

Les Arènes

Guide des Arènes dans l'Univers Flash

Pour accéder aux Arènes, rendez-vous au centre du système planétaire. Dirigez-vous sur le trou noir, et entrez dans une zone spatio-temporelle indépendante !

Le premier principe d'un duel en Arènes est de gérer une base qui vous est confiée pour le duel, de produire des vaisseaux, et d'envoyer vos flottes sur une zone de combat appelée "Arène", une base neutre et dédiée au combat à "armes égales".

L'adversaire dispose lui aussi d'une base à gérer, de même niveau d'avancement que la vôtre.

Seules les flottes disposées sur la zone de combat, la base "Arène", à la fin du temps imparti, décideront du vainqueur !

Il faut donc s'assurer de pouvoir envoyer une excellente flotte sur la base "Arène", ou s'assurer d'empêcher l'adversaire d'en envoyer une très bonne, tout en essayant de mettre au point la meilleure stratégie possible pour le combat final.

Vous pouvez, tout au long du duel, produire un maximum de vaisseaux pour constituer une flotte puissante pour les Arènes, mais aussi espionner votre adversaire, ou encore envoyer des attaques sur la base de votre adversaire, ou faire preuve d'autres stratagèmes issus de votre imagination ! Votre concurrent sera face aux mêmes possibilités et devra faire de bons choix. Comme vous !

Comment se prépare un duel ?

Il faut choisir une mise de départ :

Vous misez une somme selon votre choix, et votre adversaire devra miser la même somme. Ceci représente le "ticket d'entrée". Le vainqueur du duel gagnera les mises combinées, moins 10% des frais d'organisation, ainsi qu'une récompense.

- La mise peut être en crédit ou en pulsar. Les crédits sont prélevés dans la base "courante"
- Si la mise d'origine est en pulsar, l'adversaire engagé doit lui aussi payer en pulsar. Le gain final sera donc en pulsar. Si cette mise est en crédit, l'adversaire peut choisir de payer en crédit ou en pulsar, et le gain sera en crédit.
- Cette mise est convertie en crédits dans la planète duel, c'est donc votre mise de départ qui va déterminer ce dont vous disposerez pour progresser dans le duel.
- Une aide concernant la mise s'affiche sur la fenêtre de préparation du défi,

Les Arènes

en fonction de la durée choisie.

Un petit triangle d'avertissement rouge s'affichera lorsque les ressources minimum conseillées ne seront pas atteintes. Cette somme est à titre indicatif et les valeurs minimum peuvent très facilement être multipliées par 2 ou plus dans certains cas, pour profiter pleinement du duel. Tout dépend du temps que vous serez prêts à accorder à votre duel et du niveau de stratégie recherché : dans un duel avec moins de crédit, chaque choix ou décision sera bien plus déterminant.

Il faut choisir un mode de jeu :

- **Mode Rush** : vous montez une base vide depuis le début, et débloquez les technologies. Vous ne disposez que des crédits de la mise. Il faudra progresser de manière optimale pour prendre l'autre de vitesse. La durée du duel va de 24 à 72h. La vitesse de jeu est multipliée par 24.
- **Mode Stratège** : vous disposez d'une base suréquipée et complètement développée sous tous ses aspects, bâtiments et technologies. Vous devez gérer au mieux vos crédits pour mettre en place la meilleure stratégie. La durée du duel va de 2 à 24h. La vitesse de jeu est multipliée par 12.
- **Mode Intermédiaire** : vous disposez d'une base moyennement développée dont les technologies sont prêtes à être recherchées. À vous de faire les bons choix pour mettre votre adversaire en difficulté ! La durée du duel va de 12 à 24h. La vitesse de jeu est multipliée par 12.

Une fois le mode choisi, vous déciderez quand le duel commencera (48h plus tard maximum) et qui sera l'adversaire. Vous n'avez plus qu'à lancer le défi, et ce dernier recevra une demande d'acceptation.

Précisions et informations supplémentaires :

- Il n'y a pas de ressources autres que les crédits dans les duels. Les améliorations, recherches, etc, TOUT se fait en crédits.
- Vous pouvez espionner/attaquer l'adversaire durant le duel, mais seule votre flotte sur la base "Arène" sera décisive et déterminera le vainqueur.
- Vous pouvez accélérer la construction et la recherche avec des crédits (au lieu de pulsars). Attention à bien choisir ce que vous accélérez, car tout crédit dépensé est un vaisseau en moins...

Les Arènes

- Les accélérations en mode rush coûtent plus cher qu'en mode intermédiaire !

Durant la période de protection qui suit la désactivation d'un bâtiment, ce bâtiment est également protégé des dégâts de bombardement. Exemple : quand un bâtiment est inactif 1 heure, il est ensuite protégé de la désactivation durant 1 heure (comme dans le jeu), mais aussi des dégâts de bombardement pendant 1 heure.

Sur une base duel :

- Il n'y a pas d'antibash.
- Les Mind Controllers ne sont pas actifs.
- Les intérêts ne fonctionnent pas sur le stock de crédits.
- Vous ne pouvez pas utiliser vos objets ou récompenses.
- Il est impossible de faire interagir la base duel qui vous est confiée avec une de vos bases.
- Le refus d'un défi n'entraîne pas la perte de la mise. Le remboursement se fait sous forme de pépite de crédits.

Et il y aura d'autres éléments, plus tard ?

- La fouille sera possible plus tard dans les duels.
- Les boosters seront disponibles plus tard dans les duels.
- D'autres modes de jeu et d'autres options enrichiront les Arènes, plus tard également.
- Un classement de type league sera intégré aux Arènes, plus tard, oui, plus tard toujours, mais c'est prévu, pour vous permettre de vous éclater encore plus !

Référence ID de l'article : #1141

Auteur : Actarus

Dernière mise à jour : 2016-07-29 23:12