

ARCHITECTURE DES ARÈNES

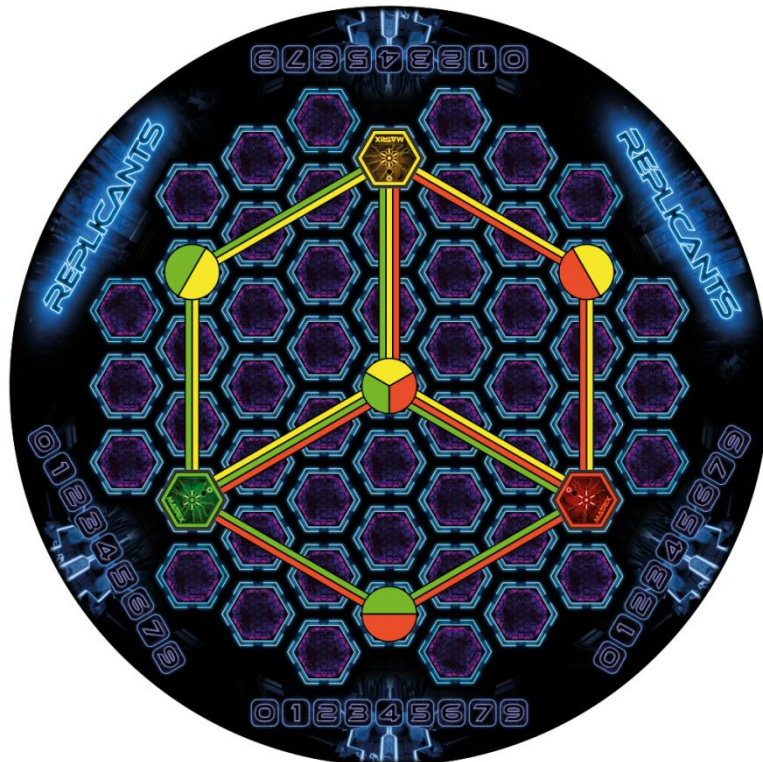
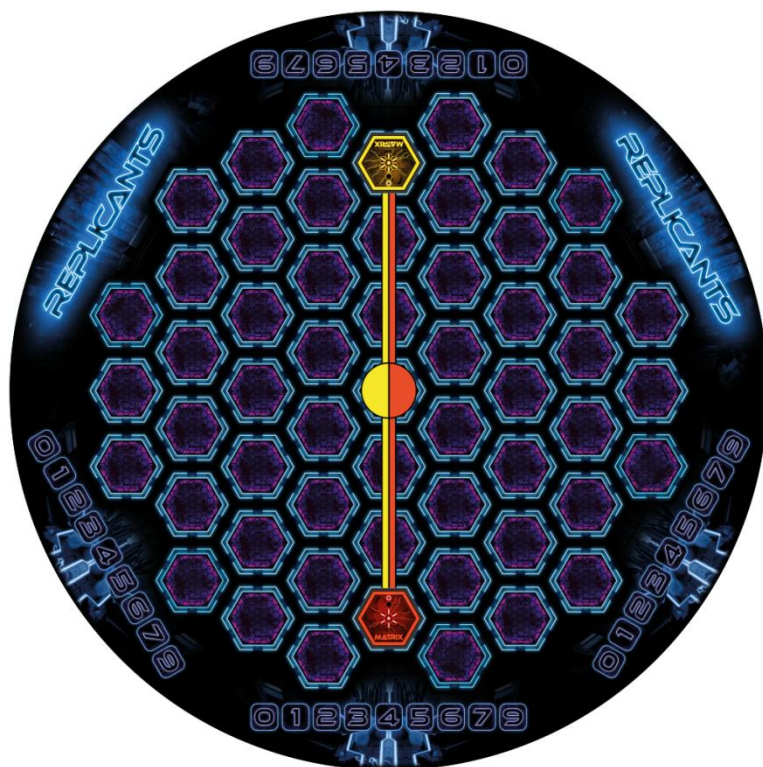
Dans l'arène ronde, qu'il y ait 2 groupes ou 3 groupes de Replicants, vous trouvez une même constance : chaque matrice se trouve à 2 bonds les unes les autres.

Cette constance qui est liée à l'architecture de l'arène génère une importance particulière au contrôle de l'hexagone central dans la plupart des stratégies.

Par exemple, pouvoir placer un Replicant 7 sur cet hexagone permet de menacer directement la ou les matrices adverses. Le Replicant 7 étant « protégé » par sa matrice.

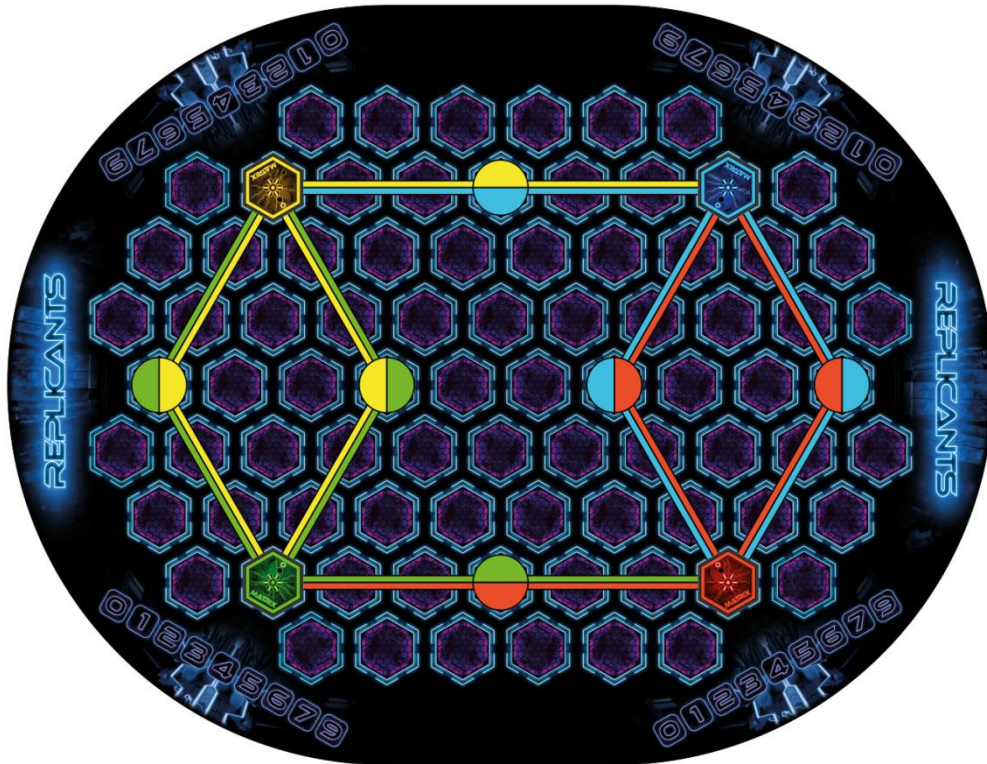
Les 2 images ci-contre montrent comment chaque matrice peut arriver en 2 bonds sur la ou les matrices adverses.

L'arène ovale est née de la fusion de 2 arènes rondes. Lors de la conception de son architecture, il était important de retrouver cette constance : que chaque matrice se trouve à 2 bonds de leurs adversaires directs.



Sur l'image ci-dessous, nous voyons par exemple que :

- la matrice jaune se trouve à 2 bonds de la bleue et de la verte,
- la matrice bleue se trouve à 2 bonds de la rouge et de la jaune,
- la matrice rouge se trouve à 2 bonds de la verte et de la bleue,
- la matrice verte se trouve à 2 bonds de la jaune et de la rouge.



Les matrices jaune et rouge se trouvent à 3 bonds l'une de l'autre.

Les matrices bleue et verte se trouvent à 3 bonds l'une de l'autre.

Même si les sensations de jeu diffèrent entre 2 joueurs, 3 joueurs, 4 joueurs en mode individuel et 4 joueurs en mode équipe, cette architecture permet de retrouver de fortes similitudes stratégiques entre l'arène ronde et l'arène ovale.