

Poséidon : le Guide

par Juzâm_DjinN_

Dans ce guide, il sera développé d'un point de vue stratégique, les attitudes, les techniques à posséder avec Poséidon contre les autres civilisations. Je détaillerai donc par rapport aux cartes terrestres et maritimes. Les cartes semi-maritimes peuvent être jouées comme des cartes terrestres ou comme des cartes maritimes, donc je ne les développerai pas. Je rappelle cependant que je me base sur une généralisation de la technique que va faire mon adversaire en fonction de sa civilisation et de la carte. De plus, je ne développerai pas trop en détail l'héroïque ni le mythique pour certains dieux. Plus on avance dans les âges, moins Poséidon devient puissant, donc plus vite la partie est pliée, mieux ce sera. Et c'est cela que je vais vous expliquer.

Sommaire

I. vs Egyptiens

1. vs Râ
2. vs Seth
3. vs Isis

II. vs Scandinaves

1. vs Loki
2. vs Odin
3. vs Thor

III. vs Grecques

1. vs Zeus
2. vs Hadès
3. vs Poséidon

I. Egyptiens

1. vs Râ

Râ fait partie des trois dieux égyptiens de AoM. Il est considéré comme le petit frère à cause de son manque de pouvoirs divins vraiment agressifs... Personnellement, je trouve que des pouvoirs divins comme Sables mouvants ou encore Nuée de sauterelles sont vraiment excellents (ou comment raider sans unités tout en boomant). Contre Poséidon, le fait qu'il possède des unités du bastion de migdol plus puissantes (les méharées notamment), ainsi que sa capacité à boomer et passer les âges rapidement, en font un adversaire redoutable.

Carte Terrestre :

Du fait qu'un joueur Râ a tendance à faire un « fast héroïque » systématiquement, l'agressivité est la meilleure option je pense. Un passage au classique autour des 5:00 est parfait, tout en continuant à chasser et en n'hésitant pas après le passage au classique à aller chasser les spots adverses afin de lui rajouter une pression supplémentaire, en plus du flux d'accontistes que vous allez créer. En effet, dès le passage, essayez de poser trois voire quatre écuries, soit dans votre base, soit en base avancée en milieu de carte (autour d'une mine d'or ou bien autour d'une colonie). Ce détail sera très important pour la suite. Ensuite, basculez votre économie comme ceci (au minimum) : 15 à la nourriture, 17 à l'or et 7 au bois. Pendant ce temps là, produisez sans arrêt des accontistes que vous enverrez sur des points stratégiques tels que la chasse, le bois (toujours à découvert), ou encore l'or. Pensez, si vous êtes en avance sur son passage au classique, à lui casser ses tours, une barrière contre vos raids. Donc effectivement des passages rapides, mais efficaces sur les points de l'adversaire. Au premier abord, le plus logique serait directement d'aller raider son or, mais pour un « fast héroïque », la nourriture est extrêmement importante, et donc privilégiez le raid de la chasse. Normalement vous ne pouvez empêcher le « fast héroïque », mais le moment le plus important de la partie est là : la pose du migdol. Un joueur Râ de base, tentera de poser son migdol dans sa base, en général à côté de son or. Si vous avez effectué de bons « raids », vous avez le moyen de retarder au maximum la pose du bastion de migdol, tout en lui cassant son économie, et en tuant ses villageois.



Si vous avez en plus eu le temps d'améliorer votre cavalerie, la destruction du bastion de migdol est envisageable. C'est le tournant de la partie, car l'effet inverse peu aussi se produire, et vous pouvez perdre tous vos cavaliers. Je prendrai le cas général, où l'adversaire réussi à poser son migdol. Là vous devez absolument ne pas lâcher votre adversaire, surtout sur le contrôle de la carte. Il n'aura que la mine d'or de sa base lors de son « fast héroïque », et tentera par la suite de prendre une autre mine. C'est ici que votre contrôle de la carte intervient. En effet, il y a deux manières pour l'avoir : la présence physique (écuries posées à proximité) ou plus psychologique, par la présence de tours. Je dis « psychologique » car le fait d'entendre le son d'une attaque dans toute sa base déstabilise. Selon vos moyens, faites en fonction. Personnellement, je préconise les tours. Non seulement, elles ne coûtent pas si chères que cela, mais en plus, à cause de son fast héroïque, le Râ sera en partie obligé de faire des archers sur chars, inefficaces pour la destruction des tours. Une chose très importante aussi, c'est le fait que les accontistes améliorés écrasent largement les méharées ainsi que les piquiers. N'ayez pas peur d'aller au combat, vous gagnerez facilement les batailles. Si vous suivez ceci, à priori la partie sera finie lorsque vous passerez l'âge héroïque. La prise de colonies sera facile, et le joueur Râ se retrouvera sans le sou. Pensez à privilégier les améliorations militaires, puis économiques. Enfin, construisez constamment des bâtiments militaires en avançant (le changement d'âge est secondaire) afin de garder l'aspect agressif primordial.

Carte Maritime :

Il faut savoir que Râ n'aime pas l'eau. Il ne possède pas non plus les pouvoirs divins Fléau de serpents et Ancêtres pour pouvoir gagner la mer. On peut donc facilement remporter la mer. Contre un Râ, un passage en 5:00 avec 3 ports est très bon, puisque vous pourrez facilement pomper dessus en flux tendu, sans trous de production. Gagner la mer est un grand pas vers la victoire, mais contre Râ, je serai tenté de dire que cela ne suffit pas. Il faut absolument : soit aller à l'héroïque rapidement, soit être agressif rapidement sur la terre (en admettant que vous ayez la mer, auquel cas, essayez au maximum de faire des fermes et de pomper de l'accontiste). En effet, on n'est pas à l'abri d'un bon FH, avec prise rapide des 2 colonies et un boom intensif de la part de votre adversaire (suivi d'une tentative de prise de la mer, si le combat maritime a persisté). Mais bon, en général, vous partez favoris sur ce genre de map, tâchez d'en profiter au maximum.

2. vs Seth

Le dieu le plus puissant que le jeu n'aie jamais vu, du moins dans le passé. Malgré tout, je persiste à penser qu'il est loin d'être dépassé. Il possède la capacité de faire le fast héroïque le plus efficace, mais le fait de ne pas posséder Bastet comme dieu mineur le rabaisse. Néanmoins, son semi FH (fast héroïque) reste bon, mais surtout, ses piquiers au mythique sont ingérables pour Poséidon... Je prendrai le cas d'un semi FH, sûrement la technique la plus valable avec Seth.

Carte Terrestre :

Sachant que le Seth fera un semi FH, le choix d'un up en 5:15 semble bon. En effet, il permettra de pouvoir directement améliorer ses accoutistes en moyens, afin de mieux résister aux piquiers en couverture. On perd évidemment en percussion, mais sinon, c'est le massacre assuré. Contrairement à Râ, je baserai plus mes raids sur l'or, car la pose du bastion de migdol est souvent accompagnée d'une prise de colonie (l'économie étant meilleure). Regardez bien vos colonies, car un simple « Sables mouvants » et vous perdez une colonie à son profit. Afin de lutter contre cela, j'ajouterai à mes écuries, 2 archeries, et je produirai sans arrêt dessus. Cela permet de donner l'appoint aux cavaliers pour lutter contre les piquiers, en le forçant à faire des frondeurs, qui sont du pain béni pour les accoutistes. Bien sûr, ceci nécessite une meilleure micro gestion, mais le résultat est garanti. Un gros avantage en plus, c'est la possession du « cessez le feu », qui permettra de neutraliser les ancêtres adverses. Personnellement, je préfère me tourner sensiblement vers l'économie, afin d'avoir un passage à l'héroïque plus tôt,

tout en négligeant les améliorations militaires, afin de ne pas me faire surprendre par une prise de colonie de mon adversaire. A priori, c'est le seul gros risque de perdre la partie, en plus du fait que le Seth ne soit pas inactif au classique. Il ne faut donc pas le sous estimer. Je tenais à rajouter une technique que Diamond a déjà détaillé dans un article, le raid d'anubites. En fait, les anubites sont extrêmement rapides, et les accontistes sont rapidement distancés, ainsi que les héros jusqu'au classique. Le mieux à faire est de murer les points sensibles et de laisser un héros près de vos spots éloignés (chasse, bois par exemple). Le raid est donc contré, le Seth étant obligé de jouer au classique, vous avez main mise sur la partie.

Carte Maritime :

C'est ici que tout se complique. Tout le monde se remémore les passages au classique de Seth en 4:20, Fléau de serpent sur les ports et animaux détruisant ou empêchant la construction d'autres ports. La situation est toujours la même, peut-être moins efficace, en 4:40, mais toujours avec les animaux et les serpents. Le mieux je pense, est toujours un passage en 5:00. Passer trop tôt serait trop dangereux, car les serpents peuvent faire basculer la lutte pour la mer. Donc un passage en 5:00, 3 ports, un classique. Par contre, si vous passez après le Seth, laissez vos galères en garnison. Votre adversaire sera dans le doute (léger mais présent), et il jouera, probablement moins la mer que prévu. Attendez le dernier moment pour les sortir. A priori, les galères adverses seront dispersées, vous n'aurez pas de mal à les détruire.



De plus, ceci neutralisera les serpents (s'ils ne sont pas utilisés) car c'est vous qui aurez la main mise sur le lieu du combat, et donc vous pourrez le changer à tout moment. Une fois la mer acquise, il ne reste plus que la terre à acquérir. Le Seth aura beaucoup de mal à s'en remettre, et la perte de la mer sera synonyme de la perte de la partie pour lui. Il suffit de ne pas relâcher ses efforts.

3. vs Isis

Pour finir, voici la déesse la plus forte du jeu, Isis. Il s'agit du dieu le plus puissant sur AoM de part ses pouvoirs divins (Ancêtres / Eclipse), sa capacité à réaliser un FH très rapide grâce au coût réduit des améliorations, et à son pouvoir divin Prospérité. Je prendrai donc le cas général (même plus que général) d'un FH de sa part. Juste un petit conseil, partez sur le fait que vous allez gagner ! Car la plupart des joueurs Poséidon partent perdant contre un Isis (ils se mettent donc eux-mêmes des bâtons dans les roues). Personnellement, je me dis, que c'est facile, et cela m'aide.

Carte Terrestre :

Contre un isis, je serai tenté de dire qu'il y a 2 sortes de cartes : ouvertes et fermées. Je partirai donc sur une carte ouverte et je notifierai les changements de configuration de la carte. Donc, un passage en 5.00 pour commencer, avec repérage grâce à votre éclaireur, des mines d'or proches de la base ennemie, ainsi que de ses différents spots de chasse. Une fois au classique, faites 3 écuries, voire 4 si votre économie vous le permet, et produisez sans arrêt. Comme contre tous les égyptiens, privilégiez ses spots de chasse et d'or. Aussi, lors du lancement de Prospérité (souvent sur sa mine principale), essayez d'aller y mettre la pagaille, même s'il y a les tours, cela nuira à son pouvoir divin et à sa rentabilité. Sur une carte fermée, privilégiez la destruction des bâtiments, et donc la mise sous pression, vu que l'or sera probablement muré. A priori, tout comme le Râ, vous ne pouvez empêcher le FH, mais c'est la suite qui demande le plus de dextérité. Je m'explique : pour pouvoir poser son bastion de migdol tranquillement, l'Isis va devoir utiliser son « Ancêtres / Eclipse », soit dans votre base (présence d'une unité égyptienne), soit dans votre armée pour que vous fuyiez. Déjà il faut prévoir ses 2 héros, ensuite, lorsque l'Isis veut utiliser « Ancêtres », c'est généralement facile à détecter. Ce que je fais, c'est que je lance ma cavalerie sur le bastion de migdol en construction, et je garde « cessez le feu » prêt à être lancé afin qu'il s'intercale entre les deux pouvoirs divins. Si cela ne fonctionne pas, alors fuyez avec le gros de votre armée (vous allez plus vite de toute façon), mais gardez un groupe de quelques accontistes afin de pouvoirs gêner la construction du bastion de migdol.



Si les ancêtres sont dans votre base, sonnez le tocsin, et évitez les pertes. Une fois finit, précipitez vous sur le bastion de migdol construit afin de pouvoir le casser sans qu'il n'ait eu le temps de trop faire de méharées. A noter que le bastion de migdol sera construit près d'une mine d'or, donc il faut tenir pour ne pas qu'il puisse trop se développer. Pendant ce temps là, pensez à développer votre armure afin de ne pas être trop gêné par les piquiers. Si vous le pouvez, construisez beaucoup d'écuries et de tours près des autres mines d'or que l'Isis peut vouloir prendre. Si vous tenez jusqu'à votre passage à l'héroïque, c'est gagné, mais si vous reculez encore et encore, la partie est pliée (ou presque). Disposez précisément vos unités, une bonne exploration évite les mauvaises surprises, et vous prépare à lutter contre le Isis. De plus, une fois les pouvoirs divins utilisés, l'Isis n'a plus rien pour se couvrir. Il faut résister à la première vague. Sur carte fermée, c'est chose très compliquée... voire mission impossible. Il faut essayer de privilégier l'économie, afin de pouvoir faire un héroïque pas trop tard, et prendre les colonies adverses. Choses assez difficiles, puisque votre adversaire se sera développé tranquillement. En résumé, carte ouverte, c'est jouable, carte fermée, cela l'est beaucoup moins...

Carte Maritime :

Contrairement à Seth, et ce malgré le fait de pouvoir avoir le Fléau de serpents en pouvoir divin, un Isis aura pour habitude de FH, ou de faire un semi-FH. N'étant pas adepte des FH, je joue à 100% la mer. Je fais un passage en 5:00, 3 ports, et je produis sans arrêt. Même si mon adversaire ne fait pas de galères, je produis quand même pour pouvoir lutter contre son passage à l'héroïque et donc ses futurs bateaux. Il est très dur de garder la mer, si votre adversaire fait un bon fh, puisque vous croulerez sous ses juggernauts. Donc, la principale chose, c'est de garder la mer. Celui qui la gagne, gagne la partie, à moins que le combat maritime dure longtemps. Dans ce cas-là, ce sera défavorable pour vous, et donc il vaudra mieux se concentrer sur la terre. La chose à faire, c'est soit de prendre le milieu sur Anatolie (et les mines d'or), soit de surveiller et prendre par la suite une colonie de l'adversaire. Sur carte maritime, l'Isis est dur à contrôler, surtout sur Anatolie. Lorsque vous jouez la terre, il faut à tout prix l'empêcher d'avoir tout l'or qu'il veut, sinon c'est fini. S'il s'installe, c'est mort pour vous. Soyez très agressif. Mention spéciale pour Midgard, jouez à fond la terre, et très peu la mer, vous aurez un petit effet de surprise, et vous pourrez avoir facilement le contrôle du peu de mines d'or sur la carte. Agissez comme s'il s'agissait d'une carte Terre dans ce cas là.