusieurs assauts, le village sera plus facile à conquérir lors de l'attaque suivante.

Personnellement, je n'utilise que ce mode, ça fait un peu plus de dépenses pour remettre le village en état, mais au moins je suis sûr de l'effet.

3. Normale

Mode intermédiaire entre les deux précédents, vos armées adoptent un comportement neutre et ne détruisent que ce qu'elles estiment nécessaires pour accomplir leur mission

E. Les Niveaux (ou lvl d'upgrade)

1. Effets

Les niveaux d'améliorations offensifs et défensifs ont pour effet d'augmenter l'efficacité de vos armées de 10% chacun.

De base, vos unités sont à 100%, ainsi au niveau 1 vous serez à 110%, au 2 à 120% et ainsi de suite.

Ne les négligez pas. Ca peut paraître un peu cher au premier abord, mais je pars du principe que dès que vous gagnez assez en une journée pour vous en payez un, tous vos villages doivent en être équipés. Ce n'est pas au dernier moment qu'il faut y penser, car en général c'est là que vous êtes attaqués et que votre budget devient serré.

L'idéal est de garder une réserve financière et de se payer les lvl sur tous ses villages dès qu'on peut se le payer en 2 jours.

De plus, à quantité égale de militaires, celui qui a un niveau off/déf supérieur à l'autre est forcément avantageux pour un même coût.

Sachez tout de même que vous pouvez acheter vos niveaux offensifs en dernier recours lors des jours de déplacement de votre armée (en attaque) il sera pris en compte durant l'assaut.

2. Coûts

	Attaque	Défense
Niveau 1	20 000	80 000
Niveau 2	260 000	760 000
Niveau 3	1 950 000	4 610 000
Niveau 4	10 080 000	20 710 000
Niveau 5	40 350 000	75 080 000
Niveau 6	134 220 000	231 620 000

F. Attaque

1. Estimer son budget

Le voilà, le nœud du problème. Comme dans toutes les guerres, le seul véritable facteur déterminant est le budget.

Estimer son budget dépend avant tout de votre objectif, sachez que plus votre adversaire aura de village, plus il sera difficile de l'annihiler.

La première étape consiste à calculer le total des économies de l'adversaire le jour de l'assaut, puis d'y ajouter les salaires qu'il percevra durant les jours où l'armée sera en marche vers ses terres. Bien sûr, vous devez aussi intégrer les impôts qu'il payera, les compléments de salaire qu'il obtiendra en vendant sa nourriture, les aides qu'il obtiendra de ses éventuels alliés, des choix défensifs qu'il fera comme de laisser sans défense tel ou tel village pour sauver plutôt les autres, ses lvl d'upgrades...

Vous n'obtiendrez donc jamais un chiffre exact et fiable à 100%, néanmoins en prenant un certain nombre de précaution vous ne serez pas pris au dépourvu.

En théorie pour capturer un village isolé, vous devez réunir un budget au moins égal à celui de l'adversaire, en ajoutant les frais d'envoi de vos troupes. Multiplier ce résultat par 1,5 voire 2 et vous aurez un budget cohérent.

En première approche, vous pouvez considérer qu'un villageois rapporte 139 mistrels par jour, frais déduits (mais sans les impôts). Il s'agit du coefficient le plus optimiste de rentabilité d'un villageois, pour un village idéalement tenu, sans impôts, sans surconsommation, sans frais inutiles (armées, espions...).

Une formule de calcul du budget ennemi pourrait donc être (pour un seul village) :

$$\text{Budget} = \text{Nb_villageois} \times 139 \times 4 + \text{économies} + \text{revente_nourriture}$$

Si vous vous attaquez à un adversaire possédant plusieurs villages, faites le pour chaque village. La somme de ces budget vous donnera le budget total de la défense ennemie.

Vous, vous devrez aussi rajouter vos frais d'envois, comptez 30% du budget, mais ça dépend de vos proportions d'armées.

Votre budget minimal d'attaque sera donc :

$$\text{Budget_mini_attaque} = \text{Budget_total_défensif} \times 1,3$$

Pour synthétiser, votre budget sera :

$$\text{Budget_mini_attaque} = \text{Nb_villageois_total-ennemis} \times 723 + \text{économies}$$

Sauf qu'avec ça vous aurez tout au plus un statu quo, admettez que ce n'est pas l'idéal pour conquérir un village. Mais, n'oubliez pas qu'on s'est déjà placé dans les conditions les plus défavorables pour l'attaquant. Cette formule estimative est d'autant plus surestimée que le village ennemi est gros puisqu'il paye des impôts non intégrés dans le calcul.

Normalement avec ça vous assurez la conquête.

Lorsque le défenseur prépare ses défenses, il peut tout de même faire des choix en abandonnant un ou plusieurs villages à l'ennemi et gonfler le budget de l'une ou l'autre de ses propriétés, le choix des différentes stratégies d'attaque en dépend, à vous de faire la bonne.

2. L'armée minimale syndicale

Lorsque vous attaquez un village, vous devez envoyer une quantité minimale de troupes. En effet si vous attaquez une mégalopole avec 2 fantassins manchots, ceux-ci refuseront de partir. Le calcul de cette quantité d'armée est principalement utile pour les très très gros villages (vers les niveaux 35~40) puisque vu les impôts qu'ils payent il est difficile d'avoir assez de budget pour envoyer beaucoup plus, ainsi que pour les attaques de récupération de villages consentis par le défenseur (don de village, récupération de banques et autres...), les attaques de protections.

$$\text{Nb_mimi_syndical} = 0,1 \times (\text{Fa} + \text{A} + \text{Fe} + 3 \times \text{B} + \text{E} + \text{CE} + \text{V} + \text{PL})$$

Avec :

- Fa= fantassins
- A = archers
- Fe = fermiers
- B = bateaux
- E = espions
- CE = contre-espions
- V = villageois
- PL = places libres

Dans les effectifs d'armées envoyés ne sont comptabilisés que les fantassins et les archers (vous pouvez envoyer autant de canon que vous voulez, vous ne ferez que des dépenses inutiles).

Mais dites donc, il y a un chiffre intéressant dans l'histoire, les places libres comptent dans l'armée à envoyer ? Mais alors si j'ai un petit village avec énormément de places libres, mon attaquant devra se ruiner pour m'attaquer rien qu'en envoyant la quantité minimale de troupes ? Ca peut même ruiner sa stratégie vu que son budget sera complètement faux ? Voire l'obliger à se mettre tout seul en crise économique puisqu'il aura vu après avoir acheté toutes ses armées que celles-ci ne veulent pas partir et qu'il n'a pas le budget pour les compléter ?

A méditer si vous voulez mon avis.

3. Les proportions d'armées

Les proportions d'armées pour l'assaillant dépendent de ses objectifs. Il semblerait qu'une bonne proportion de canons fasse plus de dégâts collatéraux. En revanche une armée constituée principalement de canons est une vraie promenade de santé à arrêter pour un défenseur expérimenté (laissez tomber l'achat de canon et gonfler le reste, vous verrez que les canons tous seuls sont bien inutiles).

L'unité militaire la plus déterminante dans le cours de la bataille semble être le fantassin (puisque'il ne participe qu'à l'assaut principal) alors que l'unité la plus économique est l'archer.

L'usage est de lancer une armée de 100/75/50 (soit 100 fantassins, 75 archers, 50 canons) mais cette proportion n'est pas pour autant l'unanimité.

Vous pouvez moduler ces proportions à votre guise, sachant qu'une armée bien proportionnée a plus de chance de réussir.

Personnellement j'utilisais beaucoup un ratio approchant le 100/130/130 afin de gagner les deux premiers bonus et de l'utiliser pour compenser l'infériorité numérique des fantassins.

A chacun ses habitudes.

4. Anticiper les mouvements de l'adversaire

Comme dit précédemment, votre adversaire fera probablement des choix stratégiques tels que laisser l'un ou l'autre de ses villages sans défenses pour injecter ce budget dans la défense d'un village plus important pour lui.

Essayer de déterminer quels villages auront de l'importance pour lui.

A défaut de conquérir ses principales sources de revenus (les gros villages), dévastez-les.

Méfiez-vous des villages anormalement petits, peut-être sont-ce des poubelles bourrées d'armées.

Ne claquez pas tout votre budget dans l'offensive, avez-vous pensé à la contre-attaque ? Notamment des potentiels alliés de vos adversaires (connus ou secrets), des charognards qui profiteront de voir vos villages sans mistrels pour aller les conquérir.

5. Si vous perdez, vos armées reviendront

Et oui ! Les troupes défaites reviendront sur leur village d'origine, ainsi si vous avez envoyés d'énormes armées vous devez vous attendre à avoir un peu de mal financièrement pour les entretenir.

Préférez par conséquent les envois de grosses armées depuis vos gros villages si vous pensez pouvoir tout assumer.

Ou bien faites l'inverse en prenant pour hypothèse qu'il vaut mieux 50% des villages en crise assurée et les autres 50% en parfaite santé que 100% des villages en difficulté.

Tout dépend des quantités d'armées que vous comptez envoyer.

6. Il est toujours possible de négocier

Restez ouvert aux négociations. Utilisez la messagerie privée du jeu. Il est possible que vous ayez plus à gagner à accepter les propositions de votre adversaire.

Mais pensez aussi que certains ont la rancune tenace, voilà pourquoi moi, j'écoutais. Par politesse.

Le principal facteur est que ce n'est qu'un jeu, vous êtes là pour vous amuser. N'insultez pas votre victime, ne la ridiculisez pas inutilement, vous êtes le plus fort, tant mieux pour vous ce n'est pas la peine de nous en faire une pendule.

G. Défense

1. Estimer les armées en approche

Lorsque vous êtes attaqué, vous pouvez lire dans la page armée de votre village une estimation des armées en approche.

Il s'agit d'une estimation à $\pm 40\%$, donc assez vague. Pour réduire la fourchette, voici une méthode simple et efficace :

Relevez régulièrement les estimations, elles changent à chaque MàJ.

Ne conservez que les quantités les plus extrêmes pour chaque unité militaire.

Ensuite vous calculez de la sorte :

$$\text{Quantité_unité} = \text{maxi_estimation} / 1,4$$

$$\text{Quantité_unité} = \text{mini_estimation} / 0,6$$

Normalement si vous avez un tout petit peu de chance et assez de relevés, vous aurez des estimations à 3% d'erreurs (donc presque rien).

2. Les frais d'entretiens et de maintenance

En attendant que les armées ennemis débarquent chez vous, pensez que si vous achetez vos défenses dès le début (pour éviter une chute trop importante de moral) vous devrez payer vos hommes et les nourrir.

Intégrez ces coûts dès le début de l'élaboration de votre stratégie, car si vous négligez de laisser suffisamment d'argent sur votre village pour payer vos hommes, ils désertent à raison 30% par MàJ. Ce qui au final vous coûtera plus cher.

Les tours quant à elles ne désertent pas, mais n'oubliez pas qu'elles aussi ont besoin d'être entretenues.

3. Anticiper les mouvements de l'adversaire

Prenez un peu de recul, vous essayerez de réunir votre budget plus tard.

Attrapez un bout de papier, faites la liste de vos villages en inscrivant le nombre de villageois à côté, puis inscrivez les armées qui se dirigent vers vos terres. Mieux encore, faites-le sur un tableur informatique (afin d'avoir des fonctions de tri qui peuvent aider).

Y voyez-vous un schéma ? Est-ce que les armées importantes se dirigent principalement sur vos gros villages ? Sur vos petits ? De manière uniforme ?

Allez ensuite faire un tour sur le profil des ennemis (et de leur alliance). Leur reste-t-il beaucoup d'argent ? Quid de leurs alliés ? Quelles évolutions les finances de vos adversaires ont-elles durant les premiers jours d'attente ?

A partir de ces éléments vous devez être capable de déterminer le but de votre ennemi et surtout la stratégie qu'il adopte. Et ensuite agir en conséquence, un retournement de situation est difficile mais jamais impossible.

4. Elaborer sa stratégie défensive

Vous y êtes, il va falloir faire un choix. Vous avez votre budget et les estimations des armées ennemis et vous devrez faire avec.

Commencez par définir les armées que vous devrez opposer à chaque escouade adverse. Là ça dépend de pas mal de paramètres, tout comme la stratégie offensive.

Certaines astuces peuvent faire basculer le cours de la guerre à moindre frais. Il semblerait que les archers aient une efficacité intéressante en défense et que la victoire lors de l'assaut final y soit pour beaucoup dans le résultat final.

Maintenant vous pouvez peut-être assurer la défense des villages que vous jugerez important en gonflant un peu les effectifs défensifs et/ou procéder à l'inverse sur vos villages les moins utiles.

Sachez à ce propos que si vous vous faites capturer un de vos villages alors que vous avez envoyé sur votre ennemi une contre-attaque, l'assaut se poursuit jusqu'à la bataille ou l'hibernation du village attaquant. En somme vous pouvez contraindre l'ennemi à s'auto attaquer en jouant un peu sur les dates.

Peut-être serez vous un peu juste au niveau budget et devrez vous faire le choix des villages à sacrifier. Ou si vous êtes culotté et joueur allez vous tenter votre chance de tout sauver à moindre frais.

Vous pouvez aussi vendre de la nourriture pour accroître votre budget mais méfiez vous de la famine qui aura le même effet que si vous ne payez pas vos hommes : ils désertent.

5. Connaître la date d'envoi de l'armée ennemi

Lorsque l'ennemi vous attaque peu avant la MàJ, afin de vous faire perdre une journée de réflexion, il n'est pas toujours aisé de savoir si son assaut a été envoyé avant ou après, en général à cette heure là vous dormez.

Et pourtant, vous avez un moyen pour le savoir.

En regardant dans votre bilan quotidien, vous avez une ligne qui indique le statut militaire. Si celui-ci est déclaré « en guerre », c'est que la guerre a été prise en compte lors de la MàJ et que votre ennemi vous a attaqué avant.

6. La fuite stratégique

a) L'hibernation

Vous pouvez aussi éviter de payer les frais d'entretien / maintenance de vos hommes et de les nourrir en hibernant votre village attaqué après avoir acheté votre défense. Dans ce cas faites le au plus tôt pour éviter de perdre trop de moral.

La bataille se déroulera normalement même avec votre village hiberné. Par contre vous ne pourrez plus procéder à un ajustement de dernière minute et vous devrez supporter ces frais à la déshibernation. Vous perdez aussi du temps sur la contre-attaque vu que votre village sera bloqué 4 jours.

Cette stratégie est considérée en général comme un aveu de faiblesse, la fin justifie-t-elle les moyens ?

Quand ils se rendent compte de l'assaut assez tôt avant qu'il ne se généralise, certains adoptent même la stratégie de l'hibernation aigüe, consistant à hiberner tous les villages encore non attaqués et de laisser les autres sans défense.

Vous obtenez ainsi une bonne réputation de couard, la perte des villages que vous n'avez pas pu protéger, une assez longue période sans pouvoir reprendre des activités IG (car votre assaillant devrait vous guetter quelques temps), parfois l'abandon d'un allié face au courroux d'une alliance entière (celui qui n'a pas pu hiberner car absent ou autre). Mais vous sauvez votre compte.

b) L'ouverture des vannes

Avez vous bien suivi mes conseils ?

Si oui vous avez encore une chance de vous en sortir, malgré la supériorité évidente de votre adversaire.

Ouvrez toutes vos frontières.

Vous devez avoir en principe de quoi passer 2 ou 3 niveaux en 1 seule MàJ, aussi bien en place libre qu'en réserve de nourriture. Vous pouvez ainsi, sans effort, doubler votre budget défensif.

En revanche vous serez probablement peut-être hors de portée pour une contre-attaque. C'est à voir et à vous de décider combien de places libres vous allez débloquer, sachant qu'avec un moral de 150% vous pouvez prendre pour base que 25% de vos places libres vont se remplir en une seule MàJ.

H. Adopter la bonne stratégie militaire

1. Prenez l'avantage en attaquant le premier

L'assaillant à un net avantage sur le défenseur, celui de porter les dommages collatéraux sur les terres de son adversaire et celui de ne pas avoir d'entretien / nourriture à dépenser.

Ayez donc toujours une longueur l'avance, lors d'un choc de titans, celui qui attaque le premier a déjà 75% de sa victoire assurée.

2. La guerre en plusieurs assauts

Si vous êtes trop juste dans votre budget et que vous avez l'assurance que votre victime n'hibernera pas de frousse, vous pouvez attaquer en plusieurs fois. Le premier assaut a pour but de créer le maximum de dégâts chez l'adversaire, de lui faire chuter son moral, de l'épuiser financièrement et aussi moralement (au sens IRL).

Même en ayant perdu vous aurez emmagasiné pendant que vos armées sont en vadrouilles de quoi les compléter à leur retour et de les renvoyer aussi sec.

3. Soignez votre moral

Le moral est extrêmement important pour le défenseur puisqu'il influe directement sur l'efficacité des troupes. Il n'a aucun effet pour l'attaquant.

Veillez donc à avoir toujours un moral élevé (voir le chapitre se rapportant aux festivités) afin de rendre vos défenses plus efficaces en cas d'attaque imprévue.

Lorsque vous êtes attaqué, votre moral descendra d'autant plus quand vos villageois se sentiront en difficulté. Si vous optez pour une défense sans hibernation, vous aurez donc intérêt à acheter au moins une partie de vos défenses dès la déclaration de guerre. Mais attention, des troupes en stationnement coûtent cher.

4. Ayez des ressources

Ayez toujours de quoi créer la surprise, que ce soit au niveau de vos stocks de nourriture qui peuvent apporter un complément de revenu (faites en sorte d'avoir l'équivalent d'une journée de salaire en stock) ou au niveau de vos places libres (je préconise 4 fois votre population de villageois en place livre afin de doubler votre salaire en une MàJ).

5. De la coordination et de la discipline

En général quand une guerre est déclarée, c'est sans prévenir. Du coup, la première réaction est souvent une panique générale, certains hibernent, d'autres contre-attaquent aussitôt, les uns

claquent tous leurs mistrels en défense et les autres vont faire les soldes aux galeries La Fayote. Hé ho ! On n'est pas à la foire. Gardez votre calme et réfléchissez avant d'agir. Pas trop longtemps par contre plus le temps passe et plus vos options s'amenuisent. Procédez à un débat concerté d'urgence avec vos alliés et agissez en coordination.

Lors d'une attaque, c'est souvent la même chose. Or plus vous attaquerez avec organisation, plus vous pourrez amener votre adversaire à réagir comme vous le voulez.

La meilleure méthode selon moi est d'attaquer à une heure bien déterminée. Préparez vous au moins une heure à l'avance (tout dépend du nombre de villages concernés), profitez-en pour ouvrir une conférence sur MSN, c'est toujours là qu'on s'amuse le plus et qu'on crée des liens avec ses alliés.

Faites-le le plus tard possible dans la journée afin de réduire au maximum le temps de réaction de votre victime et dans le délai le plus court possible.

6. Concentrez vos efforts

Acharnez-vous sur un des membres de l'alliance attaquée, vous verrez que ses copains ne vont pas le laisser tomber, au pire ils lui fileront quelques mistrels pour l'aider sans se ruiner, n'empêche que s'est toujours ça qu'ils n'auront pas.

7. N'oubliez pas : tout ceci n'est qu'un jeu

Encore une fois, vous ne tuez personne, votre argent ne servira pas à vous acheter le dernier ipod, vos ennemis ne sont pas de réels assassins de veuves et d'orphelins (enfin j'espère).

Vous ne gérez QUE des petits signaux informatiques et des informations, le but du jeu est et reste de s'amuser.

V. LES ALLIANCES

A. Votre alliance

1. Indépendance et alliance

C'est un choix que vous allez devoir faire assez tôt. Les uns veulent garder leur indépendance et rester sans alliance le plus longtemps possible afin d'être tranquille et de ne pas avoir à suivre une discipline globale. Je ne vous cache pas que leur parcours sera difficile et qu'ils auront à se frotter régulièrement à des alliances entières qui lorgnent sur leurs propriétés facile à conquérir.

A l'inverse entrer dans une alliance permet de bénéficier de ses alliés aussi bien pour se défendre que pour attaquer. Seulement il faut en général se plier à une stratégie du groupe et parfois mettre de côté ses ambitions pour le bien de tous.

Chaque alliance possède son mode de fonctionnement interne, avec sa discipline, ses objectifs et ses méthodes. L'important est d'en trouver une qui vous convienne pour cela n'hésitez pas à discuter avec leurs représentants à répondre à leurs questions et à en poser. Si vous vous sentez l'âme d'un chef et capable, vous pouvez aussi créer votre propre alliance, mais vérifiez au préalable que vous aurez des candidats, les alliances de 1 sont monnaies courantes.

Vous pouvez pour cela poster une annonce sur le FAE dans la partie réservée à cet effet ou encore écrire un message de propagande IG qui sera lisible par tous les joueurs (coût de l'envoi de l'annonce : environ 1,80€ par allopas).

2. Mécanismes internes

Dès que vous intégrez une alliance, vous avez accès à de nouvelles pages IG.

La salle de conférence, bien que souvent substitué par un forum d'alliance privé, permet d'écrire des messages lisibles par tous les membres et d'entretenir des conversations. Je l'utilisais surtout pour laisser des messages et des consignes à ceux qui ne venaient pas beaucoup sur notre forum. Méfiez vous quand même d'une chose, un nouveau membre y a accès, et dans l'intégralité. Veillez à ne pas laisser trop de messages compromettants.

Au niveau des candidatures, vous pourrez voter pour les candidats et/ou ouvrir/fermer le recrutement. Un lien est disponible pour accéder à la lettre de motivation du candidat, soignez là quand c'est vous qui postulez, il est toujours plus facile de se faire intégré avec une lettre agréable à lire. Vous pouvez de plus débattre dans cette partie sur la pertinence du candidat avec vos alliés, cette discussion restera interne à l'alliance et disparaîtra si jamais vous intégrez le postulant.

Vous pouvez exclure un membre de votre alliance, le système de vote est identique à celui des candidatures : la décision est prise à l'unanimité, en cas d'abstention trop élevée à l'unanimité des votants au bout de 7 jours.

3. Transferts financiers

La rubrique *transfert* est le véritable intérêt des alliances. Ici vous pourrez échanger des mistrels avec vos alliés. Mais attention, vous pourrez être taxés !

Si vous envoyez un don à un allié ayant le même niveau que vous ou un niveau plus élevé vous n'aurez aucune taxe.

En revanche si vous envoyez de l'argent à un allié plus bas niveau que vous, vous payerez un taxe au prorata de la population totale.

La formule de calcul du don est la suivante :

$$\text{Mistrels_reçus} = \text{Mistrels_donnés} \times (\text{pop_totale_receveur} / \text{pop_totale_donneur})$$

De plus si jamais vous avez une population inférieure à votre niveau (le cas parfois, puisque vous ne pouvez pas redescendre de niveau) la population totale du receveur prise en compte dans le calcul est le minimum de son niveau.

Cette population est affichée au moment du don, juste avant de la valider. Voilà un bon moyen de connaître la population de vos alliés en quelques clics.

4. Politique interne

On trouve de tout au niveau des politiques d'alliances, de l'anarchie la plus totale à la discipline spartiate. Vous devez trouver chaussure à votre pied et surtout vous amuser en jouant.

Sachez simplement que toutes les politiques existent et même les autres.

5. Forum interne

J'encourage vivement à créer un forum interne à l'alliance, vous avez la possibilité de demander un espace à un administrateur du FAE ou d'en créer un sur un site externe, il existe des forums préconçus parfait pour ce qu'on a à en faire. Essayez par exemple <http://www.forumactif.com/>.

Pensez surtout à sécuriser votre forum, vous n'imaginez pas la quantité d'informations confidentielles qu'on peut glaner à fouiller dans les failles de sécurité d'un forum mal conçu. Vous avez aussi la possibilité de créer une section publique pour discuter avec des invités, ou encore des groupes internes à l'alliance (par exemple un groupe « membres fondateurs », un groupe « membres confirmés » et un groupe « membres récents », avec des sections accessibles selon le groupe, c'est une méthode qui fonctionne bien).

B. Les pactes inter alliances

1. Signature d'un pacte

Vous pouvez aller officialiser vos pactes sur le FAE dans le sujet prévu à cet effet. Un représentant officiel de chacune des alliances doit aller valider publiquement votre engagement.

Par la suite, il est d'usage d'indiquer sur le profil IG de l'alliance vos différents pactes, cela constitue à la fois une preuve de votre serment et un avertissement aux éventuels agresseurs. Mais vous pouvez aussi ne pas le faire.

Méfiez-vous tout de même des pactes que vous signez, rompre un pacte est une chose rare et nécessite généralement d'être motivé (pour les relations publiques).

Ne signez des pactes qu'avec des alliances avec lesquelles vous partagez la même vision du jeu à court et à long terme, privilégiez les alliances avec lesquelles vous avez déjà de bonnes relations.

2. PNA

Le pacte inter alliances le plus basique est le PNA ou Pacte de Non Aggression. Il constitue un engagement moral entre deux alliances qui se promettent de ne pas se déclarer la guerre.

3. PCI

Le Pacte de Coopération Inter-Alliance est une belle preuve de confiance et d'amitié entre deux alliances qui se jurent une entraide mutuelle en cas d'attaque de l'une ou de l'autre.

C'es donc un PNA avec obligation de défense de l'allié (militairement ou diplomatiquement, aucunes normes ne régissent la nature et la quantité de l'aide).

4. PA

Le Pacte d'Attaque est assez rare. Il symbolise l'union de deux alliances pas forcément amis ou cordiales contre un ennemi commun. Il est en général temporaire (jusqu'à la mort de l'ennemi en question) mais peut parfois aboutir sur une entente plus poussée.

5. Alliances sœurs

Pacte suprême, il officialise l'appartenance de deux alliances à un même groupe d'alliés. Il est créé en général quand les effectifs de l'alliance d'origine sont pleins (15 membres maximum) et que celle-ci souhaite encore s'étendre.

Les alliances sœurs sont une même entité et permettent de mettre en œuvre des astuces de jeu très intéressantes.

Leur seul défaut est d'obliger à avoir deux groupes et donc une organisation un peu plus difficile. L'usage d'un forum privé s'avère nécessaire pour une gestion efficace.

VI. ASPECT DIPLOMATIQUE

A. L'espionnage

Assez peu utilisé, l'espionnage peu néanmoins se révéler utile pour glaner des informations sur l'état de santé d'autres joueurs et leur façon de jouer.

Vous pourrez de plus déduire des rapports certains points particuliers qui n'apparaissent pas (comme par exemple le moyen d'éviter une bombe).

L'espionnage est généralement considéré comme une déclaration de guerre ou quasiment lorsqu'il est découvert alors faites quand même attention à ce que vous faites.

1. Espions

Vous pouvez envoyer vos espions sur les terres ennemis (ou pas) uniquement par groupes de 10.

Vous payez leurs salaires, qu'ils soient en mission ou pas.

L'espionnage ne génère pas de coût de maintenance

Les espions présents consomment de la nourriture, et cessent d'en consommer lorsqu'ils sont en mission (Attention : prévoir leur retour dans vos prévisions de consommation s'ils sont nombreux)

Les espions partis en mission disparaissent de votre population totale et ne consomment plus de nourriture. (Même avertissement : ils reviendront gonfler votre effectif total à leur retour. Prévoyez donc ce retour si vous êtes à la limite de franchissement d'un niveau).

2. Contre-espions

Les contre-espions restent sur vos villages et font la chasse aux espions ennemis. Leur efficacité dépend de leur nombre et de leur niveau.

Vous devrez par contre les payer et les nourrir continuellement, ils sont comptabilisés dans votre population totale.

Vous pouvez en avoir toujours un certain nombre pour un peu de tranquillité ou bien ne pas dépenser vos mistrels dans cela et laisser tomber.

Mais sachez qu'un lvl 60 peut espionner un lvl 2 et donc vous envoyer un petit milliard d'espions sans que vous le sachiez.

Où se cachent ce milliard de contre-espions dans votre village de 100 habitants est une bonne question, mais vous ne vous en rendez pas compte, étant donné qu'ils ne comptent pas dans votre population.

3. Les chiffres

Unités	Achat	Salaire
Espions	600	200
Contre-espions	300	175

4. Les lvls d'upgrades

	Espionnage	Contre-espionnage
Niveau 1	50 000	20 000

Niveau 2	330 000	140 000
Niveau 3	1 470 000	720 000
Niveau 4	5 140 000	2 810 000
Niveau 5	(me rappel plus)	9 000 000

VII. TRUCS ET ASTUCES

A. Les banques

1. Le principe

Vous vous rendrez compte assez rapidement que votre capacité à économiser est limitée par les différents impôts.

Etant donné que la richesse est un facteur décisif dans votre puissance pure, le concept de banque a été inventé par les joueurs pour augmenter considérablement ce potentiel.

La technique consiste à placer tout l'argent que vous avez économisé durant une assez longue période sur un tout petit village puis de l'hiberner.

Vous disposerez d'une importante somme d'argent, dissuasive, disponible dès le lendemain lors de la demande de déshibernation.

2. Optimisation

La banque se réalise sur le village le plus petit possible, un village qui comporte le moins possible de population totale et qui rapporte le moins possible au joueur. Puisque ce village sera bloqué en hibernation à durée indéterminée autant que ce soit un village qui n'a pas d'intérêt financier ou stratégique.

Eventuellement, débrouillez vous pour laisser dessus une belle armée (en armée fantôme tant qu'à faire, voir B. juste en dessous) ainsi que de quoi la nourrir. Pensez que logiquement le jour où vous allez en avoir besoin, ce sera pour faire la guerre. Autant placer aussi des hommes dans votre banque.

N'essayez pas d'en placer trop d'un coup. Lorsque vous économisez de grosses d'argent, les impôts viennent chaque jour vous prélever leur due, qui augmente jour après jour.

Il vaut mieux faire plusieurs petites banques comprenant chacune les économies d'un jour qu'une grosse avec les économies de 10 jours qui en fait ne représentent que 5 jours de la première méthode.

3. L'assurance vie

L'idéal est de procéder à la réalisation de banques d'alliance. Chaque joueur transfère ses économies tous les jours sur un joueur désigné qui lui se crée sa banque commune.

Ensuite on peut désigner chaque joueur de l'alliance à tour de rôle.

La banque d'alliance suppose que les joueurs de l'alliance se retrouvent dans des plages de niveau proche afin de limiter le plus possible les taxes de transferts inter-niveaux.

La taille importante de ces banques leur donne cette dimension assurance-vie, extrêmement dissuasif, assurant que vous pourrez toujours sauver votre peau en cas d'attaque massive.

4. Vulnérabilité

Attention, si vous êtes seul, ou une petite alliance comparé à vos adversaires directs, il y a une petite période durant laquelle vous serez vulnérable.

En effet, lorsque vous activez l'hibernation, vous en êtes pour 4 MàJ d'indisponibilité de vos mistrels.

Préférez déjà une hibernation et des transferts de fonds en toute fin de journée, le plus tard possible avant la MàJ (vous gagnez une MàJ sur vos ennemis par rapport à ceux qui le ferait le matin).

Je préconise de réaliser les premières banques de l'alliance (ou de l'indépendant) avec seulement une partie des liquidités, afin d'en avoir toujours disponible en cas de pépin.

Puis lorsque vous aurez de quoi survivre, vous pourrez réaliser de plus grosses banques avec de plus gros moyens en y mettant la totalité de vos économies disponibles.

Lorsque cela est fait, vous pouvez même déshiberner vos anciennes banques pour les fusionner et récupérer vos villages banques.

B. Les armées fantômes

Il existe une astuce pour posséder des armées sans avoir à les entretenir et les nourrir, et qui ne comptent pas dans votre population.

Pour cela, la première étape est de les acheter.

Ensuite, il vous faut un village caserne, c'est-à-dire un village qui ne sera affecté qu'à recevoir vos armées, il doit de préférence être tout petit et surtout ne pas contenir d'armée à l'instant initial de l'astuce.

Assurez vous que vous avez de quoi nourrir les armées que vous achetez et leur payer un jour d'entretien et un transfert, si possible 2.

Vous avez maintenant réuni tous les éléments pour créer votre armée fantôme.

Transférez toutes les armées que vous comptez cacher sur votre village caserne et allez vous coucher. Il vous faut laisser passer une MàJ.

Le lendemain, allez hiberner votre caserne en ayant pris soin de placer dessus suffisamment de nourriture et d'argent pour vous éviter les crises à la déshibernation.

C'est fait, vos armées ont disparus de vos statistiques, et vous n'avez plus besoin de les payer. Eventuellement, vous pouvez utiliser cette caserne comme banque, ou au moins laisser de quoi envoyer les armées sur vos ennemis le jour où vous l'utiliserez.

C. La poubelle

Lorsque vous venez de terminer une guerre il vous reste toujours des armées qui vous encombre à cause de leur entretien onéreux.

Le concept de village-poubelle est de transférer l'ensemble de ces armées sur un seul village, le plus petit possible (sauf en cas de volonté de dégraissage) et donc de le mettre volontairement en crise économique, et d'assurer la famine.

De cette manière, vos armées vont vite disparaître, mourant de faim et/ou désertant par manque de solde. Votre population totale retombera et vous retrouverez votre équilibre démographique.

D. Le dégraissage

Utilisé à des fins stratégiques, le dégraissage est le concept permettant de diminuer la population d'un village aux moyens de crises économiques, de famines et/ou de guerre arrangée avec un allié.

Les besoins les plus courants de dégraissage sont les suivants :

- Récupération d'un village trop gros, pour éviter de passer un niveau,
- Elimination de frais superflus comme une surproduction de nourriture et donc des fermiers ou bateaux en trop grande quantité,
- Trop d'espions / contre-espions dans un village,
- Autre.

La méthode la plus simple est tout d'abord d'acheter une bonne quantité de fantassins. Vérifiez ce que vous gagner par jour avant impôt et achetez le nombre de fantassins suffisant pour vous mettre en crise économique (divisez par 230 et ajoutez-en un de plus pour faire bonne mesure). Pensez à virer vos économies de ce village avant la MàJ sinon vous n'y arriverez pas. Puis faites chaque jour le complément en fantassins pour revenir à ce seuil de crise.

La famine viendra d'elle-même par la suite quand suffisamment de fermiers / bateaux seront partis. A ce sujet, transférez chaque jour de dégraissage votre nourriture sur un autre village, avec un peu de chance, vous aurez de temps en temps une famine liée à une mauvaise production de nourriture pour accélérer la chose.

Si vous voulez aller un peu plus vite, demandez à un ami de vous lancez quelques attaques en mode athiléen sans conquête. Si c'est un membre de votre alliance, vous devrez en sortir pour cela, assurez-vous que les autres alliés sont prévenus qu'ils puissent voter pour votre re-adhésion sans tarder.

E. Rotation de fantassins pour le développement

Si vous n'êtes pas pressé dans votre phase de développement, vous avez un moyen pour le faire à moindre budget. Vos fantassins vous coûtent moins cher quand ils se promènent entre vos villages que quand ils restent dans votre caserne, et cela en comptant aussi les frais de déplacement.

Mettez en place une rotation de vos troupes, commencer par tous les regrouper sur un seul village et profitez de leur présence pour acheter vos maisons. Selon votre budget quotidien global, vous pouvez faire le complément en fantassins pour acheter encore plus de maisons.

Mais n'oubliez pas de garder suffisamment pour les transférer sur un autre village à la fin de vos dépenses.

Pensez aussi à avoir la nourriture suffisante sur le village qui va recevoir vos fantassins.

Vous pouvez procéder à un roulement de plusieurs groupes de fantassins si vous avez un nombre assez grand de villages (au moins 4), décalez les dates d'arrivées de façon à avoir toujours des fantassins sous la main.

Cette technique est aussi très utile pour acheter de la place libre sur vos villages lorsque vous êtes en phase de stagnation volontaire, cela vous évite de monter trop en population à cause de vos armées.

F. Dispersion

Cette stratégie est plutôt conseillée lorsque vous venez de vous faire laminer par un ennemi et qu'une grande partie de votre alliance meurt au combat. A ce moment là, vous n'avez qu'une seule idée en tête, vous venger.

Eviter de reformer votre alliance à l'identique, vous serez facilement repérables par ceux qui vous ont déjà défaits et qui s'attendent à vous voir revenir à l'assaut.

Oubliez aussi la ligne consistant à expliquer que vous ne leur en voulez pas, que vous, vous vouliez juste recommencer avec vos amis et rejouer depuis zéro, même si vous êtes sincère. Vos ennemis seront toujours méfiants à votre égard.

La dispersion peut être utile dans le premier cas, que chacun de vos alliés parte de son côté, en indépendant ou non. Continuez à entretenir un forum commun avec vos ex-alliés pour vous coordonner pour garder la motivation et le contact avec eux.

Le jour où vous êtes prêt, refondez l'alliance et partez à l'attaque dans le même temps, là vos ennemis seront surpris !

Si vous avez intégré des alliances, faites tout de même attention à ce que ceux-là vous laissent faire, ce n'est pas la peine de se faire de nouveaux ennemis.

G. Surprise, t'es mort !

Un ennemi situé à 4 ou 6 niveaux en dessous de soi ne constitue pas une menace sérieuse. Lorsqu'il stagne longtemps à ce niveau, accumulant richesses et villages, cela le devient plus. Il y a tout à parier qu'il se prépare sinon à vous attaquer, au moins à vous affronter.

Commencez déjà par prendre contact avec eux, vous saurez dégager au fil des discussions une idée de ces intentions.

Plaçons-nous maintenant dans la peau de cet ennemi, lui ce qu'il voit, c'est qu'il a un adversaire sérieux qui semble l'attendre, ce qui est d'ailleurs probablement le cas. Qu'à cela ne tienne, vous pouvez le défaire ! Un jour, vous ouvrirez vos frontières d'un bloc, vous passerez au même niveau que lui en une nuit, et vous l'attaquerez sur tous ses villages disponibles avec de quoi lui faire dépenser toutes ses économies, tout en portant la guerre chez lui.

Vous devez donc accumuler au moins autant de villages que lui.

Investissez dans de la place libre, il vous en faut au moins 4 fois l'écart pour arriver à son niveau.

Faites de grandes réserves de nourriture, lorsque vous monterez d'un bloc, vous devez en avoir assez pour tenir 1 ou 2 semaines avec votre nouvelle population.

Puis économisez le plus possible, l'idéal serait d'avoir environ 130% de son budget (soit son budget multiplié par 1,3), c'est la phase la plus difficile, mais avec du culot et une bonne connaissance militaire, vous vous en sortirez avec moins que ça.

Quand vous êtes prêt, vous pouvez déclencher la phase d'offensive, donnez vous une date avec tous vos alliés.

Vous devrez dans une seule MàJ ouvrir les frontières des villages de l'alliance de manière à arriver au niveau de votre ennemi.

Si vous pouvez avoir acheté une festivité du type carnaval 3 jours avant se serait l'idéal, mais ça vous coûtera très cher (mais ça permettrait d'avoir une bonne rentrée en villageois, et de conserver un bon moral durant la phase critique de la guerre)

Le plus tôt possible juste après la MàJ, il vous faudra envoyer vos armées disons vers 3h du matin. C'est selon vos possibilités, au pire, vous attendrez le matin très tôt, ça vous fera lever à 7h exceptionnellement un dimanche matin.

Ensuite, fermez vos frontières pour éviter de monter trop haut et de vous mettre hors de portée.

Les armées sont là pour obliger l'ennemi à se défendre et à dépenser ses économies, surtout, activez bien les conquêtes, vous n'êtes pas là pour enfiler des perles ! Vous serez probablement plombés par des villages bombes (voir plus bas).

C'est là qu'intervient votre allié le plus proche, ou votre alliance sœur : si vous êtes piégés par des bombes, eux finiront de nettoyer la zone.

Si la guerre dure, pensez que vos ennemis sont passés d'une position confortable de dominant à une alliance dévastée par la guerre, pleine de troupes encombrantes et ruinantes sans finances et à la merci du premier indépendant venu, mettez-les en crise économique. Même si vous n'avez pas conquis, vous avez gagné.

H. Services de renseignements

Ayez toujours un bon service de renseignement, cela vous permettra d'avoir toujours un coup d'avance.

Plusieurs astuces qui marchent toujours :

- Fouillez les forums d'alliance, rien que dans les parties publiques, on peut apprendre pas mal de chose.
- Dans les parties privées des forums, il y a souvent des failles de sécurité et pas la peine d'être ingénieur informaticien pour les passer. Fouillez, testez les adresses directement dans votre barre de navigation, lisez les messages écrits par les membres, etc...
- Ayez un proche conciliant. Même s'il n'a pas envie de jouer, ça ne l'empêche pas de faire un essai, débrouillez-vous au moins pour qu'il aille assez loin pour se faire intégrer dans une alliance ennemi et qu'il ait accès à leur forum. Récupérez cet accès.
- Ne négligez pas le FAE, vous pouvez trouver des informations en lisant entre certaines lignes ou clairement énoncées.
- Ayez des contacts sur MSN messenger ou autres services de messagerie instantanée. Nous seulement vous pourrez nouer des relations d'amitié avec d'autres joueurs mais vous aurez une bonne source d'information.

La tâche du service de renseignement est un boulot à temps plein. Affectez plusieurs personnes, mais pas trop pour éviter d'éparpiller les informations et de se contre-dire, rien qu'à ça, je crois que c'est presque indispensable si on veut aller loin.

I. Transferts inter alliance détaxés

Vous pouvez transférer de grosses sommes de mistrels sans aucune taxe à des joueurs d'autres alliances.

Demandez lui de vous attaquer sur le village de votre choix. Laissez le sans défense et placez y la somme. Hibernez-le (après l'attaque) pour éviter de payer des impôts sur cet argent.

Vous pouvez faire une simple bataille dans laquelle l'allié ne récupère que 90% des mistrels qu'il aura à sa disposition dès le lendemain de la bataille sans taxes.

Vous pouvez faire une conquête à l'inverse faire une conquête, l'allié récupèrera la somme et le reste du village, l'argent restant hiberné dessus (donc il ne récupèrera pas ses troupes avant la déshibernation).

Grâce à cette astuce, vous pouvez faire descendre de l'argent jusqu'à 2 niveaux au-dessous sans taxes de transfert.

Et même de 4 niveaux cela nécessite une personne supplémentaire : par exemple A₈ est au lvl 8, B₁₀ au lvl 10 et C₁₂ au lvl 12.

C₁₂ veut passer 5 millions de mistrels à A₈, il faut donc que :

- A₈ attaque B₁₀ sur le village qu'il aura désigné,
- 2 M à J plus tard, B₁₀ attaque C₁₂ sur le village où il placera l'argent,
- C₁₂ peut faire son virement, et hiberner son village.

Ce qu'il va se passer :

1. A₈ va récupérer le village de B₁₀,
2. Le village de B₁₀ aura une guerre en court contre C₁₂, donc A₈ sera en train d'attaquer C₁₂ par cet intermédiaire,
3. A₈ récupèrera après coups aussi le village de C₁₂, avec l'argent.

Avec du culot et de la chance, on peut faire des sommes 6 lvls au-dessous avec un autre intermédiaire, il faut par contre que les guerres durent le maximum de temps possible pour que ça marche.

Et avec énormément de chance 8 lvl, en ne décalant que d'une journée.

Attention cependant, celui qui a le plus petit lvl se retrouve avec les villages de tout le monde, il va donc gonfler sa population et prendre le risque de passer un ou plusieurs niveaux. Calculez bien la chose de façon à ce que la population des villages et des armées cumulées ne vous handicapent pas.

J. Transferts intra alliance détaxés

Au sein d'une même alliance, il existe une méthode pour procéder à des dons détaxés, il faut pour cela une bonne organisation et créer un pont de lvl.

Dans chaque niveau occupé par l'alliance, il faut 2 personnes, le premier se calera à la plus haute population totale permise dans sa tranche de lvl, le deuxième au plus bas, voire un poil au dessous.

Ce que ça donne sur 2 niveaux : soit H_{10} et B_{10} au lvl 10 respectivement en Haut et en Bas et H_9 et B_9 .

On veut faire passer une grosse somme de H_{10} à B_9 :

- H_{10} donne à B_{10} , sans taxe puisqu'ils sont au même niveau
- B_{10} donne à H_9 , avec peu de taxe car ils ont une population totale assez proche. Notez que si B_{10} a une population inférieure à son niveau, sa population totale prise en compte est le minimum de son niveau.
- Et finalement, H_9 donne à B_9

Il n'y a presque pas eu de taxe, vous pouvez donc poursuivre jusqu'à 7~8 niveaux avec une taxe infime.

K. Théorème de la crise économique

La tactique de la crise économique est utilisée pour les guerres de longues durées. Vous n'avez pas le budget pour tout conquérir ? Ce n'est pas un problème, obligez le à défendre avec suffisamment de troupes pour que la crise économique lui soit inévitable. Sans revenu, il ne pourra pas contre-attaquer, vous, vous aurez toujours vos revenus quotidiens, d'autant plus que vos armées ne vous coûteront pas d'entretien tant qu'elles seront en déplacement.

Je rappelle quelques chiffres :

- Les frais d'entretien d'un fantassin sont de 230 Mistrels/jour,
- Pour un archer : 170 Mistrels/jour,
- Pour un canon : 100 Mistrels/jour,

Relevez quelques jours avant combien gagne votre ennemi chaque M à J, ça vous donnera une indication. Sauf qu'il faut rajouter à ce relevé les impôts qu'il paye, puisque ces frais sont déductibles. Ca dépend donc de son lvl, à vous de le calculer.

Envoyez lui au moins le double de ce qu'il faudrait au minimum, ça l'obligera à se défendre avec plus qu'il vous est nécessaire.

Cette technique est particulièrement valable dans les hauts niveaux.

L. Attaque de protection

Vous ne pouvez être attaqué que par un village à la fois.

Vous pouvez donc demander à un allié (ayant quitté l'alliance temporairement) de vous attaquer avec de petites troupes (juste le minimum), en mode chirurgical et simple bataille pour placer votre village dans une protection relative. Ca peut être le rôle des alliés à bas lvl quand vous engagez une guerre de grande envergure : ils ne peuvent pas attaquer l'ennemi car trop bas, mais par contre ils peuvent peut-être vous couvrir.

M. Le village piégé (ou bombe)

La bombe est utilisée pour propulser un ennemi encombrant dans les niveaux, et le mettre hors de combat (car trop haut pour vous attaquer).

Vous achetez, au dernier moment avant la conquête de votre village, suffisamment de contre-espions pour faire passer à votre adversaire la barre fatidique de la population totale. La méthode existe aussi avec des fermiers (mais moins intéressante à mon avis), mais j'avoue que tant qu'à faire de l'anti-jeu, autant ne pas acheter à l'ennemi des hommes qui lui seront productifs (nourriture et revente).

Crée par Cwlwch

Mise en ligne par SmiIM (Webmaster) en Janvier 2008