

Guide d'introduction au gameplay « siege » sur UT

Généralité sur UT

UT99 (Goty) est le Mario Bros des jeux de type FPS (jeu de tir subjectif). Même s'il a été remodelé en 2003, 2004 et 2007, les améliorations n'ont fait que sombrer dans le réalisme le plus stérile, avec des situations d'éclairage trop fortement confuses. Par ailleurs, la taille des joueurs parfois trop minimisée dans ces nouveaux moteurs ajoute à cette confusion qui fait que la version initiale officielle d'UT99 (la 436 et non la 451b non officielle) demeure la référence. Ce jeu peut se jouer sur n'importe quelle machine actuelle en très haute résolution, il suffit d'avoir une connexion internet stable à 1Mb/s !

Différents modes étaient offerts dans la version de base d'UT : Le mode match à mort, le mode Assaut, le mode capture du drapeau... Puis, plus récemment des gameplay sont apparus qui ont apporté un surcroît d'intérêt au jeu, notamment le MHA où les joueurs internautes viennent se battre contre des armées de monstres en disposant d'armes nouvelles nettement plus puissantes que le légendaire « redemer ». Mais de tous ces modes, seul, le mode SIEGE apporte une vraie nouvelle jeunesse au jeu. C'est de cela dont il est question ici.

Concepts basiques du gameplay SIEGE

Dès la première impression du béotien qui découvre le mode, on est surpris par ces espèces de bulles de savon qui envahissent les cartes (MAP) sans que l'on comprenne de quoi il s'agit ! On voit des joueurs qui les regardent où les « tripotent » puis brusquement s'en vont combattre l'ennemi !

Première chose à comprendre, ces bulles de savon (copyright Médor) ont toutes la même couleur, celle de l'équipe que vous menez. En l'occurrence, elles seront rose pâle translucides pour les rouge, jaune translucide pour l'équipe des jaunes, vert translucide pour l'équipe des vert et bleu translucide pour les bleus.

Les bulles de savon sont en fait des constructions réalisées par les joueurs et qui vont permettre d'habiller une MAP traditionnelle pour la rendre personnalisable au jeu de votre équipe. Ces constructions vont vous permettre, par exemple de construire des sortes de catapultes qui vont projeter vos équipiers directement dans le camp ennemi !

D'autres agissent, encore plus finement, comme les téléporteurs, où vos équipiers vont apparaître dans un endroit stratégique du camp adverse. D'autres constructions seront purement défensives, comme les champs de force qui vont freiner l'ennemi dans sa progression et consolider une construction proche, voire annuler l'effet de certaines armes. Ces dernières seront notamment placées généralement dans des goulots d'étranglement, lieu de passage obligatoire de l'ennemi vers votre Core (l'objectif ultime à atteindre). A ceci on applique des exceptions, c'est notamment le cas lorsque la map concerne un habillage de core extrêmement simpliste constitué, par exemple, d'une seule « maison » réduite où se trouve le Core. Autre exception, lorsque le Core est situé dans un logement très vaste (comme les

baignoires de « Bathroom's »). Dans ce cas vos Super conteneurs + ForceField + SP + SB peuvent être placés à découverts dans un parcours sûr de vos équipiers.

LE CORE (le cœur de votre base)



Il est temps de parler de ce fameux CORE ou Base Core. Celui-ci remplace, dans ce mode, le traditionnel drapeau du mode CTF. D'ailleurs beaucoup de cartes (MAP) du mode SIEGE sont issues de cartes traditionnelles du mode capture de drapeaux. Les cartes récentes typiquement créées pour le mode SIEGE sont souvent plus grandes que les cartes CTF appliquées originellement à ce mode.

Le CORE se présente comme une grosse pierre précieuse taillée pour être sertie et de la couleur de votre équipe. C'est la seule « construction » qui existe sur votre camp, dès que la partie débute. Vous la reconnaîtrez à sa pointe vers le bas. Au début, le core dispose de 100 points de « vie » inscrits sur les données de votre écran. Mais votre core est au stade embryonnaire au niveau « 0 » sur « 5 » potentiels maximum, il représente et symbolise votre destinée dans la partie, lorsque le core meurt votre partie est terminée. En l'espèce, dès que l'ennemi s'approche de votre core et déverse ses munitions sur lui, celui-ci va voir ses points de vie décroître. Lorsque votre core bascule vers 0,0 point, vous avez perdu la partie. Tant que votre core n'est pas tombé au zéro absolu, vous ou vos équipiers pouvez le régénérer avec les RU que vous gagnez au combat (nous en parlerons plus loin). Ainsi, si votre Core est à 0,8/100, il sera possible de le réparer (action REPAIR). Par exemple, un joueur va utiliser 400 RU pour remonter votre core, un autre 200 RU, etc... de sorte que celui-ci puisse remonter à 30 ou 35/100, ce qui va permettre à votre équipe de repartir au combat et pourquoi pas, faire basculer le sort du match en votre faveur. Ceci est très important, vous aurez à le faire fréquemment ou au moins une fois, au moment où le « temps limite de jeu » surviendra dans les minutes ou secondes qui suivent. Après la durée limite atteinte, le compteur ré-incrémente le temps, mais vous ne pourrez plus régénérer votre Core ! Par principe, il est préférable de maintenir à 100 votre Core, nous en reparlerons plus loin.

Petit détail très important, vous devez UPGRADER au plus vite votre Core (Cœur) au niveau « 5.0 » (il ne s'agit pas de l'état de santé du core qui indique soit 100 soit un chiffre inférieur jusqu'à 0). Pourquoi ?

Parce que celui-ci est en liaison directe avec votre équipe et vous permet notamment de recevoir de sa part des RU collectifs ! Pas ceux que vous gagnez vous-mêmes, mais des RU offerts à rien faire (ou presque, puisqu'ils reflètent quand même le niveau de combativité de vos troupes). Concrètement, pour un Core à 2.0 de niveau et 100 points de vie, dans une situation presque identique, la distribution des RU collectivement est 3 fois moins rapide que le même Core qui serait monté à « 5.0 », et c'est loin d'être négligeable pour vos armements et constructions !

Vous l'avez compris, le but du mode siège est de détruire le core adverse.

RU = RESSOURCES (monnaie du jeu)



Au tout début du jeu, vous et vos équipiers ne disposez d'aucun RU, toutefois, dans la majorité des cartes (MAP), seront placés des cristaux verdâtres transparents (quelle que soit la couleur de l'équipe à laquelle vous appartenez) ressemblant presque à la forme d'un Core. Dépêchez vous de les ramasser car en général, ils vous permettront de construire votre premier élément indispensable au jeu : le (SUPPLY) et surtout de ne pas vous les faire voler par le camp adverse. 6 cristaux vont vous apporter 300 RU (soit 50 RU le cristal d'amorçage de la partie), c'est juste la valeur qu'il vous faut pour construire ce SUPPLY qui vous délivrera armes, vie et protection. Ne vous faites pas tuer en allant construire ce SUPPLY car il vous manquera des points ! Si d'autres équipiers ramassent des Ru ou tuent des ennemis et qu'aucun n'a les 300 RU pour le SUPPLY vous pourrez donner vos RU à l'un des joueurs qui lui, pourra construire ce SUPPLY (fonction UPGRADE vers joueur) !

Les RU (la monnaie du jeu). Ces RU vous les gagnez tout au long du match principalement par vos actions mais également via l'ensemble de l'équipe collectivement. En pratique, lorsque vous tuez des ennemis, vous recevez un petit pactole de RU que vous utiliserez à votre convenance. Mais vous pouvez aussi obtenir des RU en détruisant (ou affaiblissant) les constructions de vos ennemis et surtout en attaquant le Core ennemi. Vous recevez aussi des RU, presque sans rien faire (mais en quantité moindre), hormis qu'ils résultent de l'intervention collective de toute votre équipe. A titre d'analyse, arrêtez-vous de jouer quelques secondes et voyez les RU se déverser lentement dans votre compte et de façon progressive

Vous le comprenez, le mode SIEGE est finement programmé, vous pouvez donner vos RU pour faciliter l'action d'un joueur et donc, en recevoir pour votre action personnelle. De ce fait, il est indispensable de « lire » les comportements de vos joueurs. Si l'un d'entre eux se met à sauter comme un cabri devant vos yeux, c'est qu'il veut quelque chose et en général, il veut que vous lui donniez des RU pour construire un truc important. Maintenant, c'est à vous de décider si le joueur en mérite l'aubaine ou pas ! Généralement il vous fait comprendre ce qu'il a besoin de faire, si vous jugez cela important, n'hésitez pas (ex. il dit « 200 » : c'est qu'il lui manque 200 pour faire un « bon truc ». Parfois, il précise : « 200 SC » qui veut dire, il me manque 200 pour construire un super-conteneur). S'il ne vous dit rien et qu'il vient sans arrêt vous réclamer des RU vous sautez comme lui et repartez au turbin...

Ces RU sont donc cruciaux, car ils vous permettent de construire des défenses collectives, des outils d'attaque collectifs, mais aussi de construire des armes pour votre seul usage ou des

protections personnelles. Dans cette logique, un très bon joueur cumulera très vite un gros tas de RU et donc sera très efficace pour son équipe. L'efficacité d'un joueur sera visible sur la « feuille » de match de l'équipe (appui sur la touche F1) où il sera généralement en tête des meilleurs joueurs (le plus de points dans l'équipe). En appuyant sur la touche F3 vous verrez encore plus facilement qui fait quoi dans votre équipe et dans l'équipe adverse). Au tout début de la partie, nous avons besoin de très bons joueurs classiques (des bons *fighters* ou *shooters*, *tireurs*... à vous de choisir la bonne terminologie), pour amasser rapidement des RU et construire rapidement votre camp. Puis, plus la partie s'avance, plus il faudra de joueurs expérimentés aux stratégies SIEGE qui feront la différence en exploitant les meilleures combinaisons offensives. En effet, une fois passé, l'habillage défensif de votre camp, la partie ne peut vraiment se gagner que dans l'offensive stratégique et donc l'usage cumulé des particularismes de SIEGE.

Petite précision, le jeu vous affiche la somme de vos RU personnels en premier et à côté vers la droite, la somme des RU de l'équipe (ou maximum possible de RU pour un joueur de votre équipe). Si vous êtes dans les bons joueurs du match, vous aurez ce maximum quasiment en permanence, sauf cas où vous utilisez ponctuellement vos RU personnels pour acquérir quelque chose (une construction, une arme, une protection, un outil d'équipe, etc...).

Voici un exemple de RU spécifiquement comptabilisés par équipe : construire de simples CONTENEURS permet d'augmenter le RU de l'équipe de 50 unités (RU) pour chaque CONTENEUR installé sur votre camp. Voici une astuce peu exploitée pour augmenter factuellement le nombre de RU que chaque joueur peut atteindre. D'autant plus que le nombre de CONTENEURS n'est pas limité dans le jeu ! Ceci dit, c'est compréhensible puisque les joueurs préfèrent exploiter leurs RU à se maintenir en tête de l'équipe et donc par déduction à la gagne du match.

Notions importantes à comprendre

:

1. Dans la progression du jeu, vos RU d'équipe augmentent lorsque vous réalisez des bonnes actions (d'attaque ou de défense), proportionnellement les RU de chaque joueur sont d'autant plus élevés (sans atteindre le maximum des RU collectifs) qu'ils sont leaders ponctuels d'équipe, mais lorsque brutalement votre base est sérieusement endommagée, vous verrez vos RU collectifs diminuer rapidement ainsi que les RU individuels. C'est le résultat de la destruction de votre base,

Exemple : les RU collectifs d'une équipe sont à 5500 et le meilleur joueur en dispose encore de 2200. Après une attaque (où vos SC et FF disparaissent), les RU collectifs se retrouvent à 1200 et le leader n'est plus que 1200 RU. Autrement dit, non seulement vous perdez des constructions détruites, mais il y a double sanction : votre porte-monnaie s'est vidé aussi. D'où la nécessité en cas d'avance rapide de l'ennemi, d'utiliser très rapidement vos RU avant qu'ils ne fondent comme neige au soleil. Vous pourrez soit construire un « nuke » rapidement (invisible warhead seulement, car dans cette situation le warhead simple sera détruit dès le premier coup de nuke ennemi, soit, envisager de consolider rapidement l'endroit où l'ennemi a pris possession de votre espace.

2. Si vous voulez recevoir rapidement des RU, il faut également participer aux constructions. Je crois que les programmeurs de SIEGE ont inclus un coefficient de retour de RU qui privilégie les joueurs « actifs » au détriment des participants peu collaboratifs. Cependant, ceci peut être atténué si vos attaques font monter le score de l'équipe. Toutefois, je crois également que les admins peuvent sanctionner les joueurs qui ne construisent jamais rien, bien qu'ils soient d'un apport sérieux à l'équipe. Updater les constructions d'autrui devrait être suffisant, quand même, pour rester sur le serveur sans être inquiété.

3. Savoir quoi faire avec ses propres RU est l'une des clefs essentielles du jeu (Attaquer, Défendre, construire...)

Le CONSTRUCTOR



C'est l'outil d'interface qui permet d'exploiter le mode SIEGE. Autrefois, il ressemblait comme deux gouttes d'eau au translocator (téléportage portatif), aujourd'hui il est distinct (voir image ci-dessus). Sur mon clavier, il apparaît alternativement en appuyant sur la même touche que l'arme du fusil sniper ou du redemer (touche « 0 » du pavé alphanumérique de mon clavier) !

Vous reconnaîtrez que vous êtes en possession du CONSTRUCTOR à l'apparition à droite en bas de l'écran d'un menu spécifique à SIEGE de couleur blanche. Pour les joueurs à souris dont je ne fais pas partie, il suffira qu'ils cliquent sur le bouton droit de leur souris pour changer de type de constructions (catégorie de constructions) et d'exploiter le bouton gauche de leur souris pour sélectionner (valider) le choix d'intervention voulu. Pour le choix des items, vous avez aussi la touche « Alt-Fire » en option par rapport au clic droit souris. Pour le clavier seul, c'est plus compliqué, mais comme je suis la seule à utiliser le clavier, cela n'a aucun intérêt d'expliquer comment je fais !

Comme vous avez pu le constater, les constructions sont organisées en catégories, mais c'est uniquement au niveau des items (choix spécifique) que la construction est réalisable. Par exemple, je vais sélectionner la catégorie WEAPON (armes), puis je vais aller à l'item WARHEAD pour me construire un redemer simple qui me coûtera la bagatelle de 1300 RU. Mais comme cela ne suffira pas stratégiquement, il faudra que je l'associe à un ou deux autres choix, comme une protection (armure) supplémentaire et des bottes de saut, par exemple. Pour ce faire, j'irai dans le menu « SUITS » pour sélectionner un « costume » et dans le menu « SPECIAL ITEMS » pour sélectionner des « JUMP BOTS ». Ces bottes de saut me coûteront par exemple 250 RU de plus pour mon aventure redemer ! Au clavier, c'est très lent de basculer dans ces menus du translocator. Donc, en général, je préfère me cacher de l'ennemi pour construire tous ces trucs très rapidement.

L'UPGRADING (l'amélioration)

Quasiment toutes les constructions peuvent s'upgrader (s'améliorer), mais sur SIEGE vous pouvez aussi améliorer un équipier. C'est de ceci dont je parlais plus haut (le joueur qui sautille devant vous en gueulant Up-me), vous pouvez donner des RU à vos équipiers, si vous le jugez nécessaire, afin qu'ils puissent accéder à l'achat d'une chose ou faire une action utile pour votre camp. A chaque pression UPGRADING sur un joueur vous perdez 100 RU personnels que vous transférez sur le compte RU personnel du joueur.

Pour les constructions, l'UPGRADING est par contre presque nécessaire. Si vous ne le faites pas, vos constructions seront trop facilement détruites par l'ennemi. Bien entendu, tout cela vous coûtera pas mal de RU, mais c'est vital. Un SUPER-PROTECTOR, par exemple, sera quasiment inefficace au niveau 0 et vous devrez impérativement l'upgrader au niveau 5.0 dès que possible (même principe que vu précédemment à propos du Core). L'upgrading améliore également la possibilité de ces constructions à s'auto-réparer elles-mêmes plus rapidement, c'est donc, tout bénéfice !

Votre rang en sera amélioré aussi et vos RU d'équipe augmenteront indirectement du fait de chaque UPGRADING.

Bien entendu, vous pouvez upgrader votre CORE à 5.0 au plus tôt !

Inutile de vous redire que l'upgrading se réalise via le menu du constructor en sélectionnant l'item UPGRADE puis matériellement en positionnant votre CONSTRUCTOR sur l'équipier ou la construction à upgrader et en validant la commande « UPGRADE » à cet effet.

C'est aussi l'UPGRADE qui va vous permettre de régler la force de projection des « BOOSTER » ou « SUPER BOOSTER »...

Le REPAIRING (la réparation)

L'option de réparation permet de réparer une construction, votre Core ou bien un joueur. C'est comme si vous redonniez de la vie ou de la santé à quelque chose de détérioré. A ce propos, il faut savoir que les CONTENEURS se réparent eux-mêmes (s'ils sont au moins deux ensemble), donc inutile de les réparer. Cependant, il existe des constructions majeures qui ne sont autorisées qu'à un seul ou deux exemplaires et, pour éviter de les perdre, il est souhaitable de les réparer épisodiquement si elles sont mal protégées. La santé maximale d'une construction est de 100.

La réparation d'un joueur est nécessaire si celui-ci dispose déjà d'un équipement lourd qui lui permet d'agir très énergiquement sur l'ennemi. Réparer un joueur qui ne dispose de rien de spécial, présente aucun intérêt (sauf s'il s'agit de votre leader). Cela vous coûtera 4 RU pour chaque clic de 40 unités de réparation du joueur, ceci jusqu'à remonter celui-ci à 150 points de santé maximum. Autrement dit, cette opération s'avère très avantageuse sur les bons joueurs de votre équipe qui seraient éloignés d'un SUPPLY ou d'un SUPER SUPPLY, par exemple.

Vous pouvez réparer votre CORE et c'est même très conseillé pour éviter de perdre la partie ! Lorsque que la partie a atteint un temps limite (décompté visuellement en haut à droite) la réparation des CORES n'est plus possible. De ce fait, lorsque vous voyez qu'il ne reste plus que 2 à 3 minutes de jeu réglementaire, commencez à réparer votre CORE jusqu'à le remonter jusqu'à 100. Dans cette opération, vous verrez qu'un nombre important de joueurs viennent vous donner main forte de façon à le remonter le plus rapidement possible. A deux joueurs, on remonte déjà assez rapidement un CORE, à quatre joueurs l'opération de réparation devient extrêmement rapide. Dans le guide original de SIEGE en anglais, il est précisé que l'on doit tirer sur le CORE juste après l'avoir réparé de façon à le mettre à jour immédiatement à son nouveau niveau de santé par rapport au tableau de bord !

Le REMOVING (la suppression d'une chose de siège)

Attention à cette action car elle est sans retour possible ! Attention aussi à cette action car elle peut mettre fin à une construction d'autrui !

Attention à cette action car en début ou fin de jeu, en détruisant un seul container, vous risquez de diviser par deux, d'un coup les points de l'équipe !

Autant il est logique de détruire une de ses propres constructions pour la recycler en construction plus performante, ce qui est louable, autant il est possible de détruire une construction qui a été réalisée par autrui. Voilà une source de conflit qui peut envenimer les parties. C'est notamment le cas avec des joueurs expérimentés peu fairplay qui détruisent systématiquement toutes les constructions des joueurs qu'ils jugent inopportunes. Selon la NETIQUETTE, de SIEGE ce comportement peut être réprimé par un ban épisodique. Le nœud du problème se situe au niveau des RU restitués. Or, le joueur qui REMOVE un truc récupère 50% du coût de l'ouvrage et le joueur qui l'a créé 50% également. Grosso modo, cela s'avère être ni plus ni moins qu'un vol de RU détourné !

C'est là, où il me semble que la programmation devrait être revue. A mon humble avis, toute construction « removed » sur un joueur toujours présent dans l'équipe devrait lui restituer l'intégralité du coût de la construction, le « removeur » ne recevant plus rien. Toutefois, si le joueur créateur est toujours présent dans la partie, mais déplacé vers une autre équipe pour rééquilibrer les forces, là, le « removeur » peut prétendre récupérer 50% et le joueur créateur les autres 50%. Pour affiner cette logique, on peut aussi justifier qu'un « removeur » pourrait recevoir 100% des RU du coût de la construction dans le cas où le joueur créateur n'est plus du tout dans la partie et a quitté le jeu ! Alors qu'actuellement une construction sans auteur ne peut être removed (alors qu'elle peut énormément gêner). Un délai de carence de 5 minutes pourrait être associé juste pour permettre au joueur de revenir dans le en cas d'une déconnexion intempestive !

Dans la réalité des parties, les joueurs sont très fairplay et vous demandent poliment de « remove » un truc surnuméraire, un truc inefficace ou un truc que vous avez construit à un endroit inapproprié ! Cependant, là aussi il faudrait nuancer, car l'endroit inapproprié peut s'avérer l'endroit où il y a une zone de combat stratégique à défendre et toutes les solutions et configurations sont bonnes à prendre.

A mon humble avis, il faut que les programmeurs revoit le sort des RU lors de ces opération de « REMOVE ».

DEATHS (la mort)

Si quelqu'un vous tue, vous perdez 10 RU, mais si vous mourrez pour une toute autre cause (chute notamment) cela vous coûtera 50 RU qui seront immédiatement déduites de votre crédit personnel. Evitez donc de vous suicider bêtement...

STRATEGIE DANS SIEGE

Comme expliqué plus haut, au début de la partie, nous disposons très souvent de petits bonus de démarrage, il s'agit de cristaux verts translucides. Chaque Crystal représente une valeur de 50 RU, il vous faut donc en récolter au moins 6 pour construire impérativement un SUPPLY (300 RU). Si d'autres joueurs ramassent ces cristaux, il n'y en aura plus assez pour qu'un joueur construise ce SUPPLY, donc vous devrez impérativement donner les RU récoltés au joueur qui cherche à créer ce SUPPLY. En général, il regarde partout et attend avec son

CONSTRUCTOR à la main et sautille parfois. Les autres joueurs sont généralement partis attaquer la base ennemie.

Une fois créée cette première construction (il faudra attendre son achèvement complet) durant lequel le joueur aura le temps d'aller lui aussi attaquer la base ennemie avec la pistole et une petite quinzaine de coups possible en munitions. Si vous êtes à cours de munition, il faudra attaquer le CORE ennemi avec la scie ou vous débarrasser des ennemis avec le piston.

A propos de piston, cet instrument est important car il vous permettra de réaliser des sauts sans l'aide des bottes dédiées. Il existe même des cartes où sont placés des bonus que vous ne pourrez atteindre sans leur aide ou l'achat des bottes de saut et des jetpack. L'intérêt du piston c'est qu'il est gratuit et permanent.

Les priorités dans SIEGE : construire immédiatement un SUPPLY, Upgrader votre CORE, attaquer vos ennemis, construire des « fortifications » pour défendre votre CORE de l'ennemi et défendre vous-même votre CORE en arrêtant les ennemis qui s'en approchent.

1°) Construire un SUPPLY (fournisseur d'armes et vie).

Il n'y a rien d'autre d'utile à construire à ce stade, d'où l'intérêt de construire très rapidement ce fournisseur d'armes qui vous permettra d'obtenir en version 0 (sans UPGRADE) les 4 premières armes traditionnelles d'UT en munition relativement réduite mais suffisante. Dès les premières victoires, upgrader vite fait ce SUPPLY pour lui permettre d'atteindre le fusil sniper (la 10^{ème} arme d'UT) et jusqu'à 150 points de vie aux joueurs en version 5.0. Le but du jeu dans la partie sera, dès que possible, de construire un SUPER SUPPLY et de remplacer illico ce SUPPLY simple car, dès cet instant, il pourra donner des immunités aux adversaires et être détruit par eux sans possibilité de récupérer les RU initiaux.

2°) UPGRADER votre CORE

Upgrader (choisir « UPGRADE » du menu votre CONSTRUCTOR et cliquez en visant votre CORE). Ceci permet aux joueurs de votre équipe de recevoir des RU à rien faire sinon à visiter la MAP en touriste (les RU collectifs arrivent plus rapidement avec un CORE à 5.0. Plus vous réparer « REPAIR » votre CORE et le maintenez à 100 et plus vos joueurs recevront des RU collectifs également. Autre intérêt, plus le CORE est maintenu à 100, plus rapidement seront réparées les constructions après les attaques de vos ennemis !

Alors n'hésitez pas à le faire, même si vous mécontentez vos alliés qui n'ont pas compris cet intérêt. Je crois même que certains joueurs (à observer leurs requêtes) ne souhaitent pas upgrader leur CORE soit pour faire croire qu'ils sont en perdition ou soit pour privilégier la construction de WARHEAD d'attaque ! Or, l'un n'empêche pas l'autre, c'est vous qui décidez laquelle de ces options est la plus justifiées avec vos propres RU et, dans un cas comme dans l'autre, le gain sera là pour l'équipe !

3°) Attaquez vos ennemis

En fait, attaquer vos ennemis, c'est aussi attaquer leurs constructions. C'est là que vous recevrez très rapidement des RU personnels en masse. Il est évident que dans ce secteur de jeu, un outil extérieur comme teamspeak va permettre à votre équipe de cibler un objectif commun ou de se partager des RU selon les compétences et les objectifs. Pour ma part, je n'utilise jamais cet instrument de dialogue et même je joue sans son. Quoi qu'il en soit, si vous gardez un œil sur vos leaders, sur vos fortifications, sur les « choses » en construction (vous y lirez les noms des créateurs) vous aurez les informations suffisantes pour savoir agir en complément. Par exemple, si vous constatez que vos équipiers n'arrivent pas à optimiser leurs attaques (plusieurs redemers infructueux), il est peut être temps de préparer votre attaque personnelle et d'aller au charbon, même si c'est vos premières armes sur ce gameplay ! Il est parfois heureux de proposer une autre façon de combattre vos ennemis et, pourquoi pas, ils seront déboussolés et perdront un maximum de points (ça m'est arrivé, donc

n'hésitez jamais à le faire « à votre façon »). Par ailleurs, vous constaterez que si vous êtes trop souvent en défense, le sort de la partie donnera 75% de chance à votre adversaire de gagner. Donc, il faut impérativement réserver 40% de vos actions à des défenses et le reste à des attaques pour espérer maîtriser la partie.

4°) Construire des fortifications et défendre votre CORE

Construire des fortifications requiert que vous les adaptiez à la MAP (carte) jouée. En effet, il faut savoir déterminer les endroits stratégiques de construction qui vont s'adapter à la géographie du lieu. Autre remarque, il faut éviter de construire des fortifications à des endroits où vous ne pourrez pas les défendre en permanence (par exemple trop loin de votre camp). Il existe cependant des exceptions à ceci, notamment dans le cas où vous avez placé un TELEPORTEUR pour y accéder instantanément (en fait, il vous faudra deux téléporteurs celui de départ et celui d'arrivée, soit $500RU * 2 = 1000RU$). Outre cette exception, cela ne doit pas vous empêcher de maintenir votre TELEPORTEUR en bonne garde en lui associant des CONTENEURS et pourquoi pas, s'il s'agit d'un endroit hyper stratégique, y placer un SUPER-CONTENEUR et faire garder cette position en permanence par au moins deux équipiers. C'est notamment le cas de figure d'une MAP où deux arcs de cercle géants surplombent les camps ennemis, c'est au sommet de l'un de ces arcs de cercle que vous installerez votre camp de base, d'où vous pourrez tirer presque sans coups férir des redemers qui achèveront votre ennemi en quelques minutes. Sauf, si celui-ci a détecté votre petit manège et vient attaquer en masse votre camp avancé en s'équipant de super jetpack pour voler jusqu'à vous et détruire votre téléporteur et ensuite les installations servant à sa protection. Autre grand principe des constructions, il faut éviter de les placer à des endroits où elles peuvent être attaquées de loin. L'équipe adverse qui rencontrera ce type de construction, la pilonnera sans relâche jusqu'à sa disparition (ça monte ses points et ses RU, ne l'oubliez pas). Il est aussi recommandé de placer des constructions défensives à des « points de contrôle » incontournables. C'est notamment le cas d'un unique couloir intérieur qui mène à votre CORE. Cela est moins pertinent sur un pont ou un canyon relativement ouvert, car ces lieux sont attaquable de loin.

Pour conclure, il faut toujours avoir en tête le point de vue de l'ennemi. Ceci est grandement facilité, puisque les camps adverses sont des répliques inversées de votre propre camp. Donc vous y verrez instantanément les failles à éviter de reproduire.

Toutes ces « choses » seront créées pour protéger votre CORE et donc c'est important d'optimiser les bons choix.

Dernière remarque, à force de jouer aux mêmes MAP, vous vous serez créé des automatismes (grâce à vos observations) et les choses viendront presque naturellement dans la progression du jeu.

CONCLUSION sur la stratégie :

Pour gagner à ce jeu, c'est un peu comme jouer aux échecs, il faut être le premier à avancer ses pions dans l'espace de la MAP. Lorsque vous « avancez vos pions », il faut aussi que vous envisagiez la défense de cette avancée afin de consolider votre position. Une autre façon de gagner est une attaque foudroyante (viser l'échec et mat) en plaçant un téléporteur à un endroit très délicat pour votre ennemi. De sorte qu'il soit obligé de cesser toute affaire courante pour parer à la fin de la partie. Exemple un téléporteur caché juste au-dessus de votre core ou à quelques encablures. Autre façon de gagner, utiliser son cerveau pour adapter le jeu à la configuration locale et trouver des angles d'attaque très appropriés. En règle générale, la meilleure façon de gagner est d'arriver le plus tôt possible chez l'ennemi, faire des points rapides sur son core et ses troupes et cela devrait vous donner une longueur d'avance pour construire le nuke (c'est à 90% avec un nuke que vous gagnez le jeu. Un nuke bien placé

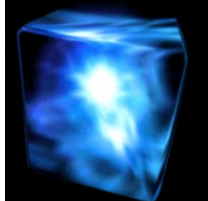
amène facilement 2500 points au joueur (ce qui est totalement impossible autrement). Avec ces points vous mettez en route un second nuke et dans deux minutes vous regagnez 2500 points... Autrement dit vous avez un boulevard pour gagner !

TABLE DES CONSTRUCTIONS DANS SIEGE

1. SOUS-MENU Fortification:

CONTENEUR

:



son rôle est de réparer les constructions qui sont dans son périmètre proche. Il coûte 125RU. La force de réparation du conteneur dépend de son niveau d'upgrade et surtout du fait qu'il soit associé à un autre conteneur (entre eux ils se réparent deux à trois fois plus vite). Comme je vous l'ai expliqué plus loin, il faut toujours upgrader vos constructions et vos conteneurs de la même façon. Un conteneur resté au niveau de sa création « o » n'aura presque aucune utilité, il faut le monter très rapidement au niveau 5.0. En début de partie, essayez le plus rapidement possible d'avoir deux paires de conteneurs proches entre eux pour équiper votre core et lui associer des super protectors (sans ces conteneurs, votre premier super-protector sera détruit très **rapidement...**)

SUPER CONTENEUR :



C'est une des pièces les plus chères de SIEGE, vous devrez dépenser 1600RU pour vous l'offrir. N'oubliez pas non plus qu'il vous faudra déboursier de nombreux RU pour l'upgrader à 5.0 (presque 1300RU selon mes estimations). Son rôle est majeur dans la santé de vos installations, sa puissance de réparation dépasse de loin le simple conteneur et même surclasse l'association d'une dizaine de conteneurs. Comme pour le CONTENEUR simple, il doit être rapidement monté à l'upgrade 5.0 pour offrir ses vrais services. Autre intérêt de cette construction, ce SUPER-CONTENEUR, augmente d'un seul coup de 1000RU le patrimoine de l'équipe et de 50RU supplémentaires à chaque upgrade de celui-ci, jusqu'à atteindre le 5.0 !

Ce qui fait pas mal de monnaie à amasser collectivement.

Dans certaines MAPS réduites, il devrait être utilisé en lieu et place des petits conteneurs, pour éviter de bloquer le déplacement de vos joueurs (donc remplacez les conteneurs par des SC le plus tôt possible) .

Petit bémol, vous ne pouvez construire plus de deux SUPER CONTENEURS sur l'intégralité

de vos positions !

BOOSTER

:



Cet objet à 200RU sert à créer un bond en hauteur de façon à projeter vos joueurs vers une position haute. Le cas de figure typique est de permettre d'accéder au bâtiment supérieur sans passer par tout un chenal de couloirs. Ceci est très pratique lorsque votre CORE se trouve dans un petit bâtiment et que vous avez hermétiquement fermé l'accès central et qu'il subsiste une mince entrée supérieure. Le réglage de l'impulsion se fait en upgradant le BOOSTER (plus vous l'upgradez, plus ça saute haut !). Ce truc vous sera également très utile pour accéder à des positions hautes qui surplombent votre core (endroits très prisés de l'ennemi pour y mettre des téléporteurs). Placez-en le plus tôt possible de façon à palier très rapidement au placement d'un téléporteur par votre ennemi équipé de bottes de saut ou jetpack... Vos équipiers pourront alors immédiatement poursuivre l'ennemi et l'abattre.

SUPER BOOSTER :



Fonctionne sur le même principe que le booster, mais son usage est plutôt réservé à projeter très loin en horizontale les joueurs. Pour le construire, il vous en coûtera 800RU. Il est souvent associé à un booster simple pour dans un premier temps surélever le joueur et dans un second temps (qui est le rebond sur le super booster) à offrir une courbe plus haute aux sauts réalisés. Ce réglage est assez fastidieux et long et il vous faudra parfois recréer vos « trucs » à des endroits légèrement différents pour faire « jouer » le rebond sur les deux objets. Quoi qu'il en soit, un super booter seul et bien placé peut vous envoyer dans le camp ennemi en une fraction de seconde en franchissant l'équivalent de 200 à 300 mètres / échelle UNREAL. L'intérêt de la chose est de partir équipé d'un REDEMÉR et de vous retrouver à quelques encablures du CORE ennemi !

Notez dès à présent, que ces « bidules » peuvent être installés derrière des objets de MAP apparemment presque fermés ! Et même, sur les points de téléportage fixes de la MAP originelle. Dans ce cas, au lieu de sortir bêtement sur une zone de liaison, vous serez projeté à l'horizontal à partir de la zone de réception du téléporteur UNREAL. Sur la MAP Face (mondes face à face), par exemple, mettez un super booster juste devant le téléporteur du *rez-de-chaussée* central de votre camp et vous serez projeté du sommet de votre tour jusqu'à l'étage intermédiaire de la tour ennemie !

PROTECTOR



Nouveauté de juin 2015, c'est un palliatif au super-protector. Une fois construit, il ressemble à 3 losanges décalés. Son efficacité est très douteuse même en 5,0. Son coût est heureusement très bas 125RU. Déjà abandonné quelques mois après son arrivée . Abandonné depuis.

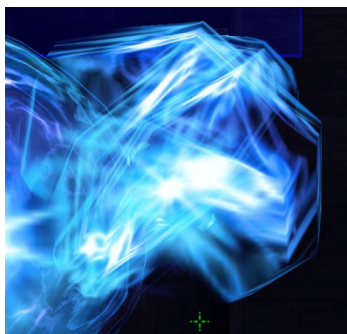
SUPER PROTECTOR ;



C'est une pièce maîtresse de votre jeu et vous devez en placer un le plus tôt possible dans un endroit stratégique. Il vous en coûtera 500RU. Celui-ci attaque systématiquement tous les ennemis jusqu'à ce qu'ils ne gardent plus que 10 points de vie. Comme toutes les constructions, il doit être upgradé au plus vite à 5.0. Autre particularité de l'engin, grâce à ses salves très visibles, il vous signale qu'un ou plusieurs ennemis rentrent dans votre base, ce qui n'est pas non plus négligeable !

Puisqu'il vous laisse jusqu'à 10 points de vie, il y a une stratégie à appliquer. Lorsque l'ennemi a placé un super protector dans un tunnel qui débouche sur la salle du Core ennemi, apportez avec vous un redemer, mais commencez votre attaque avec une arme banale, sinon le super protector explosera votre ogive de redemer dès le premier mètre. Une fois que vous êtes à 10 points de vie, vous ne craignez plus rien, sortez votre WARHEAD et tirez, cela va défoncer toute la défense ennemie et ce super protector n'existera plus !

GUARDIAN :



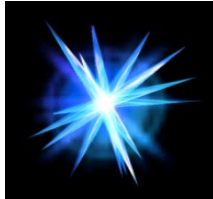
Nouveauté de juin 2015, c'est un palliatif à son grand frère le poison guardian, il freine l'ennemi et dégage une fumée verte caractéristique lorsqu'un ennemi le traverse. Abandonné après quelques mois d'apparition. Abandonné depuis.

CONTENER-X



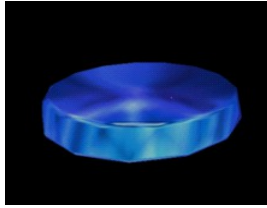
Nouveauté de juin 2015, c'est un palliatif à son grand frère le SUPER-CONTENEUR. Lorsqu'il se construit, il ressemble à une croix de templier, ensuite il ressemble à un gros contener plus opaque. Il vous en coûtera 750RU (à mon avis il vaut à peine 3 conteners en terme de résistance, mais c'est très bien dans les zones petites. Abandonné après quelques mois d'utilisation.

POISON GUARDIAN :



Cette construction est aussi assez coûteuse, vous devrez sortir 1500RU de votre poche pour le construire. A l'image du super protector, l'ennemi qui le traverse, verra ses forces réduites à 10 points de vie et ses mouvements seront comme paralysés en le traversant. Il ne ressemble pas au GUARDIAN, c'est une sorte d'étoile multi-pointes effilée. Au niveau stratégique, nous sommes dans la même configuration qu'un super protector, puisqu'il vous laisse 10 points de vie, équipez-vous de bottes de saut, sortez votre redemer pour vous diriger illico vers le CORE ennemi dès avoir traversé le POISON GUARDIAN. A vous d'être très observateur, dès que votre POISON GUARDIAN crache du brouillard vert (c'est qu'un ennemi le traverse). Comme toutes les constructions, il doit être upgradé au plus vite à 5.0 car ceci augmente sa résistance et surtout son périmètre d'action. A 5.0, cette défense a un rayon d'action 3 à 4 fois plus large que sa partie visible. Attention, vous ne pouvez exploiter qu'un seul POISON GUARDIAN par camp. Donc, il faudra le placer au dernier goulot d'étranglement qui jouxte la salle de votre CORE. Attention également des « costumes » spéciaux permettent à l'ennemi de le traverser sans presque un seul dommage !

PLATFORM :



C'est une construction mineure, mais qui a son importance. Elle coûte d'ordinaire 150RU (200 sur siegeUK). On l'utilise pour bloquer un téléporteur classique de MAP en plaçant cette grosse plaque à la racine du téléporteur. Dans ce cas de figure, il faut l'upgrader à 5.0. Ce machin peut aussi bloquer la progression des joueurs lorsque l'on a plus grand chose en caisse. On s'en sert aussi comme d'un escalier (placez des plaques à des hauteurs successives) pour permettre de construire dans le vide d'autres constructions mais offensives (comme des super protectors) ou défensives (comme un SUPER CONTENEUR). Une fois les constructions réalisées, on remove une par une les plaques de l'escalier pour récupérer des RU. Selon les serveurs, le nombre de PLATFORM sera réduit de 1 à l'infini !

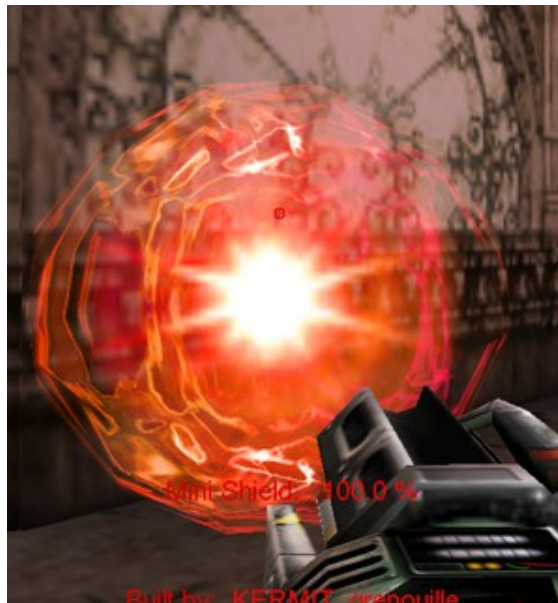
Motion Alarm :

Détecte l'arrivée d'ennemis dans un périmètre crucial. N'est pas présente dans beaucoup de serveurs. C'est déjà activé d'office parfois !

Nuke Siren :

Détecte l'arrivée de nukes (redemer, WARHEAD) ennemis dans un périmètre crucial de votre CORE. N'est pas présente dans beaucoup de serveurs. C'est déjà activé d'office parfois !

MINI SHIELD :



Cette construction coûte 800RU et n'est disponible qu'à 2 exemplaires par camp selon les serveurs (jusqu'à 8 sur d'autres serveurs hypothétiques). Elle bloque le feu ennemi de certaines armes. On ne peut pas l'upgrader. Vous les placerez à des endroits d'accès « piétons », cette construction les freine considérablement. C'est aussi une construction très solide pour boucher des « trous stratégiques ». Cette construction est très résistante dans un accès névralgique, il vous suffira de mettre deux conteneurs + un mini-shield pour bloquer un bon

moment l'ennemi dans les débuts de parties, jusqu'à l'arrivée des premiers nukes (redemers)

FORCE FIELD :



Cette construction coûte 1200RU (à l'intérieur de cette image vous voyez un SC pour le maintenir longtemps) et vous ne pouvez en disposer qu'un seul par camp ! Comme la précédente, elle bloque le feu ennemi de certaines armes. Il faut impérativement le monter à 5.0 pour bénéficier de ses vrais atouts. En général, on l'associe à un POISON GUARDIAN ou à un SC. Les deux réunis constituent un excellent frein à l'invasion ennemie et peut durer des heures s'ils sont bien gardés ! Quelques séries de nukes en viendront hélas à bout !

Nouveauté depuis le mois de juin 2015, les développeurs ont créé un SOUS-MENU UTILITY qui comporte désormais certaines constructions de l'ancien SOUS-MENU FORTIFICATON (abandonné après quelques mois):

En l'occurrence viennent ici se greffer les constructions suivantes

BOOSTER constructible avec 200 RU déjà expliqué plus haut.

SUPERBOOSTER constructible avec 1200 RU déjà expliqué plus haut.

PLATFORM constructible avec 200 RU déjà expliqué plus haut.

ANTIGRAVITY PLATFORM



constructible avec 400 RU

La platform antigravity est une sorte de trampoline progressif qui vous permet d'accéder à des positions hautes des bâtiments. Importante dans certaines situations où les boosters sont moins efficaces (plus aléatoires).

DOOR JAMMER (brouilleurs de portes) constructible avec 200 RU...

Ces derniers perturbent les portes d'entrée de votre camp (celles-ci restent ouvertes par exemple). Évidemment, à placer chez l'ennemi pour permettre le tir des nukes.

** Les mines et super mines sont détaillées dans la catégorie **EXPLOSIFS**, mais sont considérées comme des constructions de fortification.*

SOUS-MENU SUPPLY :

SUPPLY :



Crucial au tout début du jeu, il vous coûtera 300RU. Le supply ne permet pas d'équiper plus d'un seul joueur, il faudra attendre votre tour. Comme expliqué plus haut, vous pouvez le construire aussitôt la première minute de jeu, car très souvent des Ressources (RU) sont disposées près de votre CORE sous l'apparence de coeurs verdâtres translucides qu'il faut aller récupérer en les traversant. En traversant 6 ressources (RU) vous gagnez 300RU pour aller construire votre SUPPLY. En l'upgradant vous permettez à celui-ci de vous offrir de nouvelles armes. Au tout début, il ne délivre que les 4 premières armes d'UT, puis deux nouvelles, etc... jusqu'en niveau 5.0 où vous récupérez aussi le fusil sniper et 150 points de vie.

SUPER SUPPLY :



Joue exactement le même rôle que le Supply, sauf qu'il délivre des armes nettement plus rapidement et surtout qu'il n'y a plus besoin de faire la queue, plusieurs joueurs peuvent être équipés en même temps sans perte de temps. Tout ceci dépend bien évidemment du niveau d'upgrade, d'où l'intérêt d'upgrader vos « machins » le plutôt possible ! Revers de la médaille, il vous coûte la bagatelle de 1500RU ! C'est une construction quasiment impossible à détruire, elle part toujours en dernier avec la fin de la partie et la mort du CORE. Au niveau stratégique, c'est un outil que vous devez créer le plus tôt possible dès la première dizaine de minutes du jeu. Une fois installé ce super supply « rémover » d'office l'autre supply ne serait-ce que pour récupérer un bon pactole (plus de 1200 points).

Bon à savoir, selon le niveau d'update, votre protection atteint certains niveaux maximum, Par exemple, updaté à 2,0, le super supply, va vous donner 75 points de protection maximale à chaque visite (ne rester plus longtemps, vous n'aurez pas mieux), si vous l'updatez à 4,0, l'engin vous remettra 120 points de protection maximum et ce n'est qu'à 5,0 d'update que chaque visite vous remettra 150 points de protection,

!

Autre importance capitale de sa construction rapide, il semblerait, et ceci est vérifiable, que sa construction permet de déclencher l'accès à la construction des NUKES !?!

Super Health Pod :



Son rôle est lié au super supply !

Ce SHP permet de donner de la vie rapidement à tous les joueurs qui se placent à son contact. C'est pourquoi on le place quasiment au même endroit qu'un super-supply pour des raisons de commodité.

La différence se joue dans son rôle vis à vis de la VIE. Un SS vous remet des armes et de la protection, mais ce SHP lui fait le reste, il vous redonne de la vie. Même procédé que le SS, vous n'aurez que 75 points de vie remis dans un update à 2,0 mais uniquement les 150 points maximum, si ce SHP est à 5,0 ! D'où l'obligation de mettre ce truc rapidement à 5,0

SOUS-MENU SPECIAL ITEMS : (Tous ces items disparaissent lorsque vous mourez. Alors évitez de vous faire tuer avec et rentrer dare-dare à la base vous faire régénérer au plus vite sous un SHP ou un SS).

- **Shield Belt :**



Coût 400RU. Votre protection maximale de 150 passe à 300 en sélectionnant cette armure. Le truc de base pour toute attaque ! S'upgrade à 5,0

- **Jump Boots :**



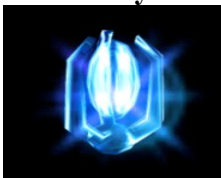
Coût 250RU sur UK-SIEGE (350RU sur d'hypothétiques autres serveurs). Comme sur UT traditionnel, elles te servent à sauter très haut. Toutefois, il est important de les construire devant soi pour les upgrader au maximum (niveau 5), car de ce fait, elles te permettront davantage de sauts et bien plus haut encore !

- **Speed :**



Cet item, va augmenter la vitesse de tes déplacements (à peu près de trois fois). Ne s'upgrade pas, en standard l'effet est permanent jusqu'à votre mort. Ce « truc » vous coûtera la bagatelle de 600RU.

- **Invisibility :**



Même topo que Speed, mais là, il s'agit d'invisibilité. Cela vous en coûtera 800RU. L'upgrader permet d'allonger sa durée de vie (trop brève en standard).

- **Damage Amplifier :**



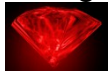
Cet item permet d'augmenter considérablement les dommages que vous créez avec vos armes. Par contre, c'est totalement hors de prix (1200RU) ! En l'upgradant, vous augmentez la durée de vie de l'effet de l'effet d'amplification des dommages. J'avoue qu'on s'en sert rarement, vu son coup (sauf à l'avoir gratuitement dans les bonus donnés au centre des MAP). On l'utilise aussi dans les mode « leech » (parties collaboratives).

BONUS GRATUITS :

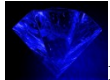
Sur presque toutes les MAP, vous avez un endroit où apparaît des bonus aléatoires (armes gratuites spécifiques ou points de RU gratuits ou « costumes »...). Connaître sa position selon les MAP est crucial et être le premier dessus est un dilemme précieux. Dans certains cas, vous pouvez même gagner 3500 RU d'un coup (de quoi sauver une partie).

L'idée est de placer des téléporteurs si possible près de cette zone d'apparition des bonus.

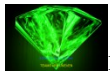
Exemples de bonus permettant de grossir d'un coup votre cagnotte personnelle (apparemment est augmentée en proportion à l'équipement installé):



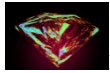
ressource rouge => (300 RU minimum)



ressource bleue => (600 RU minimum)



ressource vert => (1200 RU minimum)



ressource OR => (2400 RU minimum) celle-ci n'apparaît que tardivement dans la partie après une heure de jeu, par exemple (en général, lorsqu'il reste 28 minutes à jouer)..

SOUS-MENU WEAPONS : (Ces armes spécifiques à SIEGE par rapport aux armes traditionnelles d'UT, peuvent être détruites lors de leurs constructions. Donc, allez dans un endroit sûr pour les créer. Elles sont toutes plus puissantes que celles d'UT classique)

- **Hyper Leecher :**



C'est un Biorifle avancé qui tire 3 fois plus rapidement et donc crée davantage de dommages aux joueurs et installations. Il vous coûtera 250RU et construit il est complètement vert. A priori cette arme ne s'upgrade pas !

Depuis juin 2015, son coût a baissé il vous coûtait 350, puis **301 puis revenu à 250 RU** !

-

- **APE CANON**



-

- il vous en coûtera 750 RU (abandonné en armes optionnelles)
Nouveauté de juin 2015, c'est une arme intermédiaire assez puissante, elle envoie des boulets de couleur bleu foncé qui électrisent les installations ennemies (actuellement on le trouve aussi en version mines lançant un brouillard verdâtre, tels les poisons....), mais il n'est qu'en bonus.

- **ASMD Pulse Rifle :**

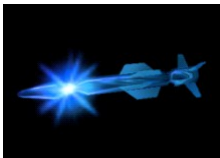
-



C'est un ShockRifle avancé qui crée lui aussi davantage de dommage. Il vous coûtera 800RU (750 depuis juin 2015). Vous devez l'upgrader pour obtenir davantage de munitions.

-

- **.Warhead :**



C'est la fameuse arme nucléaire d'UT (Redemer) que vous pouvez également guider sous l'effet du tir secondaire. **Attention, l'option est apparemment accessible que si vous avez un Super-Supply dans votre camp !** Elle vous coûte 1300RU. Attention cette arme peut très facilement être détruite lors de sa construction et même achevée, un simple tir ou deux du fusil sniper et hop plus rien ! Il faut donc la construire dans un endroit protégé. En général, les joueurs créent des téléporteurs pour accéder à des salles closes et y stockent ce type d'armes. Théoriquement, vous devez aviser vos coéquipiers lorsque vous partez réaliser une attaque avec cette arme de façon à ce qu'ils vous couvrent ou créent au préalable une zone de conflit de diversion !

- Bon, moi je ne parle pas anglais, je n'ai pas le temps de palabrer, donc j'y vais seule en brave !

-

- **.Invincible Warhead:**



-

Mêmes commentaires que le WARHEAD, la seule différence, c'est qu'elle est difficilement destructible lors de sa construction puis lorsqu'elle est terminée. Elle vous coûte 2000RU/pièce (en construire deux d'avance vous fera déboursier 4000RU !). Les conteneurs proches la réparent si elle reçoit quelques dommages mineurs. Quant à l'invisibilité, disons qu'elle se détecte moins ! Particularité, elle se transforme en Hyper leecher si vous la construisez à un endroit complètement absurde.

A propos des armes, sur le menu siege, il n'y a pas d'insta ni de lance-flammes, ni d'Ape canon, ces armes ne sont accessibles qu'en version BONUS au centre de la majorité des MAPS !

Sous-menu TELEPORT :

- **Teleporter :**

-



Construisez deux téléporteurs (500RU *2 = 1000RU) l'un à l'endroit de départ de votre base, l'autre dans une zone stratégique d'attaque chez l'ennemi. L'un sert à entrer dans le transfert géographique, l'autre sert à sortir à l'endroit ciblé. Il est évident que vous devrez avertir toute l'équipe pour qu'ils utilisent cet outil puissant d'attaque. C'est en effet souvent grâce à des téléporteurs bien placés et bien gardés que vous gagnerez une partie. Faire des upgrades sur ces outils ne sert à rien (l'autre téléporteur peut être détruit rendant l'opération fortuite), sauf à grappiller quelques RU collectifs pour l'équipe.

- **.Tele-Network :**



Une particularité peu utilisée dans les parties réelles. Ce truc sert à se déplacer dans tous les téléporteurs actifs orphelins ! Fort peu utilisé, mais intéressant.

- **.Translocator :**

- Sur siege UK je crois qu'il est à 800RU. C'est le même usage que le translocateur sous UT classique, vous apparaissez et disparaissiez à divers endroits selon les clics de fonctionnement. Pour ma part, j'utilise également ce truc uniquement au clavier. Je trouve par contre que celui de siège est un peu réduit en amplitude de saut et qu'il faut obligatoirement l'upgrader avant toute utilisation pour récupérer de l'amplitude et de la distance !
- C'est un outil très prisé des joueurs d'attaque au même titre que le superjetpack, un jour je l'utiliserai.

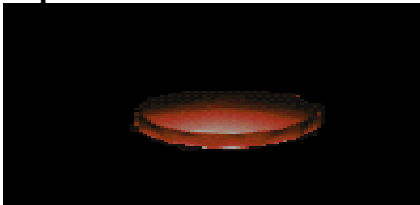
SOUS-MENU EXPLOSIVES :

- **Mine:**



Ce sont des engins à placer sur des accès stratégiques proches de la salle de votre CORE. Là où vous avez des téléporteurs UT où des ennemis pourraient surgir d'un coup dans vos salles. En général, vous mourez si vous posez le pied sur une mine. On les détecte à peine car leur couleur est quasiment transparente ! Lorsque vous l'upgradez vous lui attribuez plus de dommage. Si elles sont endommagées, les conteneurs proches peuvent les réparer ! Elles coûtent 125RU/pièce. Très important, à utiliser le plus possible.

- **Super Mine :**



La mine Super coûte 750RU/pièce, mais ne se détruit pas immédiatement lors de la détonation. Plus vous l'upgradez plus les dommages sont grands et vous pourrez atteindre 5 utilisations avant qu'elle ne se détruise. Cet engin peut être réparé par vous et les conteneurs environnants.

- **Rocket Cannon :**



Dispatche un groupe de 15 projectiles tous autour de l'endroit où vous l'avez placé en direction de l'ennemi (constructions et joueurs). C'est très rapide à construire, mais c'est aussi très fragile sous le tir ennemi. Elles vous coûteront 500RU/pièce.

- **Bio Bomb :**



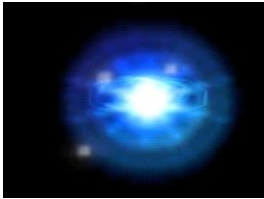
Cette Bio Bombe, une fois construite, va produire une douche à 360 degrés de bio-boue dans un périmètre raisonnable. Une fois son action réalisée, cette bombe va se détruire seule. Elle vous coûtera 150RU.

- **Mortar Bomb :**



- Cette bombe va faire exploser un mortier dans différentes directions à partir du lieu où vous l'avez construite. Elle coûte 500RU.

- **.EMP Bomb:**



- C'est un engin particulier qu'on oublie souvent d'utiliser. Il va désactiver toutes constructions ennemis (les super protector ne marcheront plus, les mines n'exploseront plus... Pire, même les fournisseurs de l'ennemi sont inactifs, ils ne pourront plus s'armer et se régénérer !). Bémol, ça coûte quand même 1500RU. L'équipe adverse recevra le message « activité électromagnétique détectée ! ». Bien entendu, il faut prévenir tes équipiers que chez l'ennemi « tout va s'éteindre » !?!
- Personnellement, je n'en ai jamais vu sur SIEGE-UK. Pour la bonne raison que le jeu n'en fournit pas.

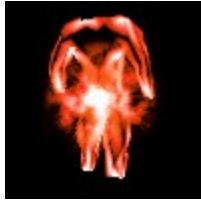
- **.Neutron Bomb :**



- Cette bombe à neutrons émet une explosion deux fois plus puissante que les Redemer (WARHEAD), ça passe à travers les murs et ça détruit tout sur son passage (constructions, joueurs, Warhead ennemies, etc...) Paraît que c'est très joli à voir quand ça explose (j'en ai jamais vu). Bémol, il faut un temps infini pour construire ce « machin » et doit être surveillé en permanence car il sera destructible par l'ennemi ! Euh, ça coûte 4000RU !?!
- Inexistant également sur Siege UK.

SOUS-MENU **SUITS** : (Tous ces jolis costumes seront détruits si tu meurs !)

Jet Pack :



Costume sur mesure à 750RU/pièce. Pour l'activer il faut sauter deux fois rapidement et maintenir la touche saut enfoncée pour voler !

Dans certaines MAP, vous disposez d'armoires à costume gratuits, prenez-en un pour aller cher l'ennemi car on ne peut y accéder que par les airs !

L'upgrader lui permet d'allonger les distances de vols et le carburant. Lorsque vous vous posez, il se régénère.

.Super Jet Pack :



C'est exactement la même chose que le Jet Pack, mais son carburant est infini et donc il n'est pas nécessaire de l'upgrader. Par contre, comme vous avez toutes les options en standard, ça vous coûtera 1500RU.

.Toxin Suit :



Il te permet de nager dans les eaux toxiques (bio-boue). Certains l'utilisent pour camper aux abords du camp ennemi. Toutefois, c'est plus pratique si tu veux traverser un poison guardian ennemi. Il coûte 350RU.

.Asbestos Suit:



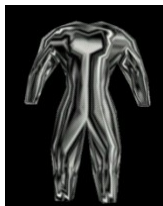
C'est un costume en amiante pour te protéger des torrents de lave. Idem, certains l'utilisent pour camper. Il coûte 350RU.

.Scuba Gear:



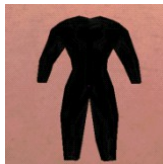
Cet équipement de plongée vous permettra de ne jamais manquer d'oxygène sous l'eau. Il coûte 350RU. Il faut l'upgrader pour avoir le maximum d'effet. Il coûte 350R.

Metal Suit:



Personnellement, je n'ai pas ce costume dans mon menu, lorsque je joue, donc je ne peux y accéder ! Accessible UNIQUEMENT via les bonus. Costume en acier inoxydable brillant, les balles ne peuvent le traverser. Comme tous les costumes, vous pouvez les superposer (celui-ci avec un Jet Pack par exemple).

Rubber Suit



C'est un costume de caoutchouc très pratique pour éviter les tirs des super protectors, il peut être régénérer sous vos SHP ou SS. Idem, j'ai pas ça en magasin dans mon menu et je ne connais pas son coût !

SIEGEKEYBINDER Le mode de SIEGE

Après avoir décrit les « instruments » typiques de Siege, voici le Mod qui lui est associé et que vous trouverez dans votre menu UNREAL à l'Item Mod . Alors ce mod est une fonctionnalité de confort qui augmente votre rapidité d'intervention en vous permettant de créer des objets nouveaux ou d'accéder à des armes d'un seul clic sans passer par le constructor, dans la mesure où vous avez associé à une touche de votre clavier ou votre manette l'accès au dit objet. La version précédente était la V3, depuis quelques temps, vous pourrez récupérer la version V4 en téléchargeant le fichier « SiegeKeybinderv4.rar » qui comporte 2 fichiers à mettre dans votre répertoire système d'UNREAL ;

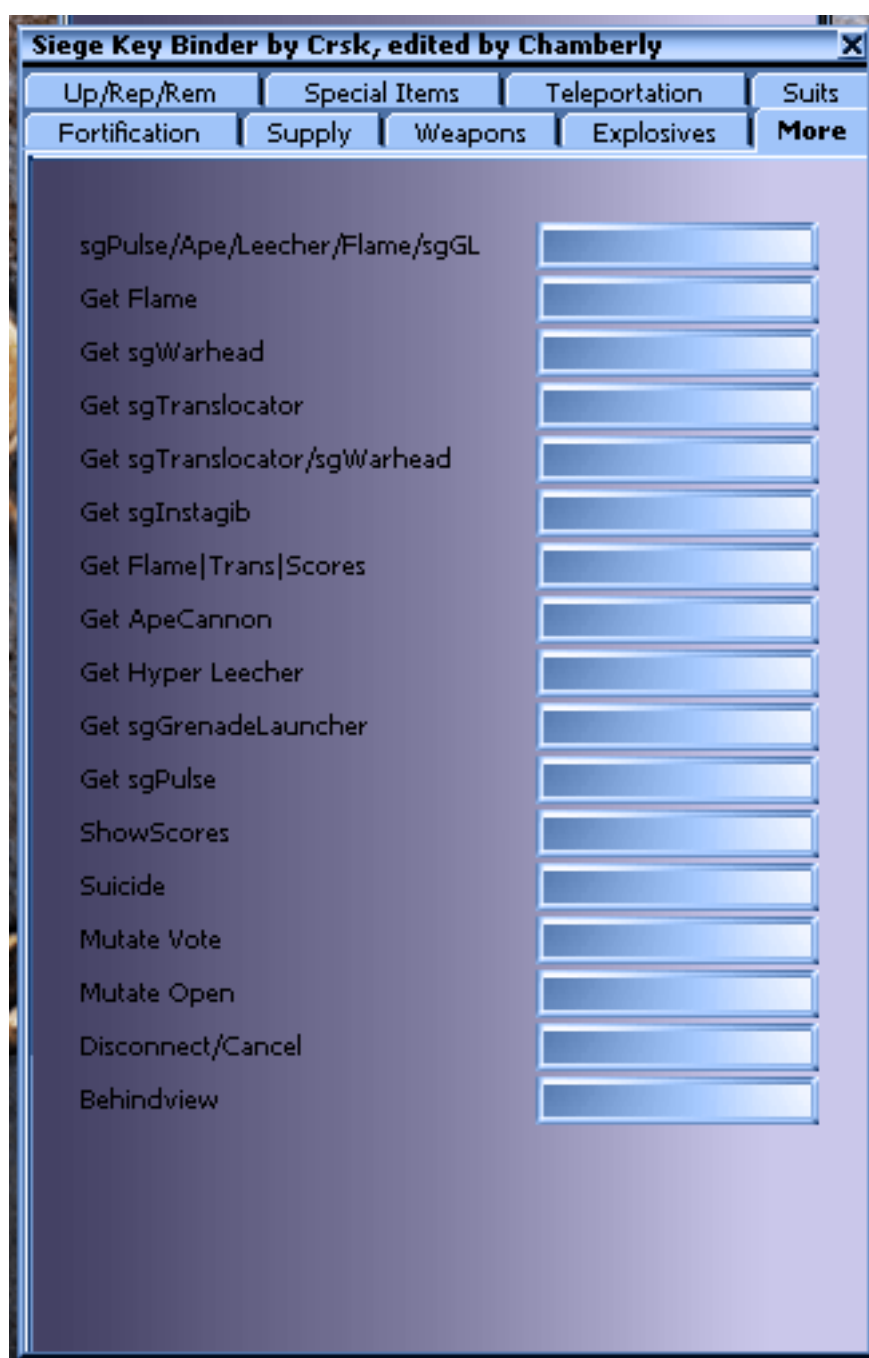
;Exemples : vous allez pouvoir créer une mine tout en tirant avec votre arme usuelle ou sortir votre nuke instantanément au dernier moment critique pour éviter de vous faire

repérer !

Petit souci de taille, les fenêtres ne comportent pas de case de validation ou d'enregistrement. Mais apparemment les choix réalisés dans ces cases sont enregistrés pour les parties suivantes !

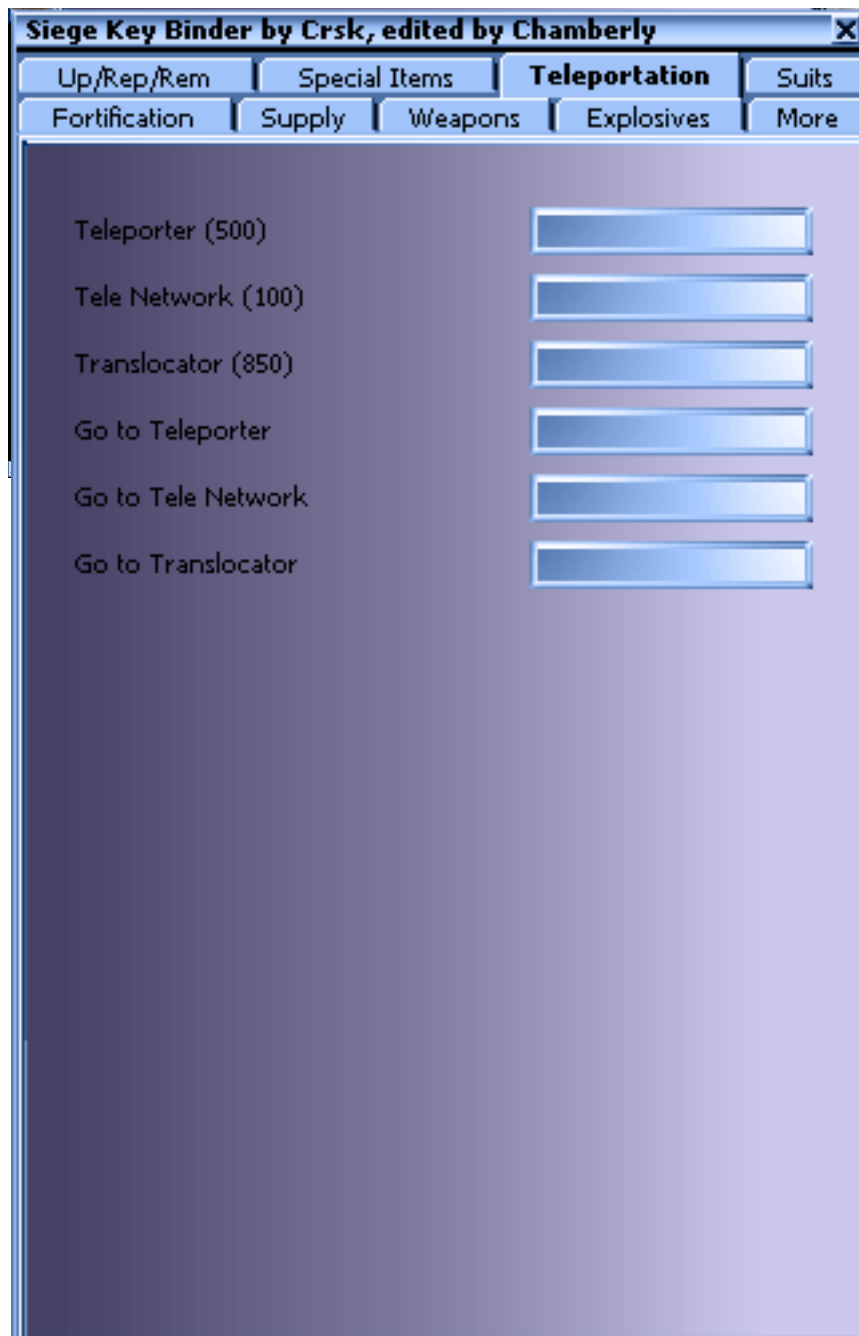


Voici les fenêtres qui vous permettront de régler ces raccourcis typiques de siegeIV. Celle-ci vous permet de créer le ou les raccourcis qui vous convient, Bien sûr vous n'êtes pas obligés d'utiliser des raccourcis pour créer ou accéder à ces constructions. Vous remarquerez que les coûts associés à ces constructions sont ré affichés à titre de mémoire entre-parenthèses, C'est important car j'ai vu les coûts valser d'un mois à l'autre pour certains d'entre eux.



La fenêtre « More » :

Comporte des raccourcis pour de nombreux « objets » à vous de lire les raccourcis inscrits, J'avoue ne pas connaître certains !



La fenêtre « téléportation »

Créer ou exploiter les objets décrits ci-dessus avec des raccourcis :

Téléporter (construction qui va par paire et donc vous coûtera 1000RU)

Télénetwork objet jamais utilisé (car on se perd dans les téléporteurs)

Translocateur : ça par contre, c'est nettement plus intéressant

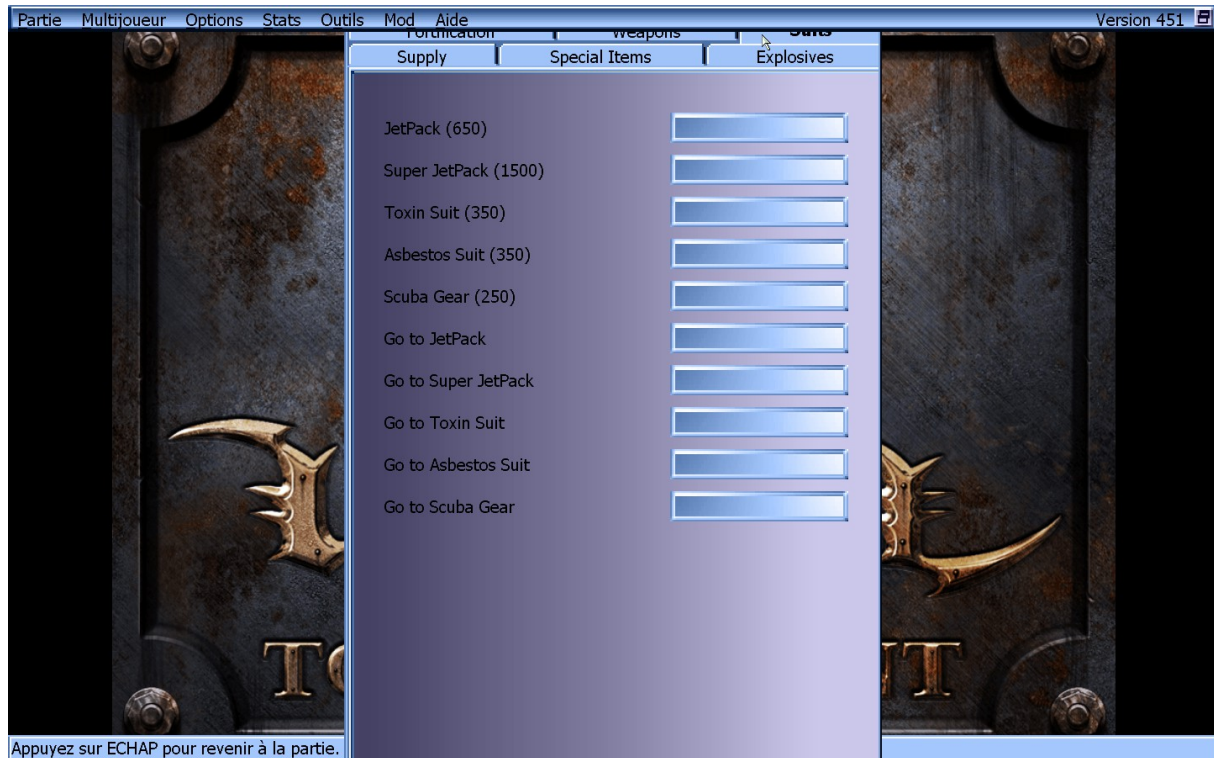
La fenêtre construction :

Peu d'intérêt à mon avis pour utiliser des raccourcis ici

Supply		Weapons	Suits
Special Items		Explosives	
Container (125)			
Super Container (1600)			
Booster (200)			
Super Booster (1200)			
Super protector (500)			
Poison Guardian (1500)			
Platform (200)			
Go to Container			
Go to Super Container			
Go to Booster			
Go to Super Booster			
Go to Super protector			
Go to Poison Guardian			
Go to Platform			

La fenêtre « Armes » :

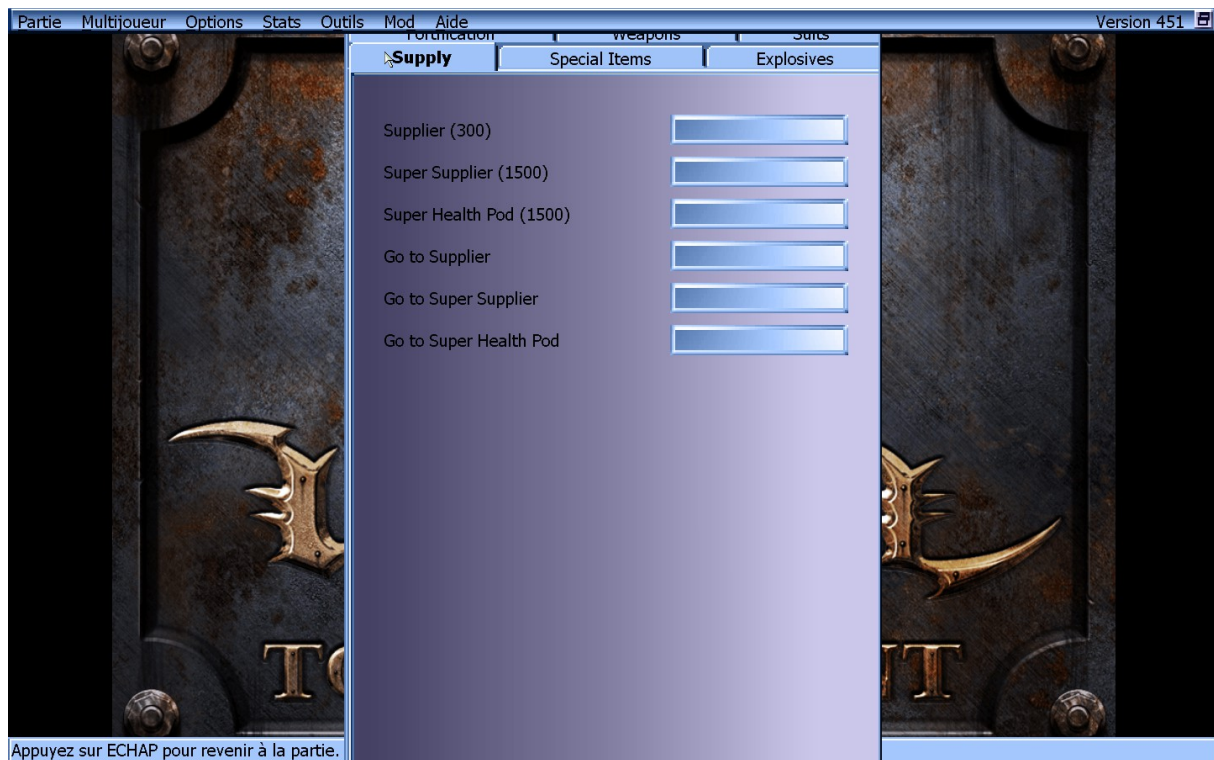
Çà, au niveau stratégique, c'est déjà plus intéressant, Pouvoir construire rapidement une arme efficace en plein dans un moment crucial, c'est très utile et surtout pouvoir masquer une nuke jusqu'au dernier moment, c'est pas mal non plus !



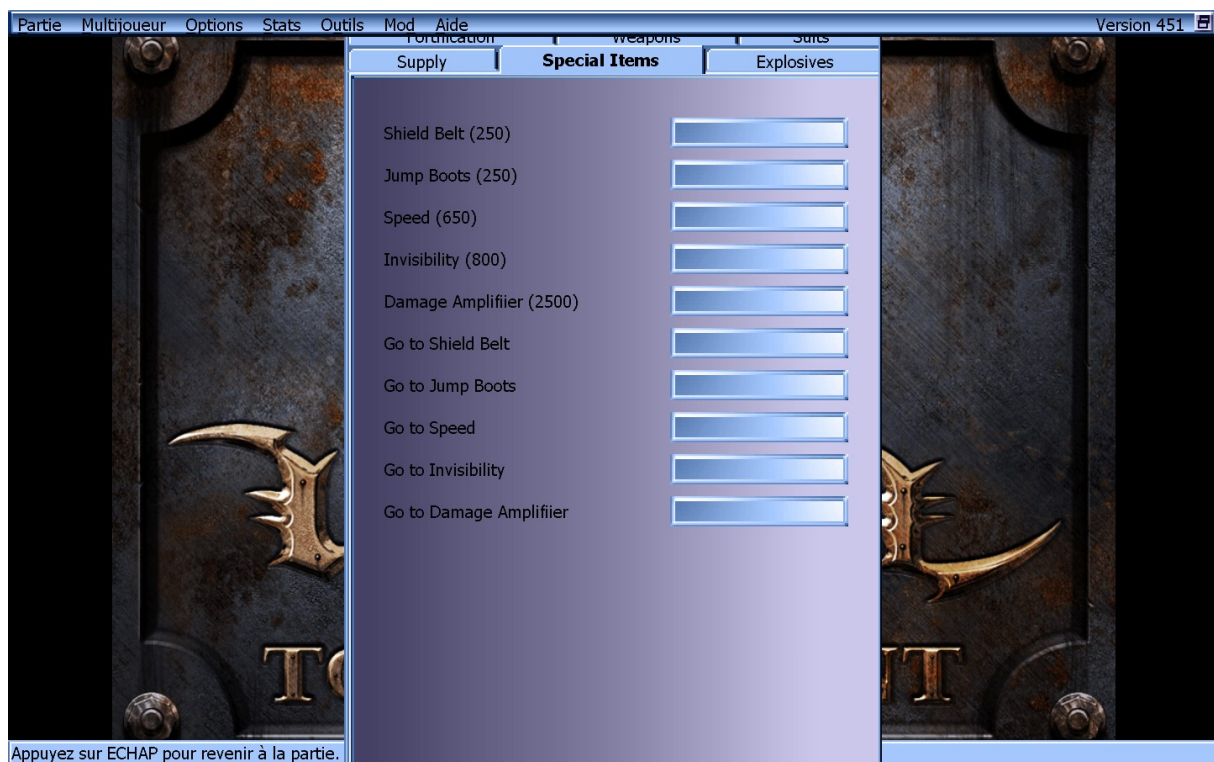
La fenêtre « combinaisons » (ou suits) :

Celle-ci est modérément utilisée par certains joueurs, Elle permet notamment de revêtir instantanément un camouflage ou une protection pour passer certaines zones d'un endroit stratégique.

La fenêtre Supply (ou fournisseurs)



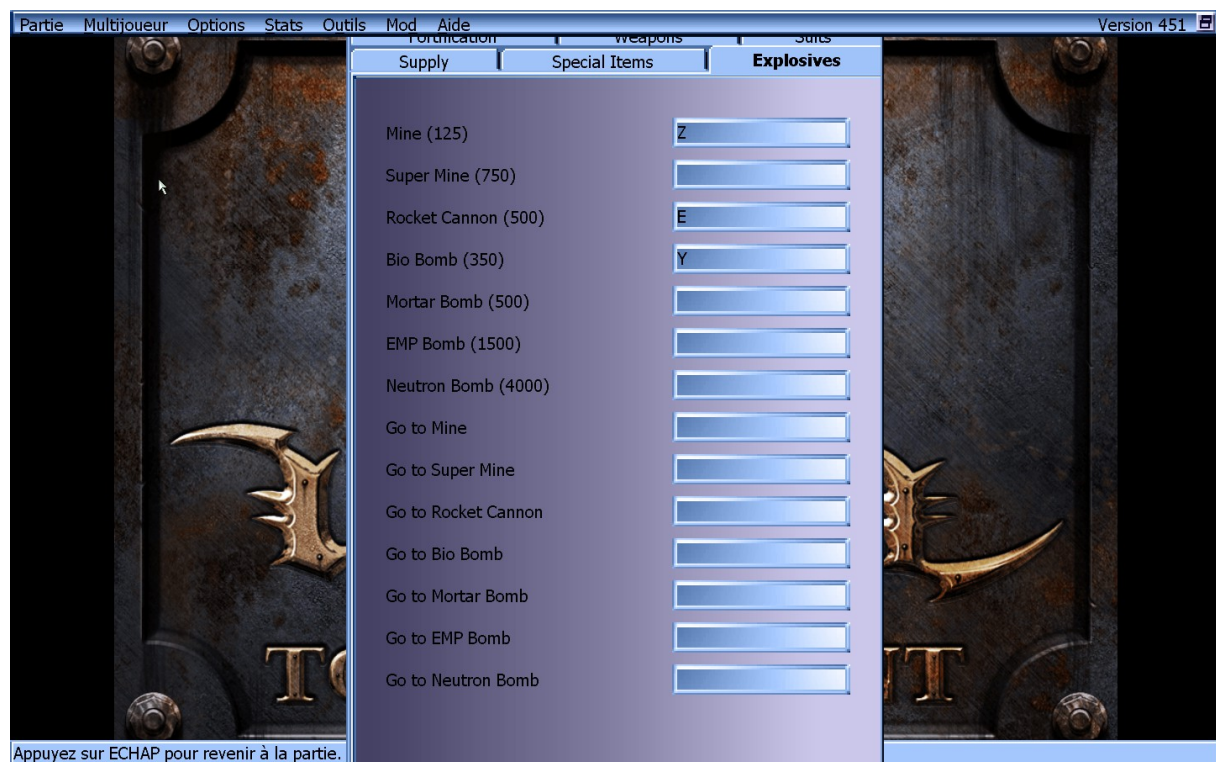
Là, j'avoue que c'est peu intéressant de perdre une touche pour ça !



La fenêtre « Spécial Item »

Sans doute la plus importante après les armes. Là vous pouvez d'un clic construire une « Jump Boots » sans quitter votre arme pour accéder à un endroit élevé que vous estimez fort intéressant. Mais mieux encore, vous allez exploiter l'une de ces « forces » déjà construites au

moment opportun. Certains joueurs lorsqu'ils arrivent dans la zone du core ennemi, vont revêtir une « Shield Belt » ou pourquoi pas une invisibilité !



La fenêtre « explosifs » :

Très intéressant aussi est le pouvoir de créer une mine sans quitter son arme, mais le plus intéressant est sans doute celle de créer une ou plusieurs « rocket canon » lorsque vous êtes près du core ennemi tout en vous défendant !?

Guide traduit et réalisé par KERMIT_grenouille (release 9 septembre 2016)

Femme peintre néo-réaliste narratif & surréaliste 71 ans

Légende d'UT selon ses pairs et joueuse exclusivement au clavier.