

Axslav : Gagner ses batailles sans micro gestion

Traduit et adapté de l'article de Axslav (Win Battles Without the Micro) par Titi.
<http://www.esportsglobal.com/articles/52>

La grande majorité des parties de Warcraft peuvent être divisée en moments intenses du match, les batailles principales. Ces batailles principales sont l'une si ce n'est la plus importante part du jeu. Il y a trois facteurs déterminant de la victoire :

- quelle combinaison d'unités chaque joueur engage
- la position des unités juste avant l'engagement
- comment chaque joueur réussira à micro-gérer ses unités pendant la bataille

Le but de cet article est d'augmenter vos chances de victoire, avant la bataille, donc je ne me concentrerai que sur les deux premiers points.

Développer ton armée :

Afin d'augmenter la force de ton armée et donc les chances d'obtenir la victoire, tu dois renforcer ton armée en fonction de comment ton adversaire renforce la sienne.

Ce que je veux dire par "en fonction", c'est qu'il est toujours mieux d'empêcher ton adversaire de se renforcer, pendant que tu le fais toi-même petit à petit, plutôt que de le laisser se développer à fond pendant que tu fais de même.

Développer tes forces peuvent être divisés en quatre catégories :

- Creeping
- Teching (permettant d'avoir des unités de meilleure qualité dans la suite de la partie)
- Expanding (permettant d'avoir un plus grand nombre d'unités dans la suite)
- Harassing/Skirmishing (ceci ralentira ton adversaire dans sa progression par rapport à toi)

Quand il s'agit de creeper, il faut garder en tête une chose : toujours creeper "un de plus" que son adversaire, c'est à dire creeper un point qui te rapportera plus. Si ton adversaire va d'abord prendre le camp vert, fonce sur le "orange facile"... si le premier qu'il prendra sera un "orange facile", dirige toi vers le "orange difficile", etc. Et si ton adversaire attaque un creep qui te dépasse et que tu ne peux pas surpasser, fonce sur ton adversaire (Creep Jack = hold up... détournement de creep... lui piquer ses creeps qu'il n'a pas pu finir)

Un bon scouting est inestimable si tu essaie de "Creep Jack" (l'attaquer sur son creep) ou de "Out Creep" (prendre toujours un creep plus fort que le sien). ça vaut le coup de perdre un de tes pions, si ça te permet de creper 2 camps alors que ton adversaire n'en fait qu'un seul. Pourtant, tout le monde fait des erreurs, et il t'arrivera de ne pas savoir où il est. Dans ces situations tu devras le deviner par un raisonnement logique (voir la théorie des déplacements, de Guz).

Le plus souvent, la meilleure manière est de creper un gros camp, mais d'une certaine manière afin d'être sûr que ton adversaire ne t'attaquera pas à ce moment, ou alors de façon à te protéger d'une attaque par derrière. La meilleure façon est de savoir de quel côté de la map se trouve ton adversaire et d'attirer les creeps, afin qu'ils soient entre toi et ton adversaire s'il essayait de te surprendre. De cette façon, même s'il vient t'attaquer avant que tu aies fini ton creep, tu as eu le temps de gagner de l'XP pendant que ton adversaire traversait la carte. En attirant les creeps au milieu, tu te mets en position de pouvoir battre tranquillement retraite si besoin.

Mais si tu creper un petit camp et que tu es sûr de pouvoir le prendre et ensuite répondre à ton adversaire, il faut alors attirer les creeps de l'autre côté, en te plaçant entre eux et ton adversaire. De cette manière, il sera plus difficile pour ton adversaire de te piquer ton creep déjà affaibli.

Creep librement



Creep un camp, quand ton adversaire est en déplacement d'attaque, te donnera un avantage d'XP.

A la différence de creper, Expand (faire son expansion) ou "Techer" (augmenter sa Tech), coutent des ressources et n'apporte pas tout de suite de bénéfices. Si tu te développes plus vite que ton adversaire, tu vas vouloir temporiser et reporter tout engagement, autant que possible. A moins d'avoir déjà tes unités T2/T3 ou à moins d'avoir déjà généré suffisamment de ressources pour investir en nouvelles unités et/ou objets qui sont déjà au sein de ton armée, tu es plus faible que ton adversaire.

La meilleure façon de retarder cet bataille rangée est de rester sur ton adversaire et de l'empêcher d'attaquer ta base ou ton expansion (où tu seras obligé de te battre). S'il te poursuit pour t'éloigner de sa base, ne rentre pas directement à la tienne... Mais va plutôt d'un autre côté de la map. Soit il te poursuit alors que tu fais des cercles... soit il se dirige vers ta base, et tu atteindras la sienne avant. L'idée principale à garder en tête, c'est qu'il ne faut jamais le laisser creper librement, juste pour reporter à plus tard l'engagement. Un joueur qui creepe la carte et n'a qu'une seule mine sera plus fort plus vite que celui qui aura 2 mines et attendra chez lui de sortir suffisamment d'unités.

Si ton adversaire est en train de creper, alors va tuer quelques uns de ses ouvriers ou alors creep un camp toi aussi (en t'assurant que tu peux le finir rapidement et atteindre sa base, avant qu'il fasse de même). D'un autre côté, si ton adversaire est plutôt en train de Tech ou Expand, alors tu voudras le frapper au moment où tu es le plus fort par rapport à lui, c'est à dire juste avant qu'il commence à tirer des bénéfices de sa Tech (T2 units) ou de son Expand (plus d'or donc plus d'unités).

Le moment de l'attaque



Un exemple d'attaque de mon adversaire avant que sa Tech (et unités) entrent en jeu.

Dans cet exemple, j'avais toutes mes unités améliorées (Tech) et j'ai attaqué juste au moment où mon adversaire commençait à rattraper son retard par rapport à sa stratégie Teching. Il a dépensé des centaines d'or dans sa Tech et ses bâtiments T3, mais n'a pu en sortir qu'un seul Tauren pour l'aider dans sa bataille.

A part les différentes façons mentionnées plus haut pour se renforcer, Harassing (harasser l'adversaire) va probablement te rendre plus faible car il faudra dépenser de l'argent et du temps pour guérir tes unités, ce qui peut entraîner un ralentissement dans ton Creeping. Pourtant, ta puissance générale n'est que dépendante de celle de ton adversaire et si tu fais suffisamment de dégâts lorsque que tu harasses pour le ralentir dans son Creeping, alors c'est une option valable.

La situation la plus commune où les joueurs harassent, c'est quand ils sont plus faibles que leur adversaire et qu'ils veulent juste ralentir la partie jusqu'à ce qu'ils puissent rattraper le retard. C'est souvent visible en game, quand un jouer Fast Tech ou Fast Expand.

Un autre moment idéal pour harasser son adversaire, c'est quand tu as suffisamment de troupes pour pouvoir les séparer en deux pour occuper ton adversaire (souvent, un héros suffit), alors que tu peux encore creeper efficacement avec le reste de tes troupes. Si tu arrives à ne rien perdre de ton armées de harcèlement alors que tu as arrêté ton adversaire dans son Creeping, alors tu as gagnés un avantage bien réel.

Se mettre en position d'avantage.

L'idée de base de "Comment se placer pour la bataille", est de décider d'abord si étendre la zone de bataille sera plutôt en ta faveur ou non. Si tu as une armée d'attaque à distance par rapport à l'adversaire, il faut t'arranger pour provoquer un étranglement, afin que les unités de mêlée perdent leur avantage, si elle ne peuvent pas bouger librement. Si à l'inverse tu possèdes une armée plutôt orientée "mêlée", alors tu choisiras de grands espaces de bataille, pour pouvoir te rapprocher de ton adversaire.

Une des meilleures façons d'étendre le front de la bataille, est d'attaquer ton adversaire sur plusieurs cotés. Non seulement cela assure un plus grand nombre d'unités en attaque, mais cela rend aussi plus difficile toute fuite de ton adversaire.

Attaque de flanc (de coté !! pas les Flanby..)



Comme tu peux le voir, entourer l'adversaire signifie que toutes les chasseresses sont capables d'attaquer en même temps, ce qui maximise le résultat de l'attaque. Tu remarqueras aussi, que si l'UD est à court de Téléportation, ce sera très difficile pour lui de s'en sortir sans de sévères pertes. Bien qu'ici, ce soit un 2V2, la même méthode s'applique en Solo, comme illustré en dessous.

L'attaque de flanc en solo



S'il t'arrive d'être le joueur avec les unités d'attaque à distance, soit sûr de bien "scouter" et fait de ton mieux pour entrainer l'adversaire dans des goulots d'étranglement avant la bataille, cela tu permettra de rapatrier tes unités blessées vers l'arrière et annulera aussi la force de l'armée adverse.

Avoir la plus faible armée signifie aussi que tu auras des difficultés à forcer ton adversaire dans un étranglement, joue lu plutôt un tour ! Recule de la zone principale comme si tu battais en retraite et dirige toi vers un point plus étroit de la carte pour exploiter le potentiel de ton armée.

Eviter les attaque de flanc.



Voici un exemple de retraite organisée pour éviter de se faire contourner. On se rend compte du danger de tomber dans un piège pareil, sans un TP... Ce serait la fin de la partie !

En dessous est illustré un bonne position contre une armée de mêlée, où ma première ligne peut les empêcher d'arriver facilement à mes unités plus vulnérables.

Un mur de chasseresses devant mes balistes.



Ici, c'est un exemple pour montrer comment une bonne position permet à des unités plus vulnérables de rester en sécurité pendant la bataille. La première ligne d'unités de mêlée est utilisée comme un mur, qui bloque toute charge de l'adversaire contre les unités plus faibles, restées à l'arrière.

Conclusion:

Il faut juste se rappeler de toujours penser à ce que fait son adversaire et réfléchir à ce qu'on peut faire pour avoir son armée plus forte que la sienne.

Un bonne position pendant la bataille est très important mais rappelle toi aussi que dépasser ton adversaire dans la façon de réfléchir et de jouer, avant la bataille, te donnera la victoire, même contre un adversaire plus fort en micro gestion.

(Il ne nous reste plus qu'à appliquer.. et pourquoi pas.. trouver quelques replays pour étayer ces théories de Axslav).