

L'Anti Snipe

1. Fakes

. Lancer un fake soutien + des fakes off avec des heures d'arrivés post arrivé du BC et ce, avant l'envoies du BC

. Lancer des fakes ou des vrais sur d'autres de ses villes ou entre des attaques. Le Joueur sera alors obligé de se concentrer sur plusieurs villes et n'arrivera plus à trouver les bonnes attaques à cibler.

Avantages:

A. Comme vous avez pu le voir, Athéna offre un sort pour espionner les attaques. Envoyer des Fakes sans sort, permet de vider les faveurs du défenseur

B. Perturber le défenseur. Le joueur s'attendra à une arrivé du BC 10-30 seconde avant le premier soutien.

Donc masquer son attaque BC avec Hades et l'envoyer quelques temps après les premiers fakes pour une arrivé antérieur à celles des fakes vous permettra de fausser son snipe

PS: pour les fakes vous n'êtes obliger de les lancer à partir d'une ville off avec des BF Quelques transport avec des CE vous permettra de recevoir aucun dégât quand ils arriveront sur votre colo. (Ou utilisé uniquement des transport avec des frondeurs)

2. Réduction de vitesse

Utiliser au minimum 1 BT (même vide) dans chaque attaque si possible.

Avantages:

A. Comme vous avez pu le voir les BT mettent beaucoup plus de temps de route que les BF, BTR et bibi.

Si vous devez faire face à un joueur pointilleux qui est devant son PC, il pourra prédire le type d'attaque (BF ou terrestre) juste en regardant le temps de route.

Envoyer tout le temps un BT, ca faussera son jugement et vous ne serez pas aussi prévisible.

PS: Vous n'êtes pas obligé d'utiliser un BT. L'objectif est d'avoir le même type d'unité ayant la vitesse la plus basse dans chaque attaqu.

Si vous utilisez uniquement des BTR, vous n'avez pas besoin d'utiliser des BT vu que les BF qui accompagne vos UT permettent d'avoir, le même temps de transport que des vagues full BF

B. Avoir plusieurs type d'unité navale avec des vitesses différentes dans votre port, vous permet d'avoir plusieurs essaies pour caller au mieux vos attaques et soutiens.

Exemple: Je veux envoyer un soutien full bibi à 20:00:00

- J'envoie dans un premier temps mes bibis avec 1 BT --> arrivé à 20:00:21

- Je les rappelle et try again, j'envoie mes bibis avec non plus 1 BT mais 1 BF --> arrivé à 20:00:15

- Cette arrivé ne me plait pas, je tente le coup de la dernière chance, j'envoie uniquement mes bibis -
-> arrivé à 20:00:05

3. Utilisation de sorts

Masquer le plus d'attaques avec des sorts, vous permet d'éviter d'être spy. Du coup le joueur adverse ne pourra que prédire son callage qu'avec ses propres estimations.

Qui ne sont pas forcément juste.

Espionnage par UM Volantes

Si vous voulez vérifier la défense navale d'une ville, vous pouvez utiliser cette astuce pour éviter de consommer vos PA.

Beaucoup plus économique et plus fiable.

Faites quelques Harpies (plus rentable et moins lourds qu'une Mantie) et envoyez les en sacrifice sur une ville.

Qu'elles meurent ou qu'elles survivent, le RC vous montrera toute la def navale et uniquement navale de cette ville au moment de l'attaque.

Vous aurez perdu alors que quelque 1000-2000 PA alors qu'habituellement vous aurez du en dépenser +150 000 PA ^^

La Verrue

Le but ici est de bloquer une île merveille des ennemis, pour cela il suffit de fonder une ville sur un slot libre et la blinder en défense avec de nombreux soutiens et choisir un dieu avec des unités mythiques fortes en défense.

J'ai eu une seule expérience de ce type qui a très bien marché la ville de fois, avec en défense des cerbères rapide à faire et peu coûteux, résultat pas mal de pc gagné et une île bloquée.

Le calage. Rappels. Technique du fractionnement.

Chacun a sa méthode, sa technique ses réussites ses échecs.

Je ne vous explique ici que la mienne.

Rappels :

Tout envoi de troupes offensives ou défensives subit un décalage horaire sur l'heure d'arrivée.
Le but, contrairement à d'autres jeux, est de laisser une part au hasard augmentant ainsi la difficulté et la technicité.

Quand nous envoyons un ordre à des troupes, le serveur qui gère le jeu va générer une « pénalité » sur l'heure d'arrivée qui sera de plus 10 secondes ou moins 10 secondes.

Exemple : je lance des troupes pour arriver à 07 :00 :00 , le créneau d'arrivée des troupes sera entre 06 :59 :50 et 07 :00 :10.

Ce qu'il faut savoir :

- Quand vous cliquez sur « Attaquer » ou « Soutenir », il faut un certain temps pour que « l'ordre » arrive au serveur informatique et soit pris en compte. Si vous êtes sur un ordinateur cela dépend de sa charge sur le réseau internet, du « ping » de votre connexion, de la réactivité du serveur ..ainsi que bien d'autres facteurs. (pour les tel mobiles et autres wifi sur spot c'est au petit bonheur la chance)

- Le programme qui gère le jeu va générer à la réception de votre commande un nombre aléatoire (bien connu en programmation) entre -10s et + 10s qui va être appliqué à votre ordre.

L'usage veut que l'on rajoute par sécurité 1 seconde à nos calculs :

Exemple : je lance des troupes pour arriver à 07 :00 :00, je clique pile, le créneau d'arrivée des troupes sera entre 06 :59 :49 et 06 :00 :11. Vous avez pu tous connu un BC et des Bibi def qui arrivent sur la même seconde ... massacre du BC !!!(Le serveur info gere ce qu'il y a sur la ville dans la MEME seconde, et non pas au 10eme ou 100eme de secondes)

Le calage BC

Deux cas pour le joueur solo :

-Je lance d'abord le BC puis « cale » ses offs et defs ensuite.

Il faut impérativement serrer ses attaques/def dans l'ordre suivant :

-x Bf – x Off's Terre- x Bf---COLO-- - x Def. Les Bf's juste avant le colo sont là pour contrecarrer un retour ou un calage de la cible juste DEVANT le colo. Il faut impérativement laisser le moins de temps possible entre cette off Bf et le colo pour empêcher l'adversaire de caler ses bibi's

- Je lance mes offs et defs d'abord puis le BC

Situation plus complexe. Compte tenu de l'anti-calage, nous sommes obligé de définir des créneaux pour nos Off's et def's alors que nous ne connaissons PAS ENCORE l'heure EXACT de l'arrivée du colo qui part APRES les off's et def.

Exemple :

Créneau colo -> 21 :59 :49 (-11s) ---22 :00 :00 (heure cible) ---22 :00 :11 (+11s)

Créneau Off Bf (couverture BC) -> 21 :59 :38(-11s) ---21 :59 :27 (heure cible) ---21 :59 :16(+11s)

Créneau Off Ter ->21 :21 :59 :06(-11s) ---21 :58 :56 (heure cible)---21 :58 :21 :58 :45(+11s)
Créneau Off Bf's -> 21 :58 :34 (-11s) ---21 :58 :23(heure cible)
Créneau Def T et Bibi -> 22 :00 :22(heure cible)

On constate dans ce cas qu'il est difficile de lancer serré à cause des couvertures anti-calages, mais on est sûr de ne pas « se marcher sur les pieds ». Par contre cela laisse une grande latitude à la cible de caler des bibis devant le colo et ainsi le couler.

Il faut alors en cas de colo Ally donner, dès que connu, l'heure EXACT du colo pour que les Ally puissent essayer de caler des Bf's juste avant son arrivée.

Comment caler serré –fractionnement-- :

1 : en off colo :

Exemple :

- J'ai un colo lancé qui arrive à 22 :00 :00.

- J'ai calé Off's Ter et Def's.

- Je pense que ma cible va essayer de caler des bibi's devant mon BC pour le couler (rappel, c'est rare de voir des colo avec plus de 40/50 Bf's, c'est rare de voir des retour à plus de 100 bibi's)

- J'ai gardé 2 x full Bf (200 bf chacune) à caler devant mon BC.

- Pour chacune des full Bf's :

JE CLIQUE POUR MOITIER à 21 :59 :59 et TOUT de suite, je sélectionne le reste des Bf's et RECLIQUE.

J'ai 1 chance sur 2 pour que 100 bf's arrive dans le créneau -10s – 0 du colo

Si pas dans le créneau je rappelle.

Sur deux full Bf's à caler devant mon BC, j'ai 4 essais pour en caler 100, qui doublent si les Bf's pour le premier lancé sont accompagné avec un BT lent.

En étant précis, c'est bien rare de ne pas passer 100 Bf's juste devant le colo, empêchant un contre de la cible.

2 : En def sur colo :

Et bien c'est l'inverse. On fractionne ses bibi's pour les caler au plus près du BC.

Attention au retour, si sur la ville attaquée vous aviez des bibi's que vous avez esquivés en les posant sur une ville à coté, connaissant à la seconde près le temps de retour, l'anti-calage est la aussi à prendre en compte.

Voilà, un peu long, mais je voulais être précis.

Il faut bien comprendre qu'un BC peut être contrecarrée par simplement 100 ou 150 bibi bien calés ou re-calés en esquivant simplement toutes les attaques Bf et Off T précédentes, quelques soient leurs nombres.

D'autres techniques sont utilisées par d'autres joueurs. Donnez sans restriction les vôtres ou critiquez celle-ci.