



# Guide pour les débutants

Bienvenue au sein du guide pour débutant avec tous les outils pour commencer Age of Empires IV dans les meilleures conditions !

Dans ce guide vous trouverez des conseils, astuces et informations générales sur le jeu.

Ce guide a été réalisé par Jeando ainsi que l'équipe de modérateurs du discord Age of Empires IV France (lien vers leurs réseaux en Annexe).

<b>I. Introduction</b> .....	<b>2</b>
a. Les ressources .....	4
b. Les civilisations .....	5
c. Les modes de jeu .....	6
d. Les cartes en mode standard .....	9
<b>II. Les 10 commandements du noob</b> .....	<b>10</b>
<b>III. Quelques conseils pour bien démarrer dans Age of Empires IV</b> .....	<b>15</b>
a. La gestion de l'économie (macro) .....	15
b. La gestion de l'armée (micro) .....	19
c. L'utilisation du clavier .....	25
d. Les 3 types de gameplay dans AOE 4 .....	29
e. Regarder des replays .....	30
f. Apprendre grâce aux communautés et aux joueurs pros .....	31
g. Jouer en s'amusant .....	32
h. Liens utiles .....	32
<b>IV. Annexe</b> .....	<b>33</b>
a. Références .....	33
b. Remerciements .....	33



# I. Introduction



Age of Empires IV est un jeu de **STR (Stratégie en Temps Réel)** évoluant dans l'univers **médiéval**. L'objectif de ce genre de jeu vidéo est de **récolter des ressources** avec des unités de récoltes (tels que les villageois). Avec ces ressources, vous pourrez **construire des bâtiments et des unités militaires** afin de **détruire la base de votre adversaire tout en défendant la vôtre**.

Age of Empires IV est un jeu se basant sur **l'Histoire** et essaye de retranscrire le plus possible ce qui a pu se produire dans le passé. Vous y retrouverez notamment des **mini documentaires** vous permettant de comprendre les us et coutumes de l'époque (*voir ci-dessous : Image 1*). La particularité de Age of Empires IV est que **ces faits historiques influencent les mécaniques de jeu du joueur**. En effet, lorsque vous jouez à Age of Empires IV, vous pouvez choisir de **jouer différentes civilisations** (parmi 10 existantes actuellement). **Chaque civilisation possède des spécificités** du fait de ses us et coutumes de l'époque. La civilisation française, par exemple, possède une cavalerie puissante due à la réputation des chevaliers français lors de la guerre de 100 ans. Les civilisations arabes telles que les ottomans, les maliens, les Dehli ou encore les Abbassides, ne peuvent pas récolter la viande du sanglier car ces civilisations sont musulmanes et ne peuvent donc pas consommer de viande de porc. Ces mécaniques de jeu apportent un côté très réel au sein du jeu Age of Empires IV et permet également de mêler divertissement et apprentissage.



Image 1 : Exemple de documentaires et vidéos dans le mode campagne d'Age of Empires IV.

Lorsque vous jouez à Age of Empires IV, vous évoluez également dans les différents Âge ayant existé dans notre histoire. Vous débutez à **l'Âge Sombre** (Age 1) lors duquel vous n'aurez que très peu de possibilité si ce n'est que de **construire des villageois pour améliorer votre économie** ou encore construire une unité militaire telle que le piquier. Vous pourrez par la suite passer à **l'Âge Féodal** (Age 2) moyennant un coût en ressources. Lors de cet Âge vous pourrez **construire des unités militaires “classiques”** tels que des archers ou encore des cavaliers, vous pourrez également continuer de **développer votre économie** ou **bâtir quelques défenses**. Puis vous pourrez passer à **l'Âge des Châteaux** (Age 3). A partir de cette Âge, les **donjons seront accessibles** (voir *Image 2*) ainsi que **des unités militaires plus puissantes** comme les arbalétriers ou encore les chevaliers. Les **engins de siège puissant** feront également leur apparition avec les trébuchets, les mangonneaux ou encore les espringales. Enfin, vous pourrez atteindre le dernier Âge, **l'Âge Impérial** (Âge 4) pendant lequel vous débloquerez l'accès aux **unités à canons**.



*Image 2 : Exemple d'un donjon (disponible à l'âge des châteaux). Ce donjon est issu de la civilisation du Saint Empire Romain.*

## a. Les ressources



Images 3 : Les différentes sources de nourriture dans Age of Empires IV. De gauche à droite : un mouton, un poisson côtier, un poisson de pleine eau, un sanglier, un cerf, un bovin, une ferme et un buisson à baies.

Dans Age of Empires IV, il existe **4 types de ressources** :

**La nourriture et le bois** représentent les ressources les plus basiques du jeu.

Vous retrouverez également **l'or**, permettant de développer des technologies ou de construire des unités plus puissantes.

Et enfin **la pierre**, permettant de construire quelques bâtiments très puissants ainsi que des technologies défensives.

Une autre catégorie de “ressource” existe au sein du jeu. Elle est nommée **“population”**, et représente **le nombre d’unités que vous pouvez accueillir sous votre commandement**.



Images 4 : Les différentes ressources dans Age of Empires IV (hormis la nourriture). De gauche à droite : l'or, le bois, la pierre et la population (avec une maison issue de la civilisation du Saint Empire Romain).

Afin de **collecter des ressources, plusieurs options** s’offrent à vous :

Pour **la nourriture**, vous pouvez récolter grâce à **vos villageois** **les baies**, **les poissons côtiers**, **les fermes** (issues d'une construction), **les moutons**, **les cerfs** et **les sangliers**. Vous pouvez également récolter de la nourriture grâce à **vos bateaux de pêche** qui peuvent collecter **les poissons de rives** ou encore **les poissons de pleine eau** (voir Image 3). **Chacune des ressources en nourriture possède un taux de collecte différent**, c'est-à-dire, que vous récolterez plus rapidement la nourriture venant d'un sanglier que venant d'un mouton par exemple (voir III. a. pour plus d'informations à ce sujet).

Pour **le bois**, vous devez le récolter sur **les arbres** avec l'aide de **vos villageois**.

Pour **l'or**, vous pouvez le collecter grâce à **vos villageois** qui mineront les **affleurements d'or**. Vous pouvez également faire **du commerce** avec des **comptoirs neutres** ou avec des **marchés** ou **ports alliés ou adverses** grâce aux **marchands** ou encore aux **navires de commerce**.

Et enfin, pour **la pierre**, vous devrez la collecter en récoltant sur les **affleurements de pierre** grâce à **vos villageois**.

En ce qui concerne **la population**, vous devrez **construire des maisons** (voir *Images 4*) afin d'augmenter votre capacité de commandement d'unités. **Une maison procure 10 de population supplémentaire**. Sachez tout de même que le jeu possède une **limite de population de 200** que vous ne pourrez pas dépasser dans le mode de jeu standard.

Certaines de ces ressources peuvent être collectées différemment en fonction des civilisations que vous jouez. En effet, il est par exemple possible de récolter de l'or grâce à des mines à ciel ouvert avec les Maliens. Il serait trop long et trop compliqué de faire la liste de toutes les spécificités des civilisations en ce qui concerne la collecte de ressources. C'est pourquoi nous préférons faire une transition vers le prochain chapitre : Les civilisations.

## b. Les civilisations



Image 5 : Drapeaux des différentes civilisations du jeu Age of Empires IV.

Il existe actuellement **10 civilisations** dans le jeu Age of Empires IV. Les Ottomans, les Français, le Saint Empire Romain (communément appelés HRE), les Dehli, les Maliens, les Chinois, les Abbassides, les Anglais, les Rus' et les Mongols (*par ordre d'apparition de gauche à droite puis de bas en haut sur l'image 5*).

**Toutes les civilisations sont basées sur le même tronc commun** tel que les centres-villes ou la création de villageois. Cependant, **chaque civilisation possède des spécificités** en ce qui concerne leurs **taux de collecte de ressources**, leurs **bâtiments**, leurs **unités** ...etc. Ces spécificités rendent les civilisations **uniques** et leurs Gameplay très différents. Cette mécanique de jeu permet d'apporter une nouveauté dans chacune des parties et de créer cette fameuse originalité que nous offre le jeu Age of Empires IV.

Comme dit précédemment, il serait trop long et trop fastidieux de vous présenter toutes les spécificités des civilisations. C'est pourquoi, nous vous invitons à vous rendre dans **l'onglet "Premiers pas"** qui sera disponible lorsque vous lancerez le jeu Age of Empires IV (voir *Image 6*). Vous pourrez ensuite sélectionner les différentes civilisations, pour **apprendre leurs spécificités**.

Il existe différents types de spécificités pour les civilisations.

Les **spécificités générales** de la civilisation représentant son gameplay principal et sa culture.

Les **bâtiments d'Âge** qui sont spécifiques à chacune des civilisations et qui offrent des bonus aussi divers que variés.

Et enfin, les **technologies uniques**, **bâtiments uniques** et **unités uniques**.

Vous retrouverez toutes ces informations en cherchant les informations dans l'onglet “Premier pas” du menu principal du jeu (voir ci dessous : Image 6).



Image 6 : Menu principal d'Age of Empires IV, onglet “Premier pas”.

De nouvelles civilisations pourront faire leur apparition au fur et à mesure du développement du jeu. Ce fut le cas lors de la saison 3 où nous avons vu naître les civilisations Ottomanes et Maliennes.

### c. Les modes de jeu

Le jeu Age of Empires IV possède un **grand nombre de modes de jeu différents**. Nous pouvons toutefois les séparer en trois grands axes. Le premier sera autour de tous les modes de jeu solo. Le second sur la **création de nouveaux modes de jeu**. Et enfin le dernier sur le **mode multijoueur**.

#### 1. Les modes solos

Tout d'abord le **mode “Campagne”** qui est un excellent mode pour **débuter et commencer à apprendre les bases** dans le jeu Age of Empires IV. La partie histoire de cette campagne est très détaillée et offre des **documentaires** pour découvrir les modes de vies des différentes civilisations mais aussi les événements marquants qui ont forgé leurs histoires.

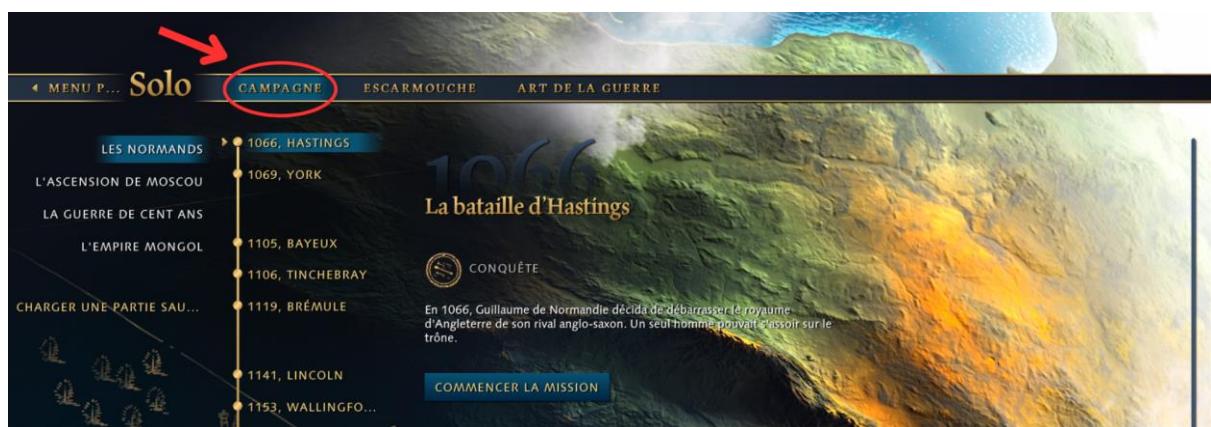


Image 7 : Mode solo d'Age of Empires IV, onglet “Campagne”.

Il existe également le mode “Art de la guerre”, qui vous permet de vous **lancer des défis**. Ce mode de jeu est idéal pour **commencer à bien maîtriser** les aspects importants du jeu comme **l'économie** ou encore **la gestion d'armée**. N'hésitez pas à les explorer pour vous faire la main et obtenir des médailles d'or !

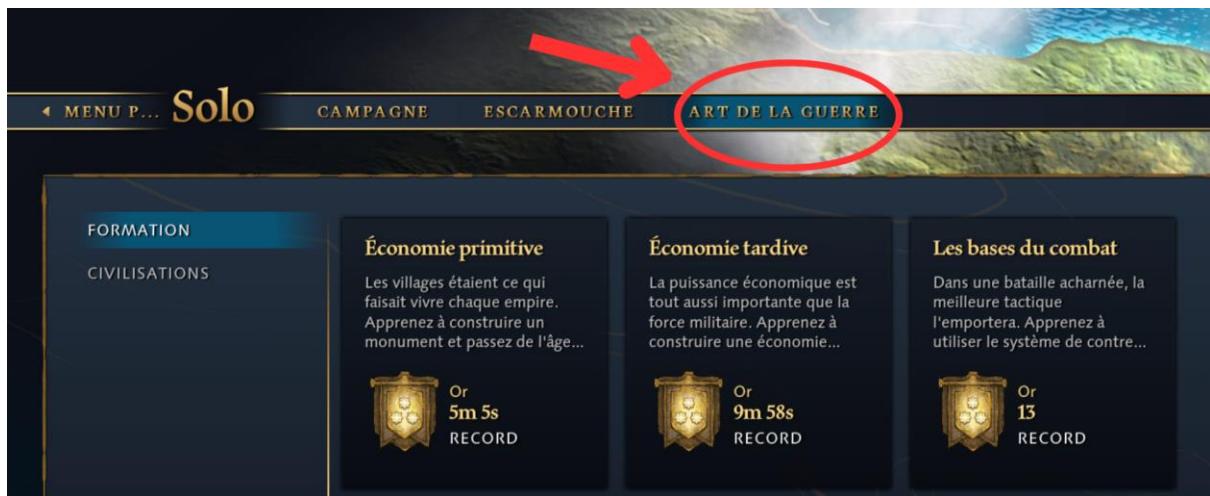


Image 8 : Mode solo d'Age of Empires IV, onglet "Art de la guerre".

Pour en finir avec le mode solo, vous pouvez également faire des **escarmouches contre des IAs** avec différents niveaux de difficultés. La difficulté de l'IA peut être : **Facile, Intermédiaire, Difficile, Ridicule (+20% ressources), Scandaleuse (+50% ressources)** et **Absurde (+100% ressources)**. Ces difficultés vous permettront de vous améliorer au fil du temps et de faire évoluer votre stratégie dans le jeu Age of Empires IV.



Image 9 : Les différentes difficultés des IAs dans le mode solo de Age of Empires IV.

Dans le mode escarmouche, il vous est possible de **choisir les cartes** sur lesquelles vous allez jouer. Parmi ces cartes se trouvent les **cartes disponibles en mode classés** pendant toutes les saisons confondues mais aussi les différentes **cartes créées par les joueurs**, que vous avez téléchargées au préalable. En ce qui concerne les **modes de jeu** en escarmouche, vous possédez de base le **mode standard** vous faisant débuter la partie avec un centre ville, 4 villageois et un éclaireur (pour la plupart des civilisations) ainsi que quelques ressources. Il existe également le **mode nomade**,... etc mais également les **mods** que vous avez précédemment téléchargés, ce qui nous amène au mode de jeu suivant.

## 2. Les mods

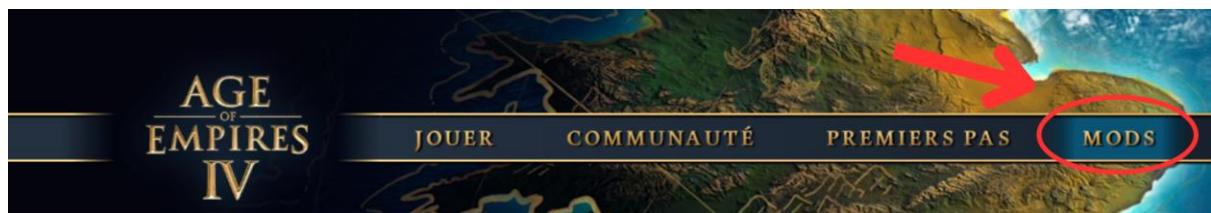


Image 10 : L'onglet “Mods” dans le menu principal d’Age of Empires IV.

Les **mods** sont des formats de jeu **créés par les joueurs** et ne sont jouables qu'en solo ou en multijoueur personnalisé (voir le paragraphe suivant). Ces modes peuvent être très différents des modes de jeu de base du jeu Age of Empires IV et peuvent même inclure des **règles particulières**. Nous retiendrons par exemple le **mode nomade**, dans lequel vous débutez la partie avec trois villageois éparpillés sur la carte. Ce mode nomade a tellement bien fonctionné qu'il en est devenu un mode de jeu accessible dans le jeu Age of Empires IV sans avoir à télécharger de contenu additionnel. Un autre mod marquant est le **régicide** dans lequel chaque joueur possède un roi dès le début de la partie. Dès que notre roi meurt, nous sommes éliminés. Un mod qui apporte du fun et qui a pu se retrouver dans certains événements de la communauté Age of Empires. Vous pouvez aussi **créer des mods** ou même des cartes personnalisées dans le jeu Age of Empires IV en vous rendant dans l'onglet du menu principal “**Mods**” puis “**Mes mods**” et enfin “**Editeur de mods**”.

## 3. Les modes multijoueurs

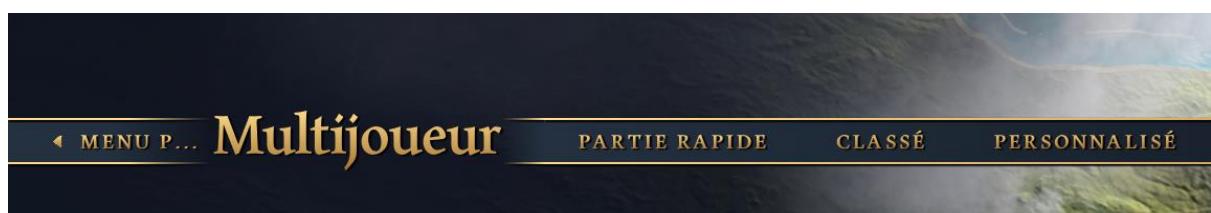


Image 11 : Les différents onglets du mode multijoueur dans Age of Empires IV.

Nous passons désormais au mode **multijoueur ou en ligne**. Dans le jeu Age of Empires IV, vous aurez accès aux **parties personnalisées**, qui vous permettront de **jouer des parties avec ou contre d’autres joueurs**. Vous aurez évidemment accès aux mêmes modes de jeu que dans le mode solo (**standard, nomade, mods...**) et vous pourrez également ajouter des joueurs IAs pour pimenter le tout.

Enfin dans le dernier format, vous pourrez jouer des **parties “standards”** contre des joueurs. Vous avez ainsi accès au mode 1v1, 2v2, 3v3 ou 4v4 et ce de manière **classée ou en partie rapide**.

#### d. Les cartes en mode standard

Il existe **plusieurs types de cartes** dans le jeu Age of Empires IV. Des cartes composées uniquement d'une vaste étendue de terre. Les cartes comprenant de larges étendues d'eau ou de petits lacs. Des cartes ouvertes ou possédant de grandes forêts permettant de créer des barrières naturelles pour établir des défenses. Ou encore des cartes possédant de grandes montagnes, vous permettant de créer des goulets d'étranglements, où une petite troupe d'unités peut contenir une large troupe d'adversaires. **Chaque carte possède sa particularité** et de nouvelles cartes font leur apparition au fur et à mesure que le jeu avance, créant ainsi de nouvelles dynamiques de jeu. Nous vous conseillons **d'adapter votre gameplay aux cartes sur lesquelles vous jouez**. Si vous vous trouvez sur une carte ouverte, préparez vos défenses ou créez une large troupe pour attaquer votre ennemi de toute part. Si vous apparaissiez sur une carte fermée, sécurisez les points de passage et bâtissez une économie florissante pour battre votre adversaire à plate couture. Afin **d'identifier sur quel type de map vous allez jouer**, vous pouvez regarder **dans le coin haut droit de l'icône de la carte** en question et passer votre souris sur les différents encarts (voir *Image 12*). Vous verrez ainsi des éléments tels que "ouverte", "fermée", "peu de bois" ... etc. Ces indications vous montrent **les éléments que vous rencontrerez en jouant sur cette carte**. Vous pourrez ainsi **adapter votre choix de civilisation ou votre plan de jeu en fonction des éléments indiqués**.



*Image 12 : Les indications des éléments rencontrés sur les cartes dans Age of Empires IV.*

De nouvelles cartes font leur apparition au fur et à mesure du développement du jeu afin de garantir de la nouveauté dans le gameplay. La sélection de cartes pour les ranked varie également à chaque saison (ou demi saison).

Si vous souhaitez jouer contre des joueurs humains, il vous sera possible de **bannir certaines cartes** que vous ne souhaitez pas jouer. Certains joueurs n'aiment par exemple pas jouer sur les cartes contenant de l'eau et vont bannir ces cartes pour ne jouer que sur des cartes terrestres.

## II. Les 10 commandements du noob

1. Des villageois, tout le temps vous produirez (Image 13).
2. Pop cap, jamais vous ne serez (Image 14).
3. L'information, avec vos éclaireurs, vous prendrez (Image 15).
4. De passer vos âges, en aucun cas vous n'oublierez (Image 16).
5. Vos ressources, le plus possible, vous dépenserez (Image 17).
6. Vos unités, inactives, jamais vous ne les laisserez (Image 18).
7. Des défenses statiques, en cas d'attaque, vous construirez (Image 19).
8. Reliques et lieux sacrés, dès que possible vous contrôlerez (Image 20).
9. La base ennemie, le plus possible, vous assiègerez (Image 21).
10. Dire gg wp, fair-play vous resterez (Image 22).

1/ **La production de villageois est primordiale** dans le jeu Age of Empires IV. En effet cette unité est **la plus importante du jeu** car elle vous permet de **récolter des ressources**, **construire des bâtiments**, **passer aux âges supérieurs** etc... La composante la plus importante dans le jeu est une **bonne gestion des ressources** en corrélation avec une **abondance** de celles-ci. Le meilleur moyen d'investir ses ressources est dans la production de villageois, qui vont pouvoir **améliorer votre économie de manière considérable**, vous permettant de construire de meilleure défense ou encore une meilleure armée. C'est pourquoi nous vous recommandons de **ne jamais arrêter la production de villageois** jusqu'à atteindre au moins une **centaine de villageois** (dépendant de la civilisation).



Image 13 : Des villageois, tout le temps vous produirez.

2/ Être **pop cap** signifie ne plus pouvoir produire d'unités car vous avez atteint la **limite de population** conditionnée par votre **nombre de maison** (1 maison = 10 de population). Il vous faudra ainsi toujours prévoir à l'avance la production de maison afin de **ne pas être stoppé par la population**. Si vous ne le faites pas, vos unités ne pourront plus être produites et resteront en attente dans les bâtiments.



Image 14 : Pop cap, jamais vous ne serez.

3/ **La vision** est souvent un facteur très **sous-estimé** dans les jeux vidéos. Pourtant, celle-ci peut vous permettre **d'observer les mouvements de l'adversaire et de réagir en conséquence**, ce qui vous donne un net avantage contre celui-ci. Le **meilleur moyen d'obtenir de la vision** dans Age of Empires IV, est l'utilisation **d'éclaireurs**. Nous vous conseillons de les utiliser **dès le début de la partie et ce jusqu'à la fin**, pour **prévoir les mouvements de votre adversaire et préparer un plan de jeu qui le contre mais aussi pour observer où se trouvent les différentes ressources de la carte etc...**



Image 15 : L'information, avec vos éclaireurs, vous prendrez.

4/ **Le passage d'âge** est une mécanique à ne pas négliger dans le jeu Age of Empires IV. En effet, à **chaque âge existe de nouvelles unités, de nouvelles technologies, de nouveaux bâtiments** qui peuvent faire une grande différence. Ainsi, si vous laissez votre adversaire passer âge 3 et que vous restez à l'âge 2, il y a de grande chance pour que votre adversaire arrive avec une armée plus puissante que la vôtre ou que celui-ci ait eu le temps de construire des défenses beaucoup trop difficiles à franchir pour vous.



Image 16 : De passer vos âges, en aucun cas vous n'oublierez.

5/ La hantise de tout grand joueur d'Age of Empires IV (et de RTS en général) est **d'avoir des ressources non dépensées**, qui restent dans votre banque. Pourquoi me direz-vous ? Tout simplement parce que les ressources non dépensées **ne sont pas utilisées** pour améliorer votre économie, votre armée ou encore vos défenses. Ce sont en quelque sorte, **des ressources inutiles et inutilisées**. Si vous ne dépensez pas vos ressources mais que votre adversaire, lui, dépense toutes les siennes; celui-ci aura **un avantage considérable sur vous** car son armée, son économie et/ou ses défenses seront beaucoup plus solides que les vôtres. NB : Ce commandement est **surtout valable en début de partie** et a tendance à devenir de moins en moins important au fur et à mesure que la partie se déroule dû à la difficulté de dépenser en permanence ses ressources en fin de partie.



Image 17 : Vos ressources, le plus possible, vous dépenserez.

6/ Ce commandement rejoint le précédent, des **unités inactives** sont des unités qui ne sont **pas utilisées** alors qu'elles pourraient servir à **construire votre économie, réduire celle de votre adversaire ou encore à sécuriser une zone de collecte de ressources** etc...



Image 18 : Vos unités, inactives, jamais vous ne les laisserez.

7/ Les **postes avancés** et les **donjons** sont des **bâtiments défensifs** qui peuvent s'avérer déterminants pour sécuriser des positions. Lors d'une attaque, il arrive que des adversaires s'empalent sur des défenses statiques. En effet, leurs dégâts peuvent être très puissants et celles-ci peuvent permettre à des unités fragiles telles que des villageois, d'entrer en garnison pour les protéger des assauts répétés des adversaires. **Ne négligez surtout pas la puissance des défenses statiques pour protéger une position**, elles seront vos meilleures amies.

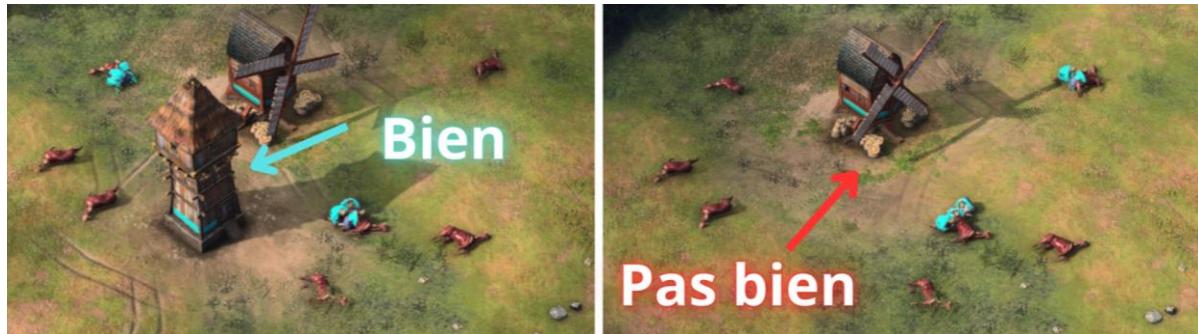


Image 19 : Des défenses statiques, en cas d'attaque, vous construirez.

8/ Les **reliques** et les **lieux sacrés** sont parfois laissés de côté, surtout par les nouveaux joueurs. Pourtant, ces deux éléments du jeu peuvent **apporter un grand nombre de ressources** et vous donner un avantage considérable sur le plan économique. En effet, **une relique génère 80 d'or par minute** et **un point sacré en génère 100**. Ainsi, posséder 5 reliques et 3 points sacrés (maximum en 1v1) peut générer jusqu'à 700 d'or par minute. Cette quantité n'est pas à négliger car elle peut vous permettre de **surpasser votre adversaire sur le plan économique** et donc militaire par la suite.



Image 20 : Reliques et lieux sacrés, dès que possible vous contrôlerez

9/ Rejoignant les autres points précédent, ce commandement indique une nécessité de **causer des dégâts à votre adversaire**, qu'ils soient **passifs ou actifs**. Les **dégâts actifs** représentent par exemple **la perte d'un villageois ou d'un bâtiment**. Les **dégâts passifs**, eux, sont liés par exemple à **une perte de temps sur les villageois** qui vont devoir s'abriter (temps pendant lequel ils ne récoltent pas de ressources) que l'on appelle **idle**. Ou encore une prise de position sur une ressource, **empêchant ainsi votre adversaire de s'en emparer**. Plus vous infligez ce genre de dégâts à votre adversaire et plus vous **prendrez l'avantage dans la partie**.



Image 21 : La base ennemie, le plus possible, vous assiègerez.

10/ Le **fair play** est un point très important dans les jeux de stratégies (et dans la vie de manière générale). N'oubliez pas de **rester humble et de féliciter votre adversaire**, que ce soit dans la défaite ou dans la victoire. Sachez que vous tomberez toujours sur plus fort que vous et que **la bienveillance ne pourra que vous aider pour vous améliorer dans le jeu**. Pour les non initiés, gg wp signifie "Good Game, Well Played" qui se traduit en français par "Bonne Partie, Bien joué".

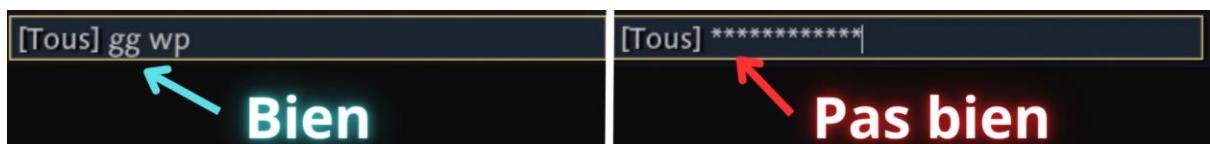


Image 22 : Dire gg wp, fair-play vous resterez

### III. Quelques conseils pour bien démarrer dans Age of Empires IV

#### a. La gestion de l'économie (macro)



Image 23 : Exemple d'une puissante économie avec la civilisation Rus'.

**La macro est l'un des éléments les plus importants** dans le jeu Age of Empires IV, si ce n'est **LE plus important**. En effet, avoir une **meilleure économie que son adversaire**, va vous permettre de posséder **une meilleure armée** ou **une meilleure défense** et ainsi de pouvoir le **surpasser sur le plan militaire** par la suite.

Afin de vous aider à mieux gérer votre économie dans le jeu Age of Empires IV, voici quelques conseils :

Comme dit précédemment, nous vous conseillons de **construire des villageois en continu** dans tous vos centres villes et ce sans interruption dans la file de construction. Vous pourrez toutefois vous arrêter d'en produire aux alentours de **120 villageois**, afin de garder 80 de populations pour la construction de votre armée. Pourquoi ? Tout simplement puisque les villageois sont vos travailleurs qui vous **apportent les ressources** que vous dépenserez par la suite pour **bâtir vos défenses, votre armée** ...Etc. Ainsi, plus vous aurez de villageois et plus vous aurez de ressources à dépenser pour avoir la meilleure armée possible et par conséquent, battre votre adversaire à plate couture.

Un deuxième point qui est en lien avec le premier, serait de **construire un autre centre ville** relativement rapidement dans la partie, afin d'**augmenter votre production de villageois** (*voir Image 23*). Si vous ne souhaitez pas construire un second centre-ville, il vous est également possible de construire un **port pour la construction de navire de pêche** permettant également de booster votre économie en nourriture. Ou encore **la production d'un marché**, permettant l'entraînement de marchands qui vous permettront d'apporter de l'or en grande quantité (*voir Image 24*).



*Image 24 : Marché et port issus de la civilisation Française dans Age of Empires IV*

Un troisième point serait de **produire tout type de bâtiment vous permettant d'augmenter la production de ressources**. Il s'agit surtout ici de bâtiments uniques à votre civilisation tels que les mines à ciel ouvert des Maliens, permettant de produire de l'or gratuitement tout au long de la partie (*voir Image 25*).



*Image 25 : Mine à ciel ouvert, bâtiment unique de la civilisation Malienne.*

De manière générale, nous vous conseillons d'**exploiter au maximum les spécificités des civilisations** que vous jouez en ce qui concerne **la collecte de ressources**. Par exemple, certaines civilisations possèdent un bonus à la collecte sur les buissons à baies. Il est alors primordial de l'utiliser afin de collecter plus de nourriture sur ces derniers (*voir Image 26*).



Image 26 : Buissons à baies améliorés grâce à l'influence du moulin chez la civilisation Dehli.

Afin de **maximiser votre collecte de ressources**, il peut être utile de **construire des bâtiments de dépôts de ressources**, tels que des camps de bûcherons, des moulins ou encore des camps de mineurs, **le plus proche possible de la ressource collectée**. Ces bâtiments permettront de réduire le temps de trajet de vos villageois et ainsi de **maximiser leurs rendements de récolte** (voir image 27).

Dans la même idée, il peut être intéressant de **construire un nouveau bâtiment de dépôt de ressources lorsque la ressource commence à s'épuiser**. Illustrons ce propos avec l'exemple de la collecte de bois. Au fur et à mesure que la collecte avance, vos villageois vont s'enfoncer dans la forêt et collecter de plus en plus loin du camp de bûcheron. Il peut alors être intéressant de reconstruire un second camp de bûcheron, plus proche des villageois et de leur point de collecte afin d'économiser le temps de trajet et ainsi collecter les ressources plus rapidement (voir image 27).

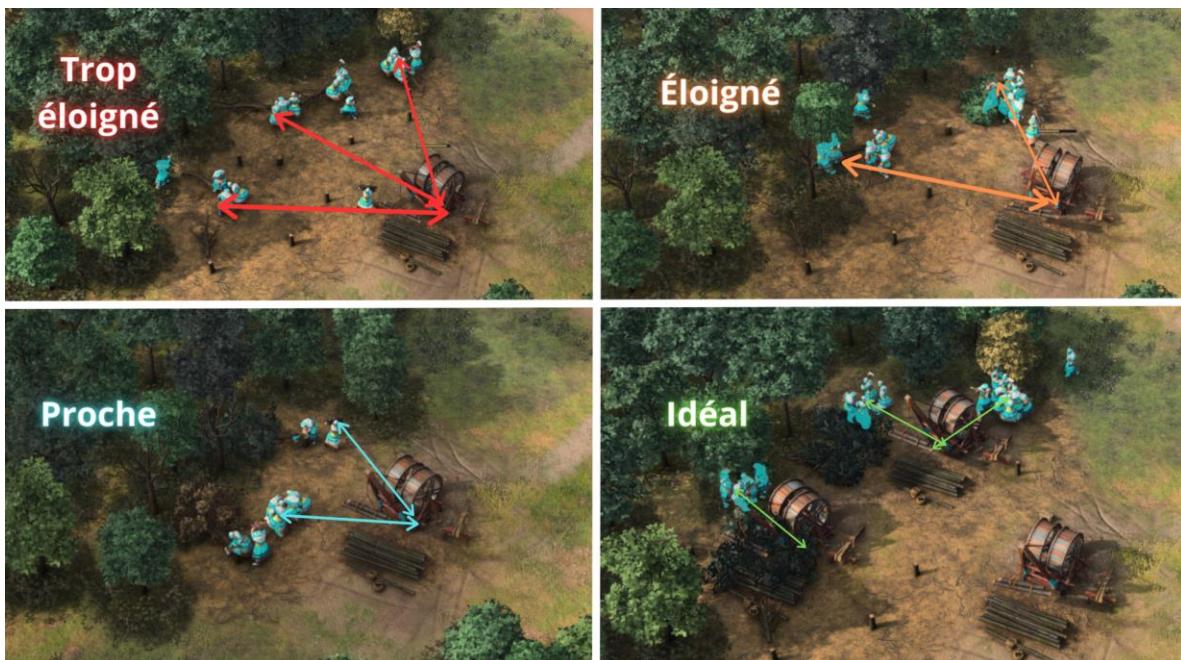


Image 27 : Explication des distances entre le dépôt de ressources et le point de collecte.

Un point très important dans le jeu Age of Empires IV est le **rendement de différentes sources de nourritures** (évoqué précédemment). En effet, il sera par exemple nettement **plus rapide de collecter de la nourriture sur un sanglier ou un cerf que sur des baies** (*Image 28*). Méconnue de certains joueurs, cette information peut vous permettre de **prendre l'ascendant sur votre adversaire sur le plan économique**. Nous vous invitons donc à vous renseigner sur **les taux de collecte de chacune des sources de nourritures** en faisant des tests ou en vous documentant sur différentes vidéos de créateurs de contenus. Pour débuter, vous pouvez regarder les taux de collecte des moutons, baies, cerfs, fermes et bovins en fonction de la civilisation jouée sur ce lien : <https://www.aoe4-production-calculator.com/>



*Image 28 : Un sanglier, un cerf et un buisson à baie issus du jeu Age of Empires IV.*

Enfin, un conseil très important pour bien gérer votre économie est de **rechercher les technologies économiques** disponibles pour **améliorer votre collecte de ressources**.

Il existe différents types de technologies économiques.

D'abord, les **technologies de base** que possèdent toutes les civilisations telles que brouette (qui permet d'augmenter la capacité de transport de ressources et la vitesse de vos villageois) ou encore technique de survie (qui augmente la collecte de vos villageois sur les viandes chassées) (*Image 29*). Ces technologies sont disponibles **dans le moulin, la camp de bûcheron ou encore la camp de mineur** en ce qui concerne les améliorations économiques pour les villageois. Il existe également des améliorations économiques pour les **bâteaux de pêche dans les ports**.

Ensuite, il existe un autre type de technologie appelée, **technologie unique**. Ces technologies ne sont disponibles **que pour certaines civilisations** et permettent d'**améliorer votre économie de manière considérable**. Elles peuvent se trouver dans **différents bâtiments en fonction de la civilisation jouée**.



*Image 29 : Les technologies issues du moulin : De gauche à droite : Horticulture, Brouette, Techniques de survie et Eclaireurs professionnels.*

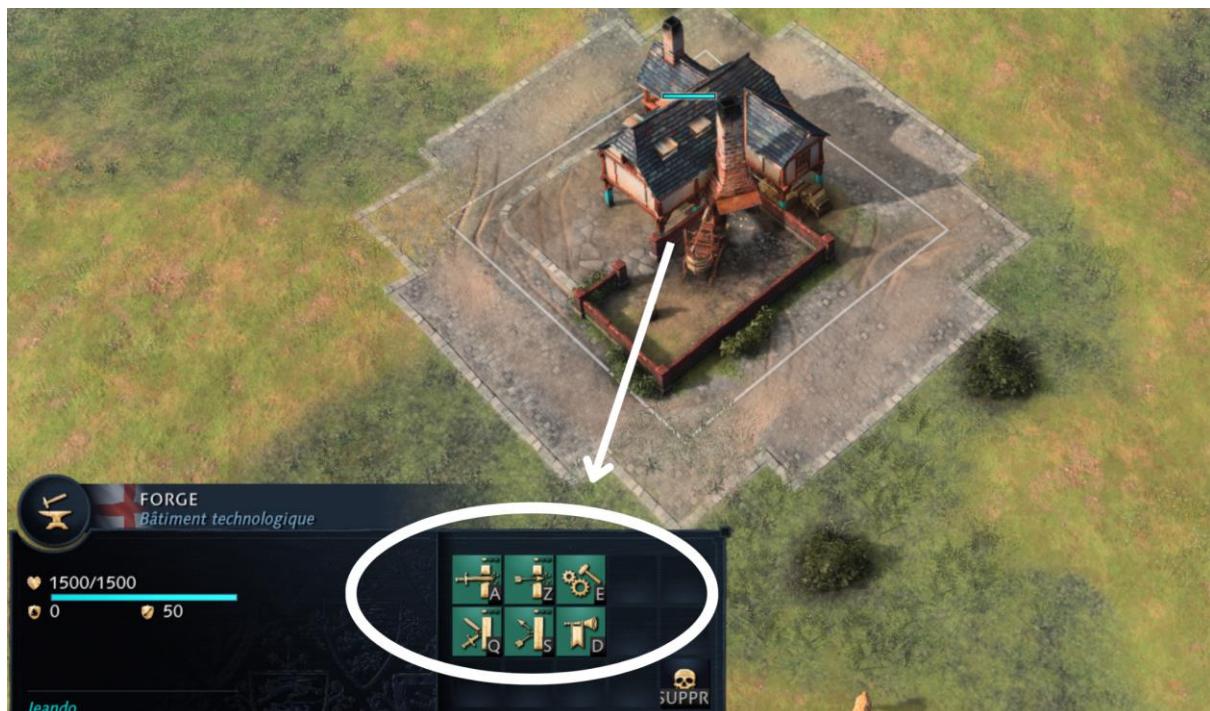
## b. La gestion de l'armée (micro)

La **gestion de l'armée** peut s'avérer très importante pour **battre l'armée de son adversaire**, **détruire son économie** ou encore pour **se sortir de situations compliquées**. Cette gestion des unités militaires est également appelée **micro** et voici quelques conseils pour mieux la maîtriser :

Le premier conseil serait de bien **développer les technologies** pour améliorer votre armée. Il existe plusieurs types de technologies militaires.

Tout d'abord, les **technologies se trouvant dans la forge** vous permettant d'augmenter l'attaque ou encore la défense de vos unités. Ces technologies peuvent également vous permettre d'augmenter le taux de production de vos bâtiments militaires ou même de construire des engins de siège avec vos unités d'infanterie (voir *Image 30*).

Ensuite, les **technologies uniques** de votre civilisation, vous permettant de **jouer sur votre force de civilisation** et de terrasser votre adversaire avec de puissantes unités. Ces technologies seront disponibles dans des bâtiments divers, en fonction de la civilisation jouée.



*Image 30 : Les technologies issues de la forge vous permettant d'améliorer vos unités militaires.*

Lorsque l'on souhaite bien appréhender la micro, il est nécessaire de bien comprendre les **contres d'unités**. **Chaque unité possède des forces et des faiblesses**. Chaque unité sera donc forte contre certains types d'unités et faible contre d'autres. En comprenant bien ce système, vous serez capable **d'orienter votre production d'armée en fonction de celle de votre adversaire**, mais aussi, lors de la bataille, **d'attaquer les unités de vos adversaires par vos unités qui les contrent**.

Il existe un système de **pierre, feuille, ciseaux** dans le jeu Age of Empires IV permettant de comprendre **les forces et faiblesses de bases des unités les plus courantes dans le jeu**. Les unités les plus courantes étant les **archers, les cavaliers et les piquiers**.

Les piquiers sont puissants contre les cavaliers mais faibles contre les archers. Les archers, quant à eux, sont puissants contre les piquiers mais faibles contre les cavaliers. Il est alors logique que les cavaliers soient forts contre les archers et faibles contre les piquiers. **Ces interactions entre ces 3 unités présentent les bases de la compréhension des contres d'unités** dans le jeu Age of Empires IV (voir *Image 31*).



*Image 31 : Les bases du système de contre dans Age of Empires IV*

Mais nous sommes tous d'accord pour dire qu'il existe bien plus que 3 types d'unités dans ce jeu. En effet, il existe également des unités blindées tels que les chevaliers ou les hommes d'armes. Il existe également les arbalétriers ou les escopetiers, sans compter toutes les unités de sièges ou même les unités uniques de chaque civilisation etc... **Chacune des forces et faiblesses de vos unités se trouvera dans leur description.** Vous pourrez retrouver cette description dans les “**Premiers pas**” dans l'onglet d'accueil du jeu que nous avons évoqué précédemment (*Partie I. b.*). **Il vous sera également possible d'obtenir ces caractéristiques en passant votre souris sur le cadre d'unité en jeu.** N'hésitez pas à découvrir toutes les unités du jeu, y compris les unités uniques, afin de bien comprendre tous les contres d'unités et de jouer sur leurs forces et faiblesses pour prendre l'avantage. Vous trouverez ci-joint un résumé des interactions de bases entre les unités les plus répandues dans le jeu Age of Empires IV (*Image 32*).

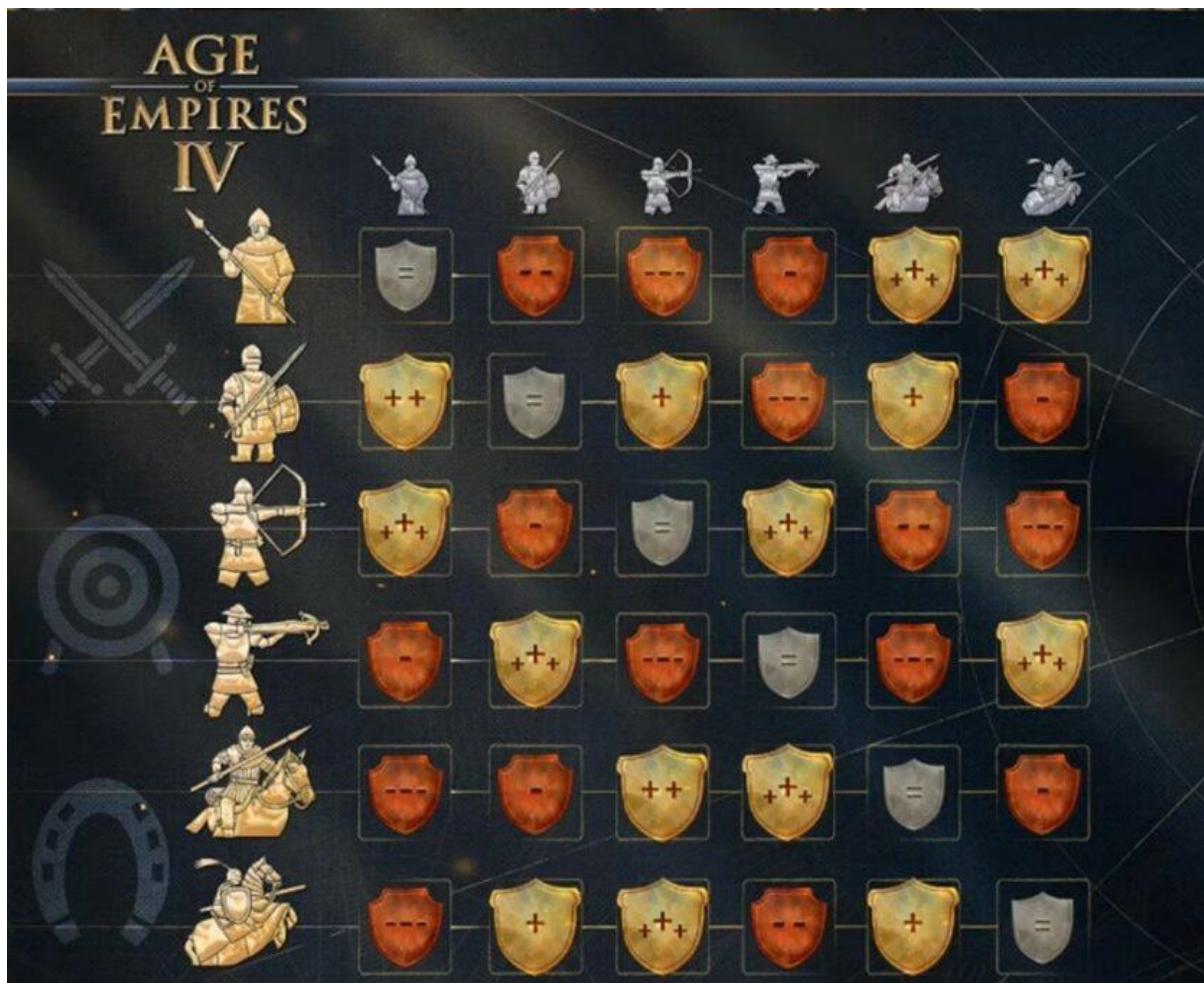


Image 32 : Le système de contre dans Age of Empires IV : Les unités les plus communes.

Les **positions d'armées** sont un élément important dans le jeu Age of Empires IV. Elles peuvent vous permettre **d'éviter des dégâts de zones** ou **d'infliger plus de dégâts** en permettant à plus de vos unités d'être à portée de tir par exemple. La **position standard** de vos unités (représentée *Image 33*) **peut vous faire défaut dans certaines situations**. En effet, lorsque vous jouez avec des archers, il peut être intéressant d'adopter la **position en ligne** afin que tous vos archers soient à portée de tir et donc qu'ils **infligent plus de dégâts à vos adversaires** (voir *Image 34*). D'un autre côté, cette position peut les rendre **d'autant plus vulnérable** aux charges de cavalerie par exemple. Les positions peuvent également être intéressantes afin **d'éviter des dégâts de zone** comme ceux infligés par les mangonneaux. En effet, utiliser la position qui permet à vos unités de s'écartier les unes des autres, peut vous permettre de **réduire le nombre d'unités touchées** et donc de pouvoir gagner des batailles (voir *Image 35*).

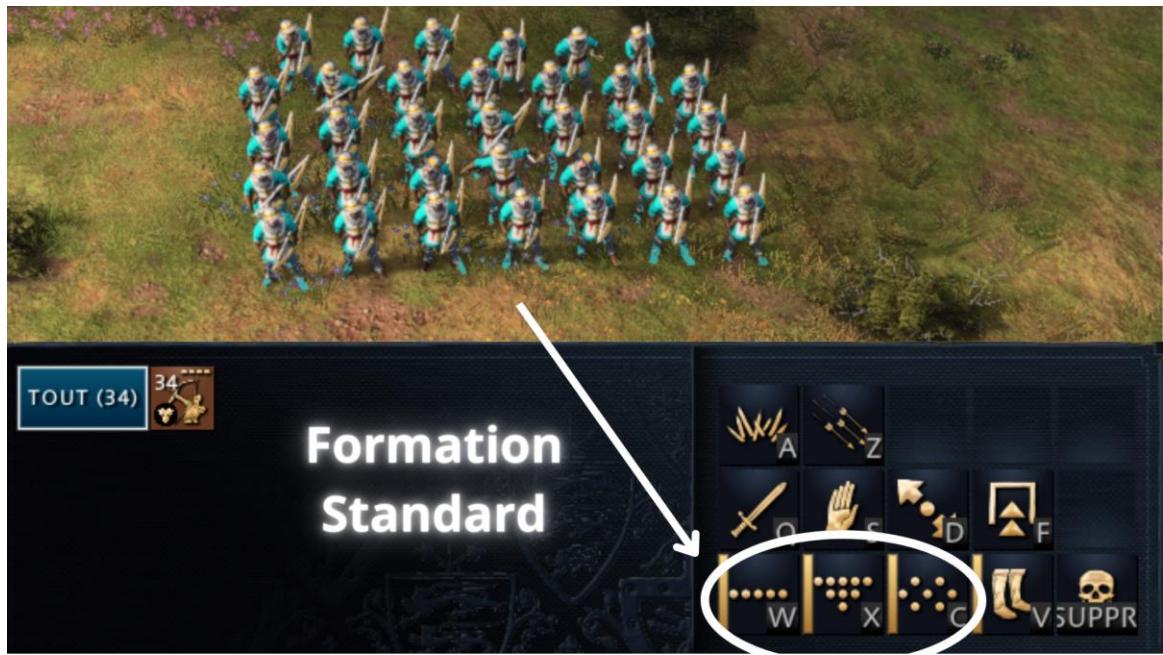


Image 33 : Formation standard des unités militaires représentées par un bataillon d'archers longs Anglais.

Lorsque vous jouez **des archers**, une technique de micro (gestion des unités), appelée **Hit & run (Taper et Courir)**, peut vous permettre de gagner des batailles. Le Hit & run consiste à faire un tir avec vos archers puis de les reculer le temps de la recharge et de répéter cette opération le plus possible. Cette technique, permet de garder une distance entre vos archers et les unités de votre adversaire vous permettant ainsi d'infliger des dégâts avec vos archers, tout en évitant d'en subir. Le Hit & run fonctionne particulièrement bien contre toutes les unités peu mobiles telles que les hommes d'armes ou les piquiers. Contre des cavaliers, le Hit & run s'avère nettement moins efficace du fait de la rapidité de déplacement des unités montées. Toutefois, nous vous recommandons tout de même d'utiliser la technique du **Hit & run dès que l'occasion se présente** afin d'infliger des dégâts à votre adversaire, sans que celui-ci ne puisse vous rendre les coups.



Image 34 : Formation en ligne exécutée par un bataillon d'archers longs Anglais.

De manière générale, si vous souhaitez mieux gérer votre armée et ainsi remporter vos batailles, il est préférable de **choisir les moments mais aussi les endroits où vous vous**

**battez.** En effet, si vous décidez de vous **combattre sous le château de votre adversaire** (*comme représenté sur l'Image 36*), **vous aurez un net désavantage**. De la même manière si votre adversaire possède des **mangonneaux** (unités de sièges infligeant des dégâts de zone), il est fortement déconseillé de vous battre dans **un goulet d'étranglement**. Quoiqu'il en soit, **choisir l'endroit d'une bataille ne doit clairement pas être pris à la légère**. Ce choix pouvant mener à une issue de bataille totalement différente. Cependant, il n'y a pas que le choix du lieu qui soit important dans la prise de décision. En effet, **le moment de la bataille peut s'avérer capital** si l'on veut s'assurer de l'issue de celle-ci. Comme évoqué précédemment, les technologies développées peuvent jouer un grand rôle dans la puissance de vos unités. Il peut donc être **important de se battre lorsque vos unités possèdent un avantage technologique** par rapport à celles de votre adversaire.



Image 35 : Formation échelonnée exécutée par un bataillon d'archers longs Anglais.

Il peut ainsi être très important de comprendre que **vous ne devez pas combattre un adversaire qui se trouve Age 3** avec les technologies d'armées développées **si vous vous trouvez à l'Age 2**. Excepté évidemment si vous possédez une armée beaucoup plus importante que celle de votre adversaire et que vous souhaitez lui infliger des dommages économiques. Quoi qu'il en soit, il sera toujours plus intéressant de combattre votre adversaire **lorsque vous possédez un avantage par rapport à celui-ci**, qu'il soit **dû au terrain, à la position de la bataille ou encore à l'avancée de vos technologies ou même de la composition de vos armées à un moment T**.

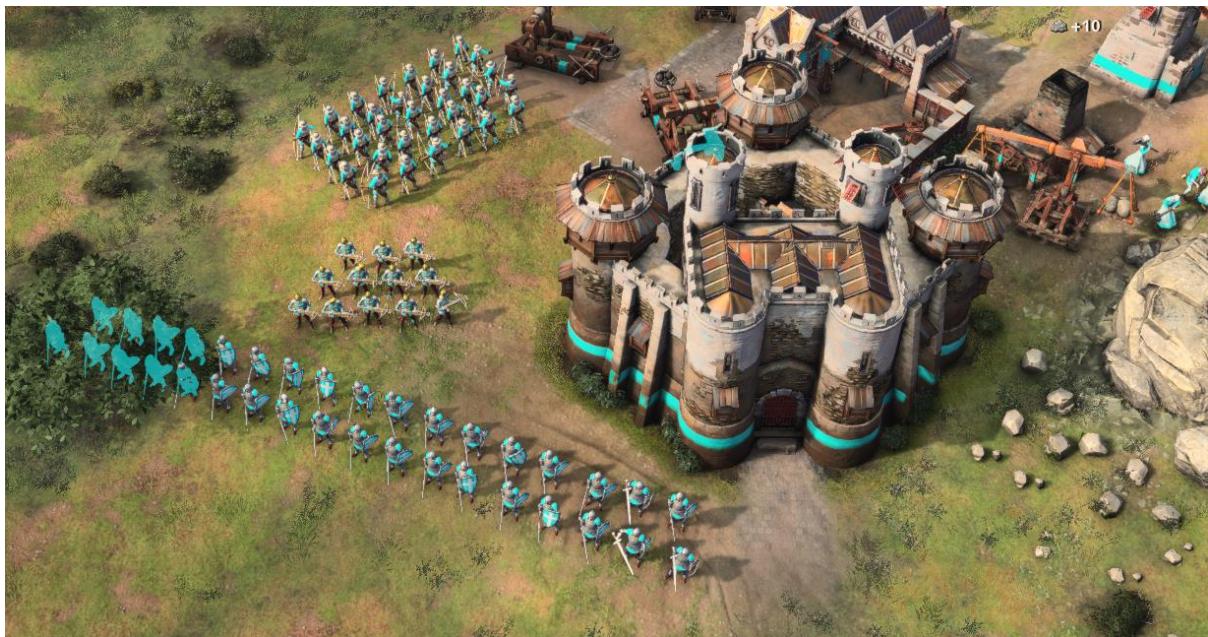


Image 36 : Défense Anglaise parée à un assaut adverse.

L'un des conseils les plus importants dans le jeu Age of Empires IV est d'**utiliser son armée afin d'infliger des dégâts à son adversaire** (voir Image 37). La meilleure manière d'infliger des dégâts à son adversaire est de **réduire son économie** et pour cela il faut soit :

- Tuer les villageois de son adversaire
- L'empêcher de prendre des ressources
- L'embêter dans sa prise de ressources en envoyant des unités militaires pour créer ce que l'on appelle de l'idle (L'idle représente le temps perdu par les villageois à ne pas récolter des ressources).

**-Détruire des bâtiments ou unités que votre adversaire devra reconstruire**

Ainsi, la meilleure gestion d'armée que vous pouvez faire dans le jeu Age of Empires IV n'est pas forcément de remporter toutes vos batailles militaires mais plutôt d'**utiliser votre armée pour prendre le contrôle de la carte** afin de vous accaparer des ressources et empêcher votre adversaire d'en disposer; mais aussi de **détruire le plus possible l'économie de votre adversaire tout en protégeant la vôtre** afin de prendre l'ascendant économique et par conséquent militaire par la suite.



Image 37 : Attaque des villageois du Saint Empire Romain par l'armée Rus'.

### c. L'utilisation du clavier

Age of Empires IV est un jeu dans lequel il est important de savoir **gérer plusieurs choses à la fois**. En effet, entre la gestion de vos unités militaires, la collecte de ressources, la construction de bâtiments, l'utilisation des éclaireurs pour espionner son adversaire, la réflexion à un plan de jeu, la défense de sa base, l'attaque de celle de son adversaire etc..., il peut être facile de s'y perdre.

Il est ainsi important de s'améliorer dans le **multitasking** (gestion de plusieurs tâches en même temps).



Image 38 : Raccourcis clavier (Q) pour la commande de déplacement d'attaque.

**L'utilisation du clavier s'avère primordiale pour gérer différentes choses en même temps** dans le jeu Age of Empires IV. En effet, plusieurs outils sont à votre disposition grâce au clavier pour faciliter la gestion d'un nombre important de tâches en simultané. En voici une liste non exhaustive :

**Les raccourcis clavier** : Chaque action telle qu'un ordre de déplacement d'attaque, de construction d'un bâtiment, de construction d'une unité etc... possède un raccourci clavier attribué. En effet, afin d'effectuer un **déplacement d'attaque**, il vous suffit de sélectionner une unité militaire, **d'appuyer sur la touche clavier "Q"** et de cliquer avec le **clic gauche de la souris** à l'endroit souhaité (voir Image 38). Pour construire une maison, il vous suffit de sélectionner un villageois et **d'appuyer deux fois sur votre touche de clavier "A"** et enfin de **cliquer sur le clic gauche de votre souris** (voir Image 39). Ces différentes actions effectuées avec votre clavier vous permettent de **gagner un temps précieux** en évitant d'aller chercher les différents éléments avec votre souris. Nous vous invitons à **réaliser vos tâches le plus possible avec les raccourcis clavier** afin de **gagner en efficacité** et ainsi être plus **rapide que votre adversaire**. Vous pourrez par conséquent réaliser plus d'actions que lui en un temps donné et donc de prendre l'avantage.



Image 39 : Utilisation des raccourcis clavier pour construire une maison : 1 appuyez sur "A" ( cercle rouge) puis 2 appuyez sur "A" ( cercle bleu)

Vous pouvez vous entraîner à l'apprentissage des différents raccourcis grâce à cet outil : [Aegis \(aoe-aegis.vercel.app\)](https://aoe-aegis.vercel.app). Nous vous invitons également à regarder tous les raccourcis claviers disponibles dans l'onglet paramètres du jeu Age of Empires IV car certains raccourcis ne seront indiqués qu'à cet endroit. Sachez que vous aurez la **possibilité de modifier les raccourcis claviers à votre convenance**. Vous pourrez ainsi avoir un profil adapté à vos habitudes d'utilisation du clavier. Pour cela, rendez-vous dans “**Paramètres**”, “**Commandes**”, “**Voir et configurer les commandes**” (voir Image 40).

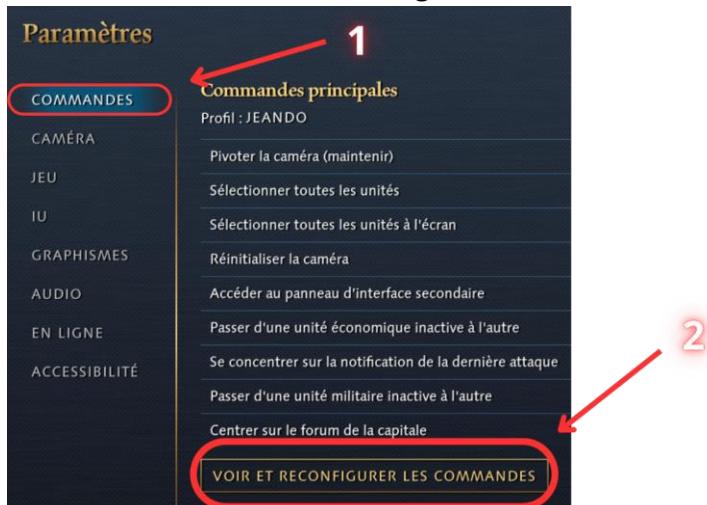


Image 40 : Personnaliser les raccourcis dans le jeu Age of Empires IV.

**Les groupes de contrôles** : Un raccourci clavier très utile et primordial dans le jeu Age of Empires IV est l'utilisation des groupes de contrôles. Grâce à ceux-ci, **vous pourrez gérer différentes unités ou productions de bâtiments, simplement avec le clavier**, sans même à avoir à vous déplacer avec votre souris. Afin de **créer un groupe de contrôle**, **sélectionnez le(s) bâtiment(s) et/ou la ou les unité(s) souhaité(s)**, maintenez ensuite la touche **ctrl de votre clavier et appuyez sur 1 ou 2 ou 3 etc...** Ainsi vous venez de créer le **ctrl 1 (ou 2 ou 3 etc...)**. Suite à la création de ce **ctrl**, vous pourrez à tout instant **appuyer sur la touche 1 (ou 2 ou 3 etc...) pour sélectionner les éléments de votre groupe de contrôle**. Appuyer **deux fois rapidement** sur cette même touche pour **sélectionner les éléments du groupe et centrer votre caméra** sur ceux-ci. Les groupes de contrôles vous seront d'une utilité capitale pour **gérer plusieurs choses à la fois**. Par exemple, si vous placez vos bâtiments militaires sous un groupe de contrôle, vous pourrez en gérer la production à distance, sans avoir besoin de les chercher sur la carte ou avec votre souris. Combinez cela avec l'astuce précédente vous permettra de lancer une armée en production rapidement grâce aux raccourcis clavier et vous n'aurez même pas besoin de déplacer votre souris.

Une autre utilité courante des **groupes de contrôle** est la **gestion de votre armée**. Vous pourrez ainsi placer **chaque type d'unité sous un groupe de contrôle** afin de **mieux gérer les forces et faiblesses de chacune de vos unités** en les dirigeant séparément d'autres types d'unités (*voir Image 41*). Il existe une multitude d'utilisation des groupes de contrôles et nous vous invitons à en utiliser **le plus possible** pour **améliorer votre gestion d'armée ou encore votre multitasking**.



*Image 41 : Utilisation possible des groupes de contrôles : la gestion de son armée. Le groupe 1 contient les archers longs Anglais, le groupe 2 les hommes d'armes et le groupe 3 les arbalétriers.*

**Le maj-click** : Vous voulez **donner plusieurs ordres à une unité** mais vous n'avez pas le temps d'attendre que celle-ci ait fini les précédents pour lui en donner un nouveau ? Nous avons la solution avec le **maj-clic ou shift-clic**. Vous pouvez donner **une liste de commandes** à vos unités dans le jeu Age of Empires IV. Cet outil peut s'avérer des plus utiles si vous n'avez pas beaucoup de temps à consacrer à la gestion de certaines unités ce qui sera souvent le cas. Lorsque vous **donnez une liste de commande à une unité**, celle-ci va **s'atteler à la tâche et réaliser chacune de vos commandes dans l'ordre que vous lui avez donné**. Pour cela, **sélectionnez une unité, donnez lui un ordre puis enfoncez la touche maj (ou shift) de votre clavier et continuez de lui donner d'autres ordres**. L'unité va ainsi effectuer les ordres les uns à la suite des autres (*voir Image 42 et 43*). L'utilisation de la liste de commande ne s'applique pas uniquement aux unités. Vous pouvez également l'utiliser avec le point de ralliement de vos bâtiments de production. Les unités qui sortiront de ce bâtiment suivront ainsi la trajectoire que vous aurez indiquée avec les différents points de ralliement.



Image 42 : Liste de commandes effectuées grâce à l'utilisation du Maj-clic : les archers Anglais vont se déplacer de drapeau en drapeau jusqu'à atteindre le dernier

**La tabulation** : Vous avez sélectionné une large troupe d'unités avec plusieurs types différents et vous ne souhaitez pas donner les mêmes ordres à ces différentes unités ? Ne vous en faites pas, il existe une solution. **La tabulation peut vous permettre de passer de la troupe entière de vos unités sélectionnées à un groupe d'unités du même type.** Par exemple si vous sélectionnez des piquiers et des villageois, mais que vous ne voulez donner un ordre **uniquement à vos villageois**, vous n'aurez qu'à appuyer sur votre touche clavier tabulation jusqu'à ce que les villageois soient sélectionnés. Vous pourrez ainsi **donner un ordre uniquement aux villageois** et ce même si vous aviez sélectionné des piquiers en même temps. L'utilisation de la tabulation peut également s'avérer très utile lorsque vous souhaitez **produire des unités**. Vous pouvez par exemple **sélectionner tous vos bâtiments militaires** (voir ci-après) et appuyer sur **tabulation pour gérer vos casernes, puis vos écuries, puis vos archerries etc....**

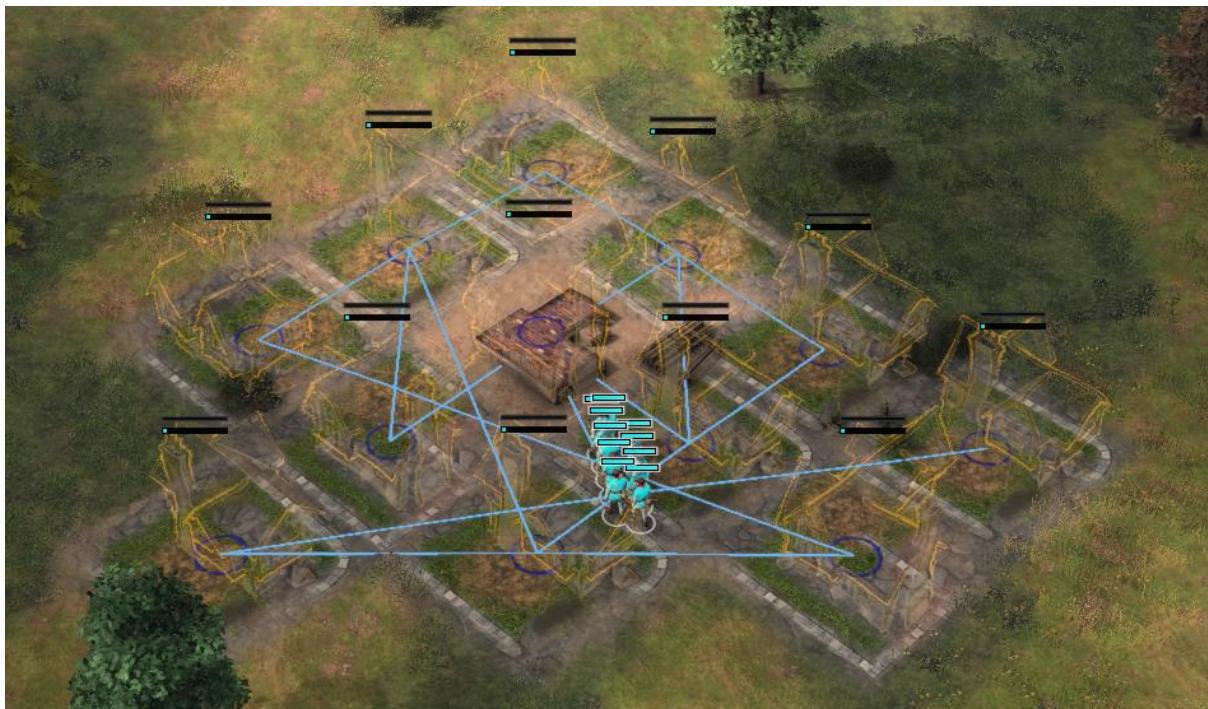


Image 43 : Liste de commandes effectuées grâce à l'utilisation du Maj-clic : les villageois vont construire les maisons une par une dans l'ordre de commande jusqu'à toutes les avoir construites.

Quelques conseils : Nous vous conseillons vivement d'utiliser certains raccourcis claviers qui vous seront des plus utiles dans vos parties de Age of Empires IV. Parmi ces raccourcis, nous vous conseillons d'utiliser **la sélection de toutes vos unités militaires** afin de mieux gérer votre armée. Mais aussi **la sélection de tous vos bâtiments militaires** afin de mieux gérer la production de vos armées (à coupler avec l'utilisation de la tabulation). Enfin, il peut également être intéressant d'utiliser le raccourci vous permettant de **sélectionner tous vos bâtiments technologiques** afin de bien gérer l'amélioration de vos technologies, y compris **les technologies économiques** ou encore **militaires**. Vous pouvez placer ces commandes sur n'importe quelle touche du clavier non utilisées et accessibles facilement pour vous. Souvent, les joueurs aiment placer ces actions sur les touches F1, F2, F3 etc...

#### d. Les 3 types de gameplay dans AOE 4

Il existe **trois types de gameplays** dans le jeu Age of Empires IV, Chaque type de gameplay possède des forces et des faiblesses.

Les 3 types de gameplay sont :

**La tortue:** Qui vise à se recroqueviller chez soi et à dépenser toutes ses ressources dans **la défense**.

**L'agression:** Qui vise à **attaquer son adversaire** avec toute la puissance dont on dispose en dépensant toutes ses ressources dans l'offensive.

**L'économie (ou macro)** : Qui consiste à partir sur un plan de jeu où l'on **favorise l'économie** avant la défense ou encore l'attaque.

Cette dynamique des 3 types de gameplay fonctionne comme le **pierre-feuille-ciseau**. L'un bat l'autre mais se fait battre par le dernier et ce en forme de triangle (voir *Image 44*).

Le gameplay économique bat le style défensif mais se fait battre par l'agression.  
 L'agression bat l'économie mais se fait battre par le gameplay défensif.  
 Et enfin la défense bâti l'agression mais se fait dépasser par le plan de jeu économique.

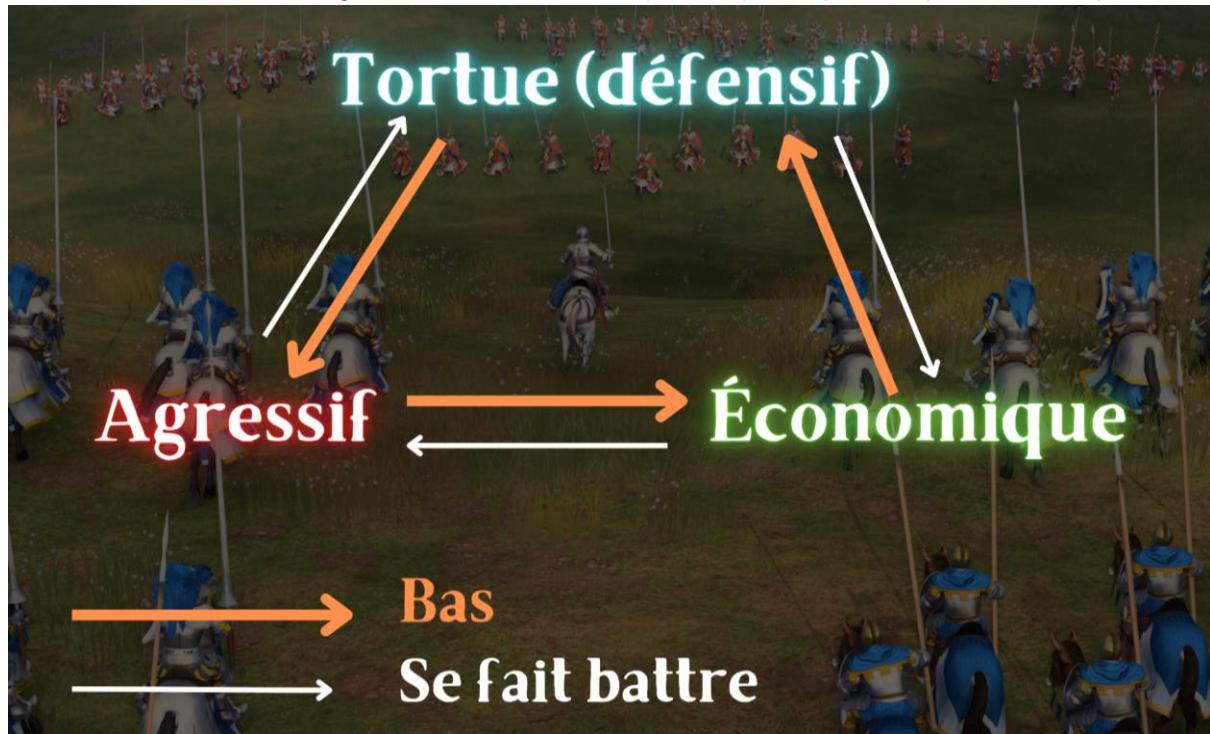


Image 44 : Les trois types de gameplay dans Age of Empires IV représentés sous forme de pierre-feuille-ciseau.

Certaines civilisations peuvent jouer différents styles de gameplay tandis que d'autres sont plus à même d'en utiliser un en particulier. **Connaître les points forts et les faiblesses des civilisations peut vous permettre d'orienter votre plan de jeu et de jouer dans la faiblesse de votre adversaire.** Lorsque vous ne savez pas vers quelle stratégie votre adversaire tend, nous vous conseillons d'**utiliser votre éclaireur** afin d'observer le plan de jeu de votre adversaire et ainsi d'**orienter le vôtre en fonction** pour que vous puissiez avoir l'avantage.

#### e. Regarder des replays

Afin de s'améliorer dans le jeu Age of Empires IV, il peut être très important de **regarder les replays** de ses parties que l'on a joué précédemment. Tout particulièrement lorsque nous ne comprenons pas pourquoi nous avons perdu. En effet, l'observation des replays peut nous permettre de **voir où sont nos principaux défauts et où est ce que nous avons fait des erreurs**, permettant ainsi de les **corriger plus facilement**. Parmi les erreurs les plus communes, vous pouvez par exemple observer que vous n'avez pas suffisamment utilisé votre éclaireur pour comprendre ce que faisait votre adversaire et que par conséquent, vous ne vous êtes pas suffisamment adapté à son gameplay. Il peut être d'autant plus intéressant **d'observer ses replays avec des amis ou des personnes expérimentées dans le jeu**, afin de pointer d'autant plus les défauts et mieux comprendre la marche à suivre pour gagner vos parties.

Pour observer vos replays, rendez-vous sur votre profil, puis “Historique des parties”. Vous pouvez ensuite accéder aux parties que vous avez jouées récemment et les sélectionner. Une fois sélectionnée, vous pouvez cliquer sur “Voir la rediffusion” afin d’observer votre match avec le mode observateur du jeu (voir Image 45).



Image 45 : Mode observateur du jeu : Observer ses replays peut vous permettre d’analyser votre gameplay mais aussi celui de votre adversaire.

#### f. Apprendre grâce aux communautés et aux joueurs pros

Ce chapitre va peut être paraître évident à certains mais l’apprentissage passe souvent par de l’imitation. **Regarder des joueurs pros ou des joueurs plus expérimentés peut relever du divertissement mais aussi de l’apprentissage.** En effet, en regardant des joueurs meilleurs que vous jouer, vous pourrez **apprendre de nouvelles techniques de jeu, observer la rapidité d’exécution et vous situer par rapport à cela, comprendre les stratégies** que contient le jeu Age of Empires IV, **analyser les défauts** aussi et tant d’autres choses. De plus, vous pourrez également **poser des questions**, pourquoi as tu fait ceci ou encore cela, que penses tu de telles choses etc... Bref, apprendre avec des joueurs plus expérimentés peut vraiment vous faire **progresser à vitesse grand V** et nous vous conseillons d’**utiliser la communauté** pour ne plus être à la traîne et rattraper le train. Et qui sait, peut-être même vous hissez dans le wagon de tête. Le meilleur outil à votre disposition reste tout de même **le coaching afin qu’un joueur plus expérimenté pointe précisément vos défauts et la marche à suivre pour vous améliorer.** Pour les coachings, nous vous renvoyons aux différentes communautés présentes sur le discord mais aussi **au salon #coaching** (voir Image 46) du discord **Age of Empires IV France** (lien dans III. g. ci-après). Certains proposent des services gratuits, d’autres payants, à vous de trouver ce qui vous plaira le plus et avec qui le courant passe le mieux.

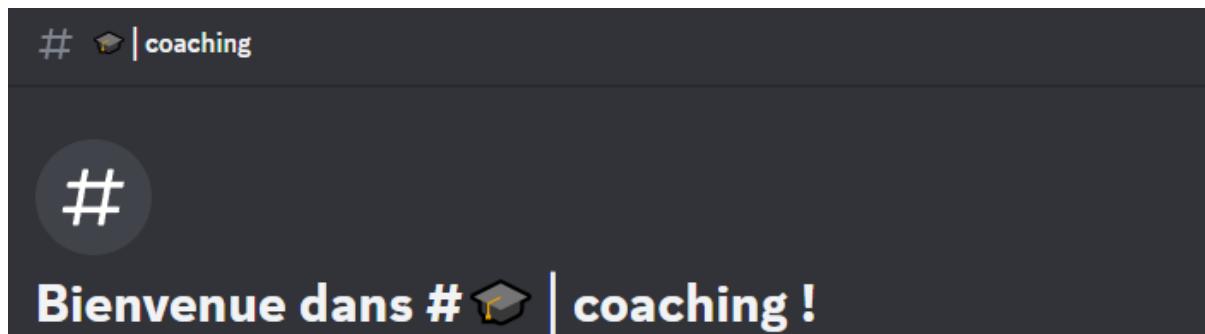


Image 46 : En tête du salon coaching du discord communautaire Age of Empires IV France.

#### g. Jouer en s'amusant

Nous pourrons vous donner tous les conseils que nous voulons si vous ne vous amusez pas dans le jeu, celui-ci finira par vous lasser et ce serait bien dommage en vue de tout ce que celui-ci a à vous proposer. Ainsi, **n'oubliez surtout pas de vous amuser dans ce jeu. Le rang est une chose importante pour certains mais cet aspect est beaucoup moins important que l'amusement.** De plus, si vous vous amusez dans le jeu, vous vous améliorerez de toute façon alors n'oubliez pas de prendre du bon temps, de jouer avec des amis, de **découvrir par vous même, de vous planter et de réessayer jusqu'à ce que vous trouviez la formule qui vous plaise le plus dans le jeu.** Certains préféreront le 1v1, d'autres les FFA (Free For All = Chacun pour soi), ou d'autres encore le multijoueur ou même la campagne solo. Choisissez ce qui vous plaît le plus et profitez à fond de ce superbe jeu.

#### h. Liens utiles

Vous pouvez rejoindre le **discord communautaire Age of Empires IV France** afin de **trouver des partenaires de jeu, discuter de la méta, trouver des tournois, chercher des créateurs de contenus, poser des questions, demander des conseils** et tant d'autres choses : <https://discord.gg/ke3nEfn9cQ>

Vous pouvez retrouver des outils vous permettant de vous perfectionner grâce à ce lien, n'hésitez pas à les essayer : [Tools – AoE4 World](#)

Vous pouvez également **rejoindre la communauté du créateur principal de ce guide** : Jeando. En vous rendant sur son discord : <https://discord.gg/GDktUn8WSU>

N'hésitez pas également à **lui donner un coup de pouce** sur :

Youtube : <https://www.youtube.com/@jeandogaming>

Ainsi que Twitch : <https://www.twitch.tv/jeandomusic>

## IV. Annexe

### a. Références

Site AoE4 world : <https://aoe4world.com/>

Site officiel d'Age of Empires IV : <https://www.ageofempires.com/games/age-of-empires-iv/>

Contenu in game dans le jeu Age of Empires IV (Onglet “Premier pas”, la Campagne du jeu Age of Empires IV, les Arts de la guerre...)

Expérience de joueurs passionnés d'Age of Empires IV : Jeando, Choom, Ety, Qhor, Doc Blue

### b. Remerciements

Ce guide a été réalisé par Jeando ainsi que l'équipe de modérateur du discord Age of Empires IV France. Évidemment, un grand merci à cette équipe !

Nous tenons à remercier la communauté Age of Empires IV qui nous a donné envie de créer ce guide pour débutants.

Nous tenons également à remercier toutes les personnes ayant aidé pour la relecture et l'amélioration de ce document.

Merci également à tous ceux qui liront ce guide, en espérant que celui-ci vous a été utile! N'hésitez pas à soutenir le travail fourni en rejoignant les créateurs de ce projet.

*Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter beaucoup de fun dans le jeu Age of Empires IV, au plaisir de vous rencontrer sur les différents serveurs Discord ou dans le jeu !*

