



STRATÉGIE

CHAMPS DE BATAILLE
TEMPÊTE DU DÉSERT

CONFIDENTIEL



La Tempête du Désert (Desert Storm) est un événement de champ de bataille d'Alliance qui exige une coordination et une stratégie millimétrées. L'objectif est de contrôler les bâtiments pour gagner des points.

Voici les recommandations, astuces et stratégies essentielles pour dominer cet événement :

STRATÉGIE DES BÂTIMENTS ET OBJECTIFS

1. PRIORITÉS ABSOLUES (LA CLÉ DE LA VICTOIRE)

- **Hôpitaux de Campagne (Field Hospitals) :** C'est la priorité N°1 au début du match. Contrôler les hôpitaux est crucial, car chacun soigne 15 unités toutes les 10 secondes. Tenir au moins deux hôpitaux indéfiniment permet à votre armée d'avoir une meilleure endurance pour les 30 minutes de bataille.
- **Centre Scientifique (Scientific Center) :** Un autre objectif clé au début. Le contrôler permet à votre équipe de mieux jouer que l'adversaire (un meilleur ratio de puissance).



#1210 Aethernis



Desert Storm Battlefield



Support my work:
ko-fi.com/aethernis

Buildings Guide



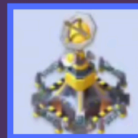
Collect healed soldiers from the Field Hospital icon (lower left)



Oil Well
Low value structure, gives some points



Oil Refinery
Main source of Battlefield Points



Info Center
Gives less Battlefield Points but increases the points from captured buildings by 10%



Science Hub
Gives less Battlefield Points but battlefield relocation cooldown speed is increased by 100%



Field Hospitals
Most important buildings. They heal 15 units every 10 seconds for each Field Hospital owned

Unlock after minute 10:



Arsenal
Boosts Heroes Attack, Defense & HP by 15%



Mercenary Factory
Weakens enemy Heroes Attack, Defense & HP by 15%



Nuclear Silo
The main structure - Highest Capture Points & Yield per min

Tips and Tricks

Lower-level players should **remove their troops from walls** at the start to avoid unnecessary losses

Stage 1 Priorities (first 10 minutes)

- Focus on **Science Hub** for better map mobility
- Secure **Hospitals** to maintain troop healing
- Control **Oil Refineries** for extra points

Stage 2 Priorities (rest of game)

- Nuclear Silo - Arsenal - Mercenary Factory
- Hospitals

Whales:

- Defend the Nuke, assist teams, target key enemies
- Use "Piss Missiles" (troop gem speedups)

Thanks to <https://ko-fi.com/aethernis> for this document

2. OBJECTIFS DE MI-PARTIE (STADE 2)

Ces trois bâtiments se déverrouillent 10 minutes après le début du match et deviennent les plus importants pour la suite :

- **Arsenal** : Ne laissez jamais l'ennemi prendre l'Arsenal et l'Usine de Mercenaires en même temps. Le contrôle de l'un des deux est essentiel pour la victoire.
- **Usine de Mercenaires (Mercenary Factory)** : Ce bâtiment affaiblit l'ennemi en réduisant l'Attaque, la Défense et les PV des héros adverses de 15%.
- **Silo Nucléaire (Nuclear Silo)** : Ce bâtiment donne d'énormes points et détermine souvent le gagnant. Une stratégie consiste à laisser l'ennemi le tenir au début, puis de le capturer dans la dernière minute (vers la 29e minute) pour voler les points plunderables (pillables) accumulés.

COORDINATION ET RÔLES D'ALLIANCE

1. COMMUNICATION ET ORGANISATION

- **Communication Vocale/Chat** : Déterminez comment vous allez communiquer (Discord ou chat d'événement) avant le début. La synchronisation des attaques est vitale.
- **Division des Rôles** : Divisez votre alliance en groupes pour une meilleure efficacité :
 - **Première Ligne (Frontline)** : Les joueurs les plus puissants (souvent les full Tank comme vous) pour combattre et tenir les structures clés.
 - **Soutien/Flanc (Support/Backcap)** : Les joueurs de soutien pour renforcer les bâtiments ou capturer les positions légèrement défendues de l'ennemi.
 - **Harcèlement (Harassers)** : Quelques joueurs pour distraire ou retarder l'ennemi en ciblant leurs structures.
- **Gérer la Fatigue** : Si un membre n'a plus de troupes, demandez-lui de quitter le champ de bataille pour faire entrer un remplaçant. Les joueurs qui quittent recevront quand même des récompenses de participation.

2. UTILISATION DES TÉLÉPORTATIONS

- **Économisez-les** : Ne gaspillez pas vos téléporteurs avancés au début juste pour vous rapprocher.
 - **Usage Critique** : Gardez vos téléporteurs pour les moments critiques :
 - Renforcer un bâtiment sous siège qui est sur le point de tomber.
 - Surprendre l'ennemi en se téléportant derrière ses lignes.
 - Répondre immédiatement si vous êtes éliminé d'une base et que votre téléportation est prête.
-

ASTUCES DE COMBAT ET DE PROGRESSION

- **Ne Jamais Soloter (Ne Jamais Partir Seul)** : Ne jamais attaquer seul sans soutien ou sans surveillance de vos lignes de marche, au risque d'être intercepté.
- **Garnir les Bâtiments** : Vous pouvez garnir plusieurs escouades dans un bâtiment que vous défendez. Si vous n'êtes pas le plus fort, envoyez 3 escouades dans la structure.
- **Points Plunderables** : Les points deviennent "pillables" (plunderable) après qu'une structure ait été tenue pendant 60 secondes. C'est pourquoi les captures de dernière minute sont si importantes.
- **Fantôme (Ghost March)** : Envoyez des marches "fantômes" (une seule troupe) pour attirer les attaques ennemies ou les désorienter.
- **Boîtes de Ravitaillement** : N'oubliez pas de ramasser les boîtes de ravitaillement (supply boxes) dispersées sur la carte pour des points supplémentaires.
- **Votre Équipe Tank** : Votre équipe full Tank est idéale pour la Première Ligne et pour tenir les positions clés comme les Hôpitaux ou le Centre Scientifique, car elle excelle en défense et en PV.

This public Guide To Desert Storm Arena is offered to you by
Glenac R5 from **Ozzie [Ozz1]** (#1804)

Contact me in Game : **Glenac**
Discord : [Glenac](#)

Last Edit: **10 oct. 2025**

