
Cheat code châteaux // Formations Blast

Ce document a pour objectif de vous apprendre une partie un peu plus développée du PvP majoritairement sur châteaux, les formations (phalanges et rangées) adaptées aux mono troupes.

[01/06/2023]

1- Explications :

Les phalanges et rangées du côté attaque et défense vont déterminer quelles troupes tapent lesquelles à différents moments du combat.

Elles sont très importantes à comprendre car passer de phalange infanterie à phalange cavalerie peut influencer le combat du tout au tout.

Je trouve plus important de les comprendre que de les connaître car de cette manière vous pourrez vous adapter immédiatement sur le terrain en fonction des troupes et formation de votre adversaire et ainsi gagner un temps précieux plutôt que de juste les connaître par <3.

Je vais donc essayer de détailler ce qui se fait pour chaque type de troupe et tenter d'expliquer selon moi. (Je ne détiens pas la vérité absolue)

Fonctionnement général :

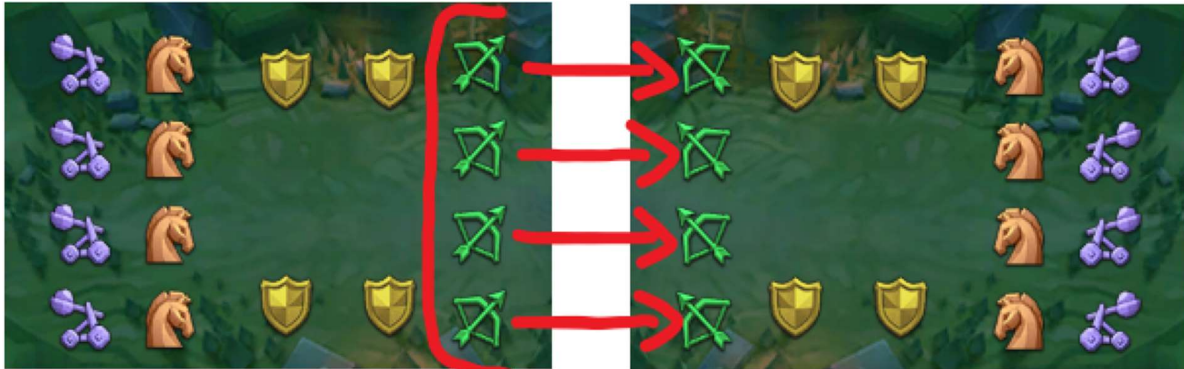
Je vais parler du point de vue attaque uniquement.

En attaque, on va se retrouver contre une cible qui aura une formation précise. Prenons l'exemple des archers car je trouve plus simple de comprendre. Dans cet exemple on va jouer full archers en phalange archers (ne jamais faire ça en jeu par pitié lol)

Voilà donc nous avons nos archers tous en rang sur une belle ligne bien droite.



En face, on va imaginer que l'opposant soit en phalange archers également.



Dans cette situation, nos archers vont simplement taper la frontline archers ennemie jusqu'à tant qu'elle ne soit pas anéantie.

Cependant face a une rangée archers, les résultats seront un peu différents...



Nos archers vont se concentrer sur la frontline ennemie qui est divisée par deux grâce à la rangée. Par conséquent une fois ces deux escouades archers ennemies anéanties, nos archers vont changer de cible.



Ce phénomène peut aussi être inversé, si vous placez vos archers sur le côté de la manière d'une rangée infanterie :

Avant les 50% tués



Après les 50% tués



- Lorsque les troupes sont **face** contre **face**, elles vont s'affronter jusqu'à la mort sans changer de cible avant ça.
- Lorsque les troupes sont **face** contre **divisées**, elles vont « glisser » derrière la frontline.
- Lorsque les troupes sont **divisées** contre **divisées** eh ben c'est un peu le bordel, je ne sais pas vraiment comment ça réagit parfois ça glisse parfois ça reste face a face, parfois ça fait 75%, je comprends pas trop les mécanismes sur cette partie, mais pour le zérotage d'une personne c'est rare de se retrouver divisé contre divisé.

Dans la prochaine partie je vais vous donner les formations pour chaque mono troupes.

Mono Infanterie :

La seule formation qu'on va utiliser pour le mono inf sera la rangée archers :



Je sais que certaines personnes ont appris à utiliser la phalange infanterie, personnellement je choisis d'utiliser la rangée archers car en exposant l'infanterie directement devant, elle s'expose au boost escouade des héros et c'est ce qui fait une belle partie des dégâts surtout en début de combat, même si ce ne sont que les boosts escouade des héros archers, autant les gaspiller sur 4 troupes cavalerie que sur l'escouade infanterie entière.

On ne peut pas utiliser la rangée cavalerie / phalange archers pour faire « glisser » les troupes ici, car le seul moyen de toucher des archers sont s'ils sont devant ou que tout est mort devant eux, peu importe si l'ennemi est en phal inf, phal cav, rangée inf, rangée cav, la cav et inf vont remonter et protéger les archers donc inutile de tenter d'éviter la frontline, ce n'est pas possible.

Mono Archers :

Cette fois-ci, deux formations possibles.

Rangée cavalerie :



On utilisera la rangée cavalerie si on est sûrs à 100% qu'on va taper de la cavalerie. Par exemple si en testant la front vous découvrez cav, on se met en rangée cav car on est sûrs que la cav est devant donc on concentre la puissance de tir de face. Également par exemple dans le cas d'une phal infanterie, après avoir détruit les infanteries ennemies viens la cav, logique.

Dernier cas : Contre une rangée archers ennemie. Si on a fait un beau morceau de dégâts sur la frontline archers de l'ennemi, il vaut mieux commencer à lancer archers en rangée cav pour glisser sur la rangée archers ennemie et taper la cav qui suivra, comme dans l'exemple suivant :

De cette manière on évite d'envoyer 40 rallies infanterie qui dans tous les cas ne feront que 50% de dégâts aux archers et se prendra la cav a chaque fois.

| Nom | Surviv. | Blessé | Mort(e) |
|-----------------------|-----------|---------|---------|
| 4 Combattant héroïque | 1,400,378 | 0 | 0 |
| 4 Canonnier héroïque | 719,252 | 141,468 | 577,790 |
| 4 Chevauteur de drake | 762,650 | 141,468 | 569,432 |
| 4 Destructeur | 99,588 | 0 | 0 |
| 4 Gladiateur | 1,449,311 | 0 | 0 |
| 2 Tireur d'élite | 710,227 | 0 | 710,228 |
| 2 Cavalier reptilien | 703,147 | 0 | 703,148 |
| 1 Fantassin | 210,000 | 0 | 0 |
| 1 Archer | 95,001 | 0 | 94,999 |
| 1 Croisé | 96,720 | 0 | 103,275 |
| 1 Baliste | 20,000 | 0 | 0 |

Rangée infanterie :



Rangée infanterie est la seconde option, sauf que cette fois c'est vous qui allez enclencher le mécanisme de glissade.

On l'utilisera majoritairement si vous attaquez une cible en anti-spy ou connectée dont on ne connaît pas la front et qui est amenée à changer. De cette manière s'il mets une phalange infanterie, si vos stats sont vraiment bonnes il y'a une chance que vos archers éliminent 50% de l'inf et donc se tournent vers de la cavalerie.

Enfin on va l'utiliser dans le cas où on zéro un joueur en phalange infanterie. Si le rally précédent n'a pas éliminé suffisamment d'infanterie, mais suffisamment pour ne pas devoir relancer cav, dans ce cas on va lancer archers et faire glisser les troupes sur le côté de la frontline déjà très très mal en point comme dans cet exemple :

| Nom | Surviv. | Blessé | Mort(e) |
|----------------------|-----------|---------|-----------|
| Combattant héroïque | 278,424 | 180,320 | 289,177 |
| Canonnier héroïque | 361,587 | 180,320 | 181,268 |
| Chevaucheur de drake | 754,997 | 0 | 0 |
| Destructeur | 114,582 | 0 | 0 |
| Garde royal | 13,647 | 0 | 40,942 |
| Sniper furtif | 44,772 | 0 | 44,774 |
| Cavalerie royale | 77,410 | 0 | 0 |
| Trébuchet de feu | 6,538 | 0 | 0 |
| Gladiateur | 455,103 | 0 | 1,365,313 |
| Tireur d'élite | 906,903 | 0 | 906,902 |
| Cavalier reptilien | 1,558,472 | 0 | 259,612 |
| Fantassin | 27,055 | 0 | 81,159 |
| Archer | 49,719 | 0 | 49,718 |

(Attention du coup l'opposant doit être en phalange inf, s'il est en rangée inf, vous devez vous laisser glisser avec une rangée cavalerie)

Mono Cavalerie :

Cette fois encore deux formations possibles :

Phalange archers



De la même manière que la rangée cavalerie expliquée pour le mono archers, on utilisera cette phalange uniquement si on est sûrs à 100% de taper de l'infanterie, de même en testant la phalange et en remarquant infanterie (attention aux tests frontline infanterie, se référer à la doc test phalange qui sortira dans les prochains jours.)

Si vous avez compris le fonctionnement pour le blast archers, la mécanique est similaire ici.












Rangée archers



Encore une fois mécaniques similaires au mono archers, elle va enclencher le mécanisme de glissade sur des frontline de face. On l'utilisera sur cible anti-spy ou online pouvant changer de phal.


Pareil qu'expliqué précédemment, s'il y'a plus assez d'archers pour lancer infanterie et qu'on veut esquiver un peu le restant des archers etc...

Voilà un exemple d'une petite cible en phalange archers, la cible était suffisamment petite pour ne pas tester la phalange, on a donc lancé cavalerie en rangée archers, et la glissade a bien eu lieu sur la phalange archers en voici la preuve :

| Nom | Surviv. | Blessé | Mort(e) |
|--|---------|--------|---------|
|  4 Combattant héroïque | 0 | 13,998 | 623,622 |
|  4 Canonnier héroïque | 240,537 | 13,998 | 453,780 |
|  4 Chevaucheur de drake | 0 | 13,998 | 675,650 |
|  4 Destructeur | 21,480 | 0 | 0 |
|  3 Garde royal | 0 | 0 | 5,000 |
|  3 Sniper furtif | 1,250 | 0 | 3,750 |
|  3 Cavalerie royale | 0 | 0 | 5,000 |
|  2 Gladiateur | 0 | 0 | 544,688 |
|  2 Tireur d'élite | 155,899 | 0 | 470,398 |
|  2 Cavalier reptilien | 0 | 0 | 550,611 |
|  1 Croisé | 0 | 0 | 345,246 |

Le fait que seuls les archers aient survécu signifie que la cavalerie a donc tué 50% des archers avant de glisser vers l'infanterie puis la cavalerie, les a tous tués et sont retournés sur les archers a la fin seulement avant que le moral tombe a zéro et ne sauve que 400k archers.

Le majeur avantage du mono cavalerie et de sa rangée archers est que peu importe que la cible soit en phalange cav ou rangée cav, une fois la cav ennemie tuée notre cavalerie se dirigera vers l'infanterie car les archers resteront en retrait. Même scénario sur une rangée ou phalange infanterie, ils glisseront sur de la cavalerie dans le pire des cas donc elle ne se fera jamais counter mis a part si l'ennemi mets une frontline archers.



Les formations sont un sujet un peu compliqué à comprendre que je n'ai moi-même pas toujours en main, il y'a une part d'aléatoire dans certains combats qui amènent a des résultats illogiques, et donc mes explications ne seront jamais 100% vraies, cependant je pense que ça peut vous aider pour 95% des situations et combats alors j'espère que ça vous sera utile.

Si ce document ne s'envole pas vers des guildes Fr lointaines, normalement l'auteur est dispo 22h/24 pour vous éclairer, alors si besoin n'hésitez pas à demander !

