|  |
| --- |
| <|WaF|> |
| <|L’art du CTF|> |
| Sun ki |
|  |
|  |
|  |

|  |
| --- |
|  |

**Sommaire**

[Avant-propos : 2](#_Toc378591393)

[Glossaire : 3](#_Toc378591394)

[Le CTF en général : 5](#_Toc378591395)

[Le CTF, priorité à l’info ! (Communication) : 9](#_Toc378591396)

[Le CTF, échec et mat (Leading) : 11](#_Toc378591397)

[Le CTF Rex ATTAQUE !! (Attaque) : 15](#_Toc378591398)

[Le CTF, comment se protéger de Rex ?? (Défense) : 17](#_Toc378591399)

[Le CTF, Joue-la comme Zidane (Middle) : 18](#_Toc378591400)

[Conclusion : 20](#_Toc378591401)

**<|L’art du CTF|> de Sun Ki**

Salut les apprentis PGM !

Déjà faut que vous sachiez que ce que vous lisez, c’est un guide pour vous aider à évoluer en équipe en CTF (Capture The Flag). Le but est de vous aider à progresser rapidement, mais n’avalez pas tout comme une prostituée cubaine, il est très important qu’à terme vous développiez votre propre style. Je vous propose juste ce qui je pense pour moi est le commencement.

*« Le CTF : C'est un jeu d'équipe ou l'exploit personnel n'a pas sa place, la victoire se détermine par la synergie de l’équipe. Si tous les joueurs peuvent agir ensemble et communiquer correctement, même avec un skill plus faible, ils l'emporteront toujours. »*

## Avant-propos :

Alors moi, je suis Kisun (ouaip j’ai changé en Sun Ki pour le clin d’œil). Je suis entre autres l’un des créateurs de la team « Waiting for A Flag » (WaF) et surtout je l’ai lead pendant des années. J’ai une expérience de plus de 5 ans et, jusqu'à fin 2013, j’étais un CTF player only, j’ai donc une très large connaissance du domaine.

Vous ne le savez peut être pas mais chez les <|WaF|> on est passé maitres dans l’art de la formation, étant donné qu’on n’a pas cessé de devoir renouveler notre chenil, et qu’on a toujours privilégié des mecs cool avec du potentiel à des types chiants mais skilled. J’ai à peu près participé à la formation de tous les membres actuels, donc je ne dis pas que des bêtises ! (Parfois j’en dis attention ! Par contre c’est juste pour voir si vous êtes attentifs).

J’ai décidé de faire ce petit (… ou pas) guide pour aider les gens à monter rapidement en niveau leurs équipes CTF. Les high div manquant de challenge, on aimerait bien se faire poutrer par autre chose que les aCe/KoS/reKt et qui sait pourquoi pas par vous !? ;)

Comme je l’ai dit, c’est un répertoire de conseils, pas une bible! Créez, innovez, et personnalisez votre jeu, ne prenez que ce qui vous semble juste et en adéquation avec votre style et votre façon d’être.

Bien que tout soit séparé en chapitres, je vous conseille de tout lire. Si vous êtes défenseur, c’est toujours bien de connaitre les comportements d’attaquant ; au middle pour savoir quoi faire c’est sympa de savoir ce que font les autres etc. D’autant plus que certaines techniques très importantes pour une position peuvent très bien être réutilisées ailleurs.

Pour vous rendre la lecture plus facile, il y a un petit code de couleur, en rouge les termes importants, et en bleu les exemple. Vous pourriez limite ne lire que les mots en couleur, le reste c’est que du blabla ! (histoire de faire la conversation afin que vous ne dormiez pas tout du long !)

Bon les PGM padawan on commence ? **L33t’s cap this flag !**

## Glossaire :

« *Colle-lui un 14 push mid, nade à 8, back pour sk à 6, rush et recov, fear les pour cover le flag et fais-toi quick. »*

Si vous avez compris et que vous avez fait CTF LV2 au collège, donc ne vous prenez pas la tête avec ce Glossaire et passez à la suite. Sinon voici par ordre alphabétique les termes courants en CTF et leurs définitions : (houuuah ça va être barbannnnt)

### Aim :

Capacité à viser (rapidité de réaction, précision et verrouillage de la cible)

### Att :

Attaque, désigne les joueurs chargés de capturer le flag.

### Cap :

Capture, capturer le flag adverse en l’acheminant à votre propre flag.

### Cover :

Couvre, il s’agit de couvrir un coin, ou quelqu’un comme dans les films, on tire, on preshoot (tirer dans les zones d’où l’ennemi peut sortir afin de lui faire peur ou de potentiellement lui mettre des touches) on balance des grenades, tout pour empêcher l’ennemi de passer.

### Def :

Défense, désigne ceux chargé de conserver le flag.

### Drop :

Relâcher le flag, pour le cacher, ou le transmettre à un allié.

### Fear :

Effrayer l’adversaire dans le but de l’amener à reculer ou tout du moins ne pas avancer (grenades et preshoot).

### Inc :

In Comming, inc veut dire que quelqu’un est en approche, généralement si un mate dit inc c’est qu’un adversaire ne va pas tarder à montrer le bout de son museau.

### Jump :

Sauter, il s’agit de se déplacer rapidement en sautant.

### Low :

Low life, Low HealPoint (Low HP) en gros, ça veut dire que le bonhomme n’a plus beaucoup de vie.

### Mate :

Team mate, un membre de votre équipe dans le jeu.

### Mid :

Middle, milieu, désigne la position du milieu dans une map et par assimilation celui ou ceux chargés de s’en occuper. Certain désigne le mid comme la position chargé de soutenir l’att ou la def en fonction des circonstances.

### Nade :

Gre, Nade, si on dit vous dit de nade mid, ça veut dire envoyez votre grenade au middle.

### 14 ou long :

C’est lorsque vous avez 10 secondes ou plus avant de revenir à la vie (respawn), long est un terme plus juste et utilisé en anglais, 14 c’est plutôt en France (chez les WaF on utilise un peu les deux)

### Quick :

Pour quickmedic, il s’agit de tuer quelqu’un au timer de wave à 2, 1 ou 0 secondes pour lui permettre de réapparaitre directement.

### Push :

Pousser, attaquer, c’est une poussée construite et intelligente, en principe un push se fait avec une solution de retour, le rush (plus bas) c’est du tout ou rien.

### Recov :

Récupérer son flag des papattes de l’adversaire.

### Respawn :

Revenir à la vie.

### Rush :

C’est un Push mais sans réelle précaution, il s’agit de foncer dans le tas de façon assez déstructurée, un push est construit, un rush se fait au talent et à la chance. Ca a son utilité.

### SK :

Spawn Kill, le fait de tuer un adversaire à la sortie de son spawn, l’empêchant de pouvoir défendre leur flag, plusieurs techniques existent !

### Stam :

Stamina, c’est la barre d’énergie vous permettant de jumper.

### Timer :

En haut à droite vous avez un truc qui décompte, c’est le timer, vous avez le timer qui donne le nombre de temps restant de la map et surtout le timer de wave (voir en bas) qui vous donne le nombre de temps restant jusqu’à la fin de la wave. En CTF ce qu’on appelle timer c’est le timer de wave, en général, il est très important.

### TK :

TeamKill, il s’agit de tuer un membre de son équipe.

### Wave :

Vague, en CTF les réapparitions se font par vague, toutes les 14 secondes tous ceux qui ont été tué reviennes à la vie, donc si vous avez été tué au timer (de wave) 1 vous n’aurez qu’une seconde à attendre pour revenir, mais si le timer était à 14 vous aurez 14 secondes avant la fin de la wave.

Bon maintenant que vous parlez mieux le CTF qu’un albanais nouveau-né on rentre au cœur du sujet !

## Le CTF en général :

Cette partie vous concerne tous, il est donc très important de la lire blablabla, … bon go !

### De manière générale :

Créez des opportunités, des décalages, chaque fois que vous cassez le rythme de l'adversaire c'est un avantage, un flag qui part peut être un avantage.

Plus de flag à défendre et plus de temps ? Alors attaquez bon sang ! Full push, vous avez des chances de recov et même de cap, parfois même laisser un flag se faire recov peut permettre de cap (même principe que le /kill du TS). S'il ne reste plus assez de temps et que vous perdez, tendez une embuscade, laissez les recov, placez-vous dans des positions stratégiques, pushez en même temps. C'est un risque mais parfois cet appât permet de recov le flag adverse et d'en capturer un.

Un gars qui prend long dans votre camp ou chez l’ennemi peut constituer une opportunité ,si vous prenez 14 c’est plutôt défavorable mais vous pouvez parfois en tirer quelque chose :

Vous prenez un long, l'adversaire va push. L'avantage numérique et la pression du temps qui passe lui feront baisser sa garde. Vous pouvez être sûr qu'ils tenteront de prendre votre flag. Si vous assurez en def, mettez les low, puis allez les achever en début de wave, avec de la chance et du talent, vous mettrez un 14 ou même 2. Ça permet de changer la donne (on l'a déjà fait plusieurs fois). Un 14 chez un adversaire à condition de garder la tête froide et pusher tous au même moment est un avantage certain, on y reviendra.

Tout évènement s'il est bien négocié est un pari ou vous pouvez perdre ou gagner. Ce qui est sûr c'est qu'il s'agit d'un levier. A vous de créer un maximum de ces levier vous avantageant et d'en **faire bon usage.**

### Une défaite c'est d'la graine de victoire :

Vous avez perdu ? Top. Une bonne rouste, j'te dis Marjolaine, c'comme ça qu'on éduque les CTF player.

Une défaite c'est l'occasion d'apprendre énormément, de se remettre en question, de trouver le problème. Avec suffisamment d'orgueil et d'humilité, vous accepterez cette défaite et ferez en sorte que ça n'arrive plus. Y'a pas de secret c'est en tombant qu'on apprend à courir. Alors s'il vous plait ne vous cherchez **AUCUNE excuse** ! Si vous voulez progresser soyez dur avec vous-même. L'adversaire n'est jamais unhit, c'est vous qui l'avez mal accroché ; l'adversaire n'était pas trop fort, vous n’êtes pas encore à niveau ; vous n'avez pas eu pas de chance, cette fois, vous avez mal réagit etc. Accepter vos erreur c'est un pas pour ne plus les refaire et progresser en tant que joueur et qu'équipe. (Il n’est pas question d’aller se disputer pour savoir à qui est la faute ça serait tuer votre équipe, mais savoir accepter ses erreurs pour ne plus les reproduire).

### Le CTF : vous ne jouez pas à 5 pour rien :

C'est un jeu d'équipe, le but n'est pas d'avoir le plus gros score ou le plus de damage ou de faire les plus belles actions, le but c'est qu'à la fin du match vous ayez 10 flag et eux 0. Faites en toutes circonstances passer l'intérêt de l'équipe avant.

Si vous n'avez pas suffisamment de stamina pour effectuer un cap direct, ne prenez pas le risque de vous faire recov (même s'il est faible) : acheminez le flag vers votre spawn, demander à quelqu'un de venir le récupérer, laissez le lui et couvrez le, ainsi vous êtes assuré de réussir le cap et de continuer à exercer une pression sur vous ennemis.

N'hésitez pas à drop si vous ne pouvez pas cap dans les mêmes circonstances q'un full stamina (sans vous arrêter et vite)

En défense, chacun couvre un angle, vous ne devez pas laisser votre mate se retrouver en situation de 1v2 (sauf s'il a suffisamment de skill et que vous cherchez à mettre des 14 de cette façon, il les met low vous les achevez, c'est aussi une très bonne stratégie de défense).

Si le mid vient de prendre le flag alors un attaquant va l'aider et l'autre doit prendre sa place. Idem si le push a été réalisé par un def.

Dans le même ordre d'idée, vous êtes 5 alors quand vous pushez ou que ce soit, ne vous retrouvez jamais en situation de 1v2 ou 1v3 sortez **TOUJOURS** (oui, oui toujours) tous au même moment, pas un par un. Je vais beaucoup le répéter c'est important.

### Pas de med, du quickmed :

Tuez vos alliés quand le timer approche de 0, ils reviendront à la vie immédiatement, le med c'est pour le TS sauf quelques très rares cas en CTF (allier low en debut de wave, vous pouvez toujours donner 1 coup de med avant que l'adversaire n'arrive), ou sur de longues maps rarement jouées (tombs, casa, rihyad, etc) où on ne peut pas attaquer sans med.

Attention quand même il peut y avoir des cas où il est préférable de ne pas quick votre partenaire comme par exemple : lorsqu’un def a une position sneaky, même avec 50hp il peut créer l’avantage sur le prochaine wave. De la même manière attendez que vos mates placent leurs nades pour le SK avant de les TK.

Si vous avez besoin d’un quickmed, dropez votre kevlar, souvent ça vous épargnera un fail tk (mate avec peu de balles, qui vise mal, peu de temps pour le tk etc).

**Ne quickmediquez pas vos ennemis**, attendez quelques seconde de plus et tuez-les à 14. Il vaut mieux ne pas tuer un adversaire low que le quickmedic.

Balancez une nade vers un coin exposé à 4 puis se mettre sur la nade. Mettez vos adversaires low et attendez de sauter ! Ou vous exposer si vous avez un mate pour vous tk.

### Mettre des 14 plusieurs technique :

Le long/14 après le cap d’un flag est l’un des mets les plus savoureux du CTF, réussir un long c’est prendre l’avantage sur l’adversaire pendant 14 secondes.

Si l'un des leur est long vous êtes temporairement en situation de 5v4, or un match entier en 5v4 c'est une victoire assuré, il est donc très important (j'insiste) de mettre des long (1 long à chaque waves c'est un match de 5v4, vous pouvez raisonnablement penser mettre un long toutes les 2 waves en moyenne)

Vous en comprenez l’importance alors il faut toujours un œil sur le timer (pour gérer les quickmed et les longs).

Voici quelques techniques :

* Par bleed : aim jambes plutôt que torso, 5 balles leg ou mieux 1 torso 4 leg/arms bleed garantis, si vous êtes VRAIMENT doués 7 foot c’est impossible à soigner
* Low puis achever : la plus répandue, on fait en sorte de mettre l’adversaire low lorsqu’il est seul et loin de ses mates, un tir dans les jambes/pieds à la fin est un petit plus, ça l’empêche d’aller chercher un tk. Attention, il faut signaler à vos mates qu’ils ne doivent pas le kill, dites le bien.
* Les nades : les nades sont parfaites pour les 14, ça permet de kill d’un coup sans s’exposer, très utile en attaque comme en def.
* Sneaky : prenez des positions ou vous n’êtes pas attendus, laisser l’adversaire passer, se déplacer et faite en sorte de le prendre de dos, et à 14 faites le kill (utile pour le mid)

### Comment faire si les deux flags sont pris :

Vous devez avoir quelqu'un qui bodyguard le porteur du flag, et au moins un joueur sur chaque branches. On doit toujours pouvoir savoir d'où le danger va venir.

Le recov se fait au skill, si vous avez réussi à avancer tous dans les 3 branches, alors sortez **en même temps** pour maximiser les chances de recov, vous verrez que vous n'aurez pas toujours le choix.

**L’astuce <|WaF|> :**

Si vous gagnez au score, vous pouvez même laisser l'adversaire prendre votre flag lorsque vous avez le leur, ou vous pouvez aussi tout simplement faire trainer le cap afin de faire passer le temps (c'est lame, c'est l'équivalent de la camp TS quand vous menez). A ne faire que dans la dernière minute, ou dans les hard sides contre une équipe supérieure. Des variantes existent même si elles sont plus risquées, c’est un full push pour prendre leur flag et faire passer le temps.

### Ne rater pas vos covers :

On ne suit pas le porteur du flag mais on coupe les branches, quelqu'un doit cover mid, 1 en att et 2 def. On ne laisse aucune chance au recov.

## Le CTF, priorité à l’info ! (Communication) :

*« La règle, c’est que la team qui triomphe est celle qui est la mieux informée. »*

*Sun Ki aka le plagieur*

### Regardez votre minimap bon sang ! :

Comme dit plus haut le flux d'information en CTF est énorme, si vous savez le lire ! Même à défaut de skill (aim/jump/nade) vous pourrez vous faufiler back/prendre flag. La position algiers oasis avec l'exploitation de la minimap et la lecture générale du jeu vous permet de rendre les adversaires littéralement fous en recov, et cap.

Le fait de regarder la minimap permet à l’attaquant de savoir quand son binome, ou le mid sont placés, ou si un défenseur push et ainsi de savoir quand sortir.

Une exploitation correcte de la minimap vous indiquera même la position précise de l'adversaire il faut pour cela analyser le clignotement des flèches (tirs) et la direction (vers ou votre mate regarde), vous aurez ainsi toujours une idée de par ou regarder.

Cette minimap vous permet aussi en tant qu'attaquant ou middle de savoir quand défendre avant que les défenseurs ne le demandent (la vitesse de réaction et la prise de décision sont très importants).

Quand vous êtes morts pour quelques secondes, profitez-en et **REGARDEZ VOTRE MINIMAP !!** Vous pourrez savoir où sont les adversaires, si à votre retour vous devez soutenir une autre branche etc. Faites le d’autant plus si vous êtes leader, vous pourrez coordonner les branches et maximiser le teamplay.

Grace a elle vous n'êtes jamais aveugles prenez l'habitude de jeter un rapide coup d'oeil quand vous vous déplacez dans une zone sure, vous verrez que rapidement un seul coup d'œil vous permettra d'obtenir les informations (... avec l'habitude).

### La minimap c’est le top mais elle n’est pas seule :

Il est extrêmement important d’avoir des informations sur la supériorité/infériorité dans laquelle vous êtes. Pour cela rien de plus facile que de lire le « killing info » ou le « team info ». Ces deux outils vous permettent de savoir tout aussi rapidement voir plus rapidement que la minimap combien d’ennemies il reste en face de vous mais aussi qui de chez vous est mort. En revanche l’information sur la position d’où sont mort vos mates n’est pas précise contrairement à la minimap. A vous de jonglez avec ces différents outils.

### Quand vous jouez, gérer le flux d'information TS3 :

Ne racontez pas votre vie in game tout le monde s'en fiche "putain il prend rien", "Ouais mes couilles toi", "Vous connaissez l'histoire de la chaise ?", si votre but est de progresser, c'est très important d'avoir une bonne ambiance, de savoir rire etc mais aussi de savoir que in game il faut en général rester sérieux afin de respecter vos mates, qui pourraient bien souvent être déconcentré par vous, ça risquera toujours de vous couter d'une façon ou d'une autre ; un flag (att déconcentré qui fait péter sa nade sur lui au lieu de son adversaire, def ou mid qui ne peut pas sound l'adversaire et prend 14 etc) soyez concis tout en étant PRECIS "74 hp mid inc" au lieu de "putain il a 74 point de vie au milieu, il arrive sur vous les gars" 10 lettres au lieu de 52 ; 1 seconde d'occupée au lieu de 5, permet aux mates de réagir plus vite et ne déconcentre pas beaucoup.

**Je l'ai déjà dit mais regarder votre MINIMAP bon sang !!!**

## Le CTF, échec et mat (Leading) :

### Savoir profiter d'un 14 :

Ok vous êtes en 5v4, mais si vous vous contentez d'attendre ça ne vous apportera rien, dans cette situation vous pouvez considérer quasi coup sur coup qu'il manquera un attaquant en face. Plusieurs solutions : faire pusher les défenseurs ; déplacer un attaquant au mid pour créer la surprise et éliminer le mid adverse (situation de 5v3) ; faire les deux à la fois : un défenseur passe par le mid cela permet de pouvoir facilement revenir en défense en cas de problème, et de push autrement.

### Vous risquez de perdre un flag important près de la fin du match ? :

Pushez tous en attaque, vous aurez une chance bien plus importante de recov le flag ou de prendre le leur (4 fois sur 10 en fonction du niveau qui vous sépare).

### Switchez :

J'vous ai dit qu'il faut savoir profiter d'un 14, vous croyez qu'en face ils le savent pas nom d'un bigorneau ?!?

Si un de vos défenseurs prend 14, un attaquant doit revenir, ou alors le mid doit défendre plus bas. Sauf dans certains cas :

- Les attaquants adverses sont déjà low

- le mid adverse est long, le vôtre peut alors aider la défense, en backant l’att.

- Vos attaquants sont trop enfoncés chez l’adversaire et ne peuvent pas revenir en défense à temps, il faut alors choisir, si les att adverses prennent : tenter d'intercepter, ou tenter de prendre leur flag si vous menez au score (un flag pris c'est comme un recov' avec une minute de décalage), et enfin vous pouvez laisser tomber le point et prendre des positions avantageuses.

Si votre mid prend 14 un attaquant doit prendre sa position et l'autre défendre contre leurs défenseurs pour empêcher le push ou conserver des positions favorables

### Les positions ne sont pas fixes :

Si vous en avez la possibilité (je m'adresse aux leaders) il vous faut au minimum 2 strats par map, et surtout si vous avez des joueurs qui savent bien (mais vraiment) jouer à deux positions distinctes n'hésitez pas à les échanger en fonction des circonstances.

Si un def a pu s'avancer pour pouvoir push le flag adverse en moins d'une wave et qu’il ne sera pas vu des attaquants (garage sur turnpike quand vous défendez pills), dites a un attaquant de défendre, la défense adverse se retrouvera attaqué de 3 positions à la fois dont une très surprenante et surprendre la défense c'est un énorme avantage. (Quelqu’un disait « *Tout l'art de la guerre est base sur la duperie* » j’me d’mande bien qui …)

Idem si le mid est très avancé il peut back la défense adverse s'ils sont en défense haute et coller 2 14, un de vos attaquants prendra alors sa position.

Il y a ce genre de stratégie pour toutes les map, j'appelle ça un déplacement, très souvent c'est encore plus efficace qu'un 14 car il surprend et permet de mettre des 14 au bon moment.

Vous pouvez faire pareil sur abbey un défenseur room qui descend tunnel (permet de ne plus être attendu room, de coller un 14 facilement, et de ralentir la progression de l'ennemi qui reviendra peut être vous chercher), après c'est vous et votre créativité. Sur Algiers, sans cette technique et un excellent teamplay vous serez une proie facile.

Autre erreur, ce n'est pas parce qu'on défend dans les pills sur tp qu'on défendra bien metro (style de jeu tout à fait diffèrent), tout comme si on attaque bien pillard, on n’attaquera pas forcement bien bridge sur paris\_v2, alors adaptez-vous. En général, faire jouer les gens là où ils aiment fonctionne bien, ils finissent toujours par trouver leurs marques, parce qu’ils sont intéressés.

Le schéma att - mid - def n'est pas valable sur toute les map, parfois l'attaque se fait par ce qu'on considère comme l'att, le mid et la def en même temps, et il est nécessaire de bien comprendre que c'est la synchronisation des différentes branche qui fera ou non de l'attaque un succès (je pense à algiers côté red). Alors n'insistez pas dans ce schéma s'il ne vous parait pas viable, tout comme le 2 att 1 mid 2 def n'est pas valable partout. Sur tohunga il existe plusieurs stratégie différente, et l'attaque provient surtout du middle, alors ne mettez pas de limite à votre imagination ce n’est qu’en sortant des schémas pré établit que vous innoverez !

Enfin pour les leaders et les players, si un joueur n'arrive pas à tenir sa pos, remplacez switchez le avec quelqu'un ayant un autre style de jeu, ou faites le sub, même si vous le remplacez par quelqu'un de plus faible que lui, le style de jeu (nade/aim/jump/lent) fera peut-être que la position sera au minimum tenue, vous avez déjà joué à pierre papier ciseau ? Une pierre recouverte de titane aura plus de mal à vaincre le papier qu'un ciseau rouillé. Si vous êtes joueur et que vous n'y arrivez pas, prévenez votre leader, faites un timeout, faites le point et avisez de la meilleure solution, mettez votre orgueil de côté, **l'important c'est l'équipe**.

### Ils ne sont jamais 6 :

Aux leaders tenez les comptes, sur abbey côté blue par exemple, si vous entendez votre tunnel vous dire qu’ils sont toujours deux, votre défense room qu'ils sont deux, et votre attaque dire qu'ils sont deux, 2+2+2 = 6 en principe le ctf c'est du 5v5 et non 5v6.

Sachez déjà avant de vous emballer après cette petite gymnastique intellectuelle que vous joueurs dans le cas général ne vous mentent pas, et si l'ennemi prend vraiment l'avantage cela tend a le confirmer. Certaines équipes turcs par exemple, font partir 2 types tunnel chargé d'empêcher vos push tun' de **vous fear** (2v1) puis l'un des deux remonte room au bout d'un certain moment, et pushent la défense marble up, le tunnel adverse s'ils ont réussi leur assassinat pourra pusher sans rien craindre et vous vous retrouverez en 3v2. Ils étaient effectivement 2tun et 2 room, le petit **décalage** de temps fait qu'ils ont eu l'air de se démultiplier, c'est à vous de le repérer d'examiner la stratégie et de mettre en place le contre, dans cet exemple faites push vos def plutôt que balancer des nades (2v1), dites a votre tun’ de les harceler sans trop se montrer pour détourner leur attention et envoyez un défenseur les surprendre de la position nouvellement acquise, ou si vous ne tenez pas au skill lancez vos nades plus tard et donnez comme consigne tun’ de jouer safe. C'est comme jouer normalement mais retardé. Cette strat .tr est une excellente strat ne respectant pas le modèle du 2-1-2 mais il en existe d'autre.

### CTF Player attaque REFLET !! :

**L’astuce <|WaF[> :**

C’est super efficace …

Démultipliez-vous, donnez à votre adversaire l’impression que vous êtes partout 3 en att 3 en def 3 mid, ils vont se rejeter la faute, s’engueuler, et s’enfermer sur eux même, si vous avez l’occasion de faire un tout petit détour pour être visible par votre adversaire ailleurs, faites-le, il verra 2 types là où il devrait y en avoir 1 et aura **peur**. Ainsi vous êtes assurés de tenir la branche, et d’avoir l’avantage de choisir le moment du push, donnez-leur l’impression que ça peut venir de partout. S’ils mordent à l’hameçon, profitez en sortez **en même temps** et alternez (3 à gauche 2 à droite puis 2 mid 2 gauche 1 droite etc)

### Vous prenez un rape alors qu'au skill pas grand-chose vous sépare ? :

Changez de stratégie, certains leaders ne font pas cet effort or être leader demande énormément de skill. En général, les leaders CTF ne sont pas top en terme de skill perso car ils doivent constamment analyser la stratégie écouter tout ce qui se dit, VOIR tout ce qu'il se passe (minimap et mort en face) pour commander d'éventuels rush, prendre les bonnes décisions, vérifier le moral (si quelqu'un whinne trop faut le réveiller sinon il deviendra encore plus mauvais et fera whinner vos mates). Bref vous l'aurez compris, vous avez une responsabilité envers votre équipe lorsque vous avez leur confiance pour être à la lead, alors s'il vous plait entrainez votre leading. Tout ceci est extrêmement difficile, il y a un énorme flux d'information qu'il faut gérer (aucun leader de ma connaissance n'est high skill). Cette tâche présentée comme ça est inhumaine : c’est le cas. Alors ce qui se fait c'est de repartir les tâches : le mid peut commander un push des att s'il crée une opportunité, un att peut aussi le faire, la défense peut commander le retour d'un att ou du mid etc tous les joueurs doivent pouvoir commander un déplacement. Cela demande que tous fassent l'effort de voir ce qu'il se passe et écouter ce qui se dit, le leader toujours plus que les autres dans les cas de changement majeur (autre strat ou switch).

### Adoptez les stratégies séquentielles :

Keuskeucé ? Ce que j’appelle stratégie séquentiel, c’est tout bête, je vous en ai déjà fourni quelque unes. Vous savez le fait que qu’un attaquant prenne le mid si votre mid est long, ou le full push si il n’y a plus assez de temps pour empêcher un cap.

Il s’agit de stratégie respectant ce qu’on appelle une séquence, elle évolue et n’est pas fixe du début à la fin, elle est constituée de pièges (on peut très bien imaginer attirer les defs en leur fournissant une fausse occasion de push, les enfermer dans le spawn pour leur coller 14). Elle est constitué de réaction (l’ennemi vient de mettre un 14 à toute votre défense, vous êtes en 3v5 plutôt que push vous revenez def, car si vous arrivez à recov par miracle, l’autre attaquant reprendra le flag aussi tôt) elle est constituée de déplacement, d’adaptation.

Il faut savoir qu’il y a des dizaines et des dizaines de possibilités tout n’a pas encore été exploité ces stratégies là (tenant plus du teamplay que de la strat d’ailleurs) sont propres à chaque équipes, à vous de tester, créer, innover !

Au fait, j’appelle ça stratégie séquentielle plutôt que teamplay pour vous faire comprendre que vous pouvez réfléchir dessus, les penser, ça viendra pas naturellement avant un loooong moment et à la condition d’avoir un noyau dur (des types qui jouent tout le temps ensemble) à moins d’en faire des stratégies, le savoir se perdra à chaque fois qu’un binôme/trinôme sera éclaté.

Ces stratégies la sont ce qui donne ses lettres de noblesse au CTF à mon sens.

## Le CTF Rex ATTAQUE !! (Attaque) :

### Construire vos attaques :

Ne rushez pas bêtement comme une meute de rhino, vous en aurez la taille mais pas toujours la force ... c'est du freekill, attaquez en 2 waves généralement la 1ere vous affaiblissez la def bien viser les deux. Si vous n’en avez qu’un seul = quickmed du mate.

La deuxième wave, pushez ou non en fonction de votre mid. Il faut que tout le monde sorte **en même temps** comme en TS, si le mid est là go soit att d'abord soit mid qui **les fear** un peu. Si vous attaquez de plusieurs branches à la fois (mid ou push des def) faites-le **en MÊME temps**: la défense tombera dans quasi 100% des cas. Si vous n’êtes que deux mais que vous les avez affaiblis, tentez quand même le push.

La plus grosse erreur serait de rusher inconsciemment et laisser la def prendre des positions plus sures (metro sur tp par exemple)

Faut pas rusher bêtement mais vous seriez bête comme un castor Mongole (réchauffement climatique, oui, oui ils en ont en Mongolie des castor.), de ne pas du tout rusher.

### Utilisez vos grenades :

En attaque surtout, vous vous faites rarement surprendre une grenade a la main par les défenseurs vu qu'ils ne doivent pas push, et une grenade permet de tuer en un coup sans prendre de hit, cela crée une opportunité. Si vous pushez suffisamment vite derrière le mid et les att ne pourront pas revenir (si le timer est a 9-8 sur à peu près n'importe quelle map). Vous êtes donc en situation de 2v1 avec l'avantage de ne pas avoir à tuer votre adversaire. Dans cette situation l'un doit détourner l'attention en se montrant et en harcelant le défenseur (le but est de le tuer mais aussi de le perturber) l'autre doit dans l'idéal se contenter de **prendre et de partir AU PLUS VITE** il ne sert **à rien** d'achever l'adversaire, si vous réussissez vous aurez un def low en face et pour la prochaine attaque, vous augmentez les possibilités de faire un doublé (situation de 1v1,2 a la prochaine wave) avec de grandes chances que les def pushent pour recov vous aurez donc l'avantage (les att et le mid se précipiteront au recov)

Les grenades ont 4 utilités, repérer l'ennemi, limiter les déplacements de l'ennemi (empêcher de push le flag ou le faire se déplacer dans un coin ou il n'a pas l'avantage), tuer l'adversaire (tôt dans la wave, vous pouvez même le faire tard pour coller 14 les défenseurs ne s'attendent généralement pas à ces nades qui sont décalé chronologiquement), vous quick (voir **Pas de med, du quickmed**).

### En attaque il faut aller vite :

L'attaque et le jump vont de pair, mais je suis bien placé pour savoir qu'il ne faut pas forcement être un excellent jumper pour bien attaquer mais bon en règle général il est très important de bien jumper (ouaip on m'appelle le piéton et je vous demande de jumper ... l'hosto qui se fout de la charité. Mais je vous assure ... j'ai tout essayé, et après des centaines d'heures en map de jump ... je suis toujours un piéton... \o>). Il faut au moins être capable de revenir dans un coin safe avec 2 barres de stamina.

Si on cherche vraiment la petite bête, on pourrait définir deux rôles qui s'échangent en fonction des circonstances : jumper, ou tank (pour les joueurs de lol) vous attaquez le plus souvent en même temps, pas du 1 par 1.

En fonction de la capacité à jump, le plus noob jumper attaque légèrement avant il doit avoir un bon aim tenter de mettre low la défense mais surtout attirer l’attention pour protéger le jumper qui aura pour rôle de prendre le flag et partir le plus vite possible sans oublié de TK son mate !

Si vous n’êtes pas au point niveau skill, jouez support (nade si pres du flag adverse, jumper pour détourner l'attention si les défenseurs en def haute. Garder les positions avantageuses, sortir quand il y a une opportunité etc).

En théorie c'est parfait mais vous verrez que le tank et le jumper ne sont pas toujours prédéfinis. Si votre jumper est low et qu'il ne peut plus jumper, c'est lui qui va harceler le def adverse pendant que son mate prend le flag et cours, les rôles s’échange énormément.

Mais vraiment l'attaque se fait en synergie en fonction des compétences de chacun, si vous avez deux bon jumper avec un bon aim, ces rôles ne sont plus du tout prédéfinis, alors il faut attaquer en même temps et se soucier de son mate.

### Savoir profiter de l'opportunité :

Quand une opportunité est créée, un def qui prend 14 avec les att et leur mid qui sont trop avancé pour revenir, pushez et tentez le coup, **annoncez le a votre binôme**. Même chose si un def est low à cause d'une nade, si le mid reviens en def prévenez votre mid qu'il puisse en profiter pour prendre une position avantageuse, tout évènement a son avantage, y compris la perte d'un flag, à condition de ne pas paniquer d'avoir un peu de chance et un très bon teamplay, vous pouvez même récupérer le flag, parfois en plus caper et parfois doubler. Autrement vous pouvez toujours renforcer vos position en défense, en 1v2 tentez de coller un 14 etc

## Le CTF, comment se protéger de Rex ?? (Défense) :

### Connaissez les spots :

Il existe plusieurs spot en défense, quelque que soit la map, le but est d’être difficilement nadeable, au possible avoir un ennemi qui vous push en ligne droite, et d’être difficilement hitable.

Les spots peuvent aussi être utilisées de façon sneaky, se placer dans des coins que les adversaires ne regardent pas, pour pouvoir les mettre long

Parfois les attaquants commencent à lire votre schéma, restez deux ou trois fois à la même camp puis changez, soyez ou vous n’êtes pas attendus. Soyez créatifs et audacieux !

### Apprenez les timers :

Il faut toujours être capable d’enrayer les rush des attaquants, regardez les timers auxquels ils sortent, et essayez de nader à ce moment-là, ça leur fera perdre leur vitesse, les frustrera et les obligera de jouer plus safe, ainsi ils devront obligatoirement attaquer sur deux waves, ce qui veut dire 2 fois moins d’attaques et deux fois moins de chances de perdre le flag (faites tout de même attention à ne pas être trop confiants, pas mal d’attaquant savent passer entre les nades.)

Si vous êtes en situation de 1v2, lancez vos grenades avec un décalage de quelques secondes entre chacune pour empêcher les push, gagner quelques précieuses secondes, avec de la chance faites un kill, si vous avez l’occasion de trouver une 3eme grenade, c’est un important atout, fates en sorte qu’elle explose directement ou presque après la deuxième, ils ne devraient pas s’y attendre.

Essayez, en fonction des circonstances, vous saurez à quel timer les attaquants lancent leur nades, auxquels vous pouvez lancer les vôtres, quand décaler, il n’y a que quelques possibilités à chaque fois. Tout dépend du style de jeu de l’adversaire et des circonstances (long, mid adverse avancé, etc).

**Lisez l'attaque adverse :**

En défense essayez de **lire le schéma d'attaque** adverse, à quelques exceptions près, les attaquant sont bêtes et attaquent à l'instinct de façon très répétitive, vous pouvez facilement à condition de vraiment chercher à lire l'adversaire trouver le bon timer pour nade, le bon timer pour décaler, les axes de déplacement principaux de l'adversaire et le subjuguer au bout de quelques temps seulement, ne le laissez pas lire votre jeu, adaptez-vous plus vite que lui et vous aurez gagné.

Certains attaquants, lorsqu’ils prendront le flag repartiront par le middle, ou par votre attaque. D’autres lancent leurs nades toujours au même moment, de la même façon, profitez-en et pushez les alors qu’ils ont une nade à la main, se faire push par un défenseur en début de wave, c’est surprenant. Si vous vous adaptez rapidement, vous ne serez jamais surpris.

## Le CTF, Joue-la comme Zidane (Middle) :

Le mid par sa lecture du jeu peut littéralement reverser l’issue un pcw/cw, son travail est celui d’un enquêteur, étude des informations, prise de décision et action.

### Le mid, une position clé :

Le middle c'est une position qui vous permet d'appuyer facilement la gauche ou la droite (ne parlons pas d'att ou de def ça n'a pas de sens) par conséquent c'est une position primordiale pour créer des décalages, et comme dit dès le début (il y a une raison à ca) les décalages c'est le nerf vibrant du CTF. Si vous battez vos opposant du mid vous avez le contrôle de la zone, vous pouvez backer l'att adverse, la def adverse, prendre une position "sneaky" pour reprendre le contrôle 14 secondes de plus, n'hésitez pas à profiter, s'il le faut cachez-vous laissez l'adversaire passer, demandez à un attaquant de prendre votre position, et surprenez les défenseurs et capez.

En gros, « *Arrivez comme le vent et partez comme l’éclair* ». Quoi pardon ?!? Sun Tzu, c'est qui ? Qui parle de plagiat ? Pff.

### Le mid, machine à 14 ! :

Le mid à cet avantage de pouvoir débouler là où il n’est pas attendu, comme un pote un peu relou qui s’invite toujours !

N’hésitez pas à faire des déplacements, backez les défenseurs lorsqu’ils se préparent à affronter une nouvelle vague d’attaquants à 14 collez leur des longs et envoyez un attaquant à votre position. Faites pareil avec l’attaque adverse, backez les collez les 14 et envoyez un défenseur au mid.

Vous pouvez créer cette surprise et obliger tout le monde à surveiller le mid en plus de leur positions, les rendant plus vulnérables pour vos mates, soyez partout.

### Le mid, souvent du TS :

Je ne suis pas un gros joueur TS et je n'ai joué mid qu'une seule saison, cependant j'ai pu observer que cette position se rapproche beaucoup du 1v1 TS, les middle des map sont souvent fermés (abbey, tp, algiers, bejing) alors c'est du sound, ne pas s'exposer inutilement, saisir l'instant (si l'adversaire a une nade en main).

Le but est d'éliminer l'adversaire pour prendre le contrôle du mid, qui rappelons-le est une position clé dans toutes les map.

### Le mid, c'est gérer le flux d'information :

Une fois le mid pris, on se demande toujours quoi faire, pour savoir cela il faut lire le jeu, les positions des adversaires (est-il possible de prendre la défense de dos ou de revers, notre défense a-t-elle besoin d'aide ?) il vous faut analyser les informations TS3 ainsi que celles des ennemis restant et de la minimap.

Le flag est pris personne ne vous donne d’indication, donc personne ne le voit, vous ne voyez personne arriver au mid, alors vous devez pouvoir vous-même déterminer en fonction de la vie restante au porteur, de la présence ou non de renforts pour lui, de la position de vos mates, du temps restant aux timers et du style de jeu adverse si le porteur de votre flag est caché, si oui, ou, sinon par où il repart mid ? Droite ? Gauche ? Un bon mid qui analyse bien ces informations saura selon sa chance souvent où le flag se trouve.

Par exemple, si personne ne le voit ça veut dire que la défense ne le voit pas, ce qui veut dire qu’il y a très peu de chances qu’il ait pu passer par là, vous ne le voyez pas mid, il reste 6 secondes au timer et à 10hp. Alors il est soit encore au flag à attendre que le mid se libère, soit caché quelque part soit il passe par l’attaque. Vous revenez à votre flag, vous ne voyez personne et il reste 1 seconde, la défense ne le voit toujours pas, il est soit caché soit parti par votre branche d’attaque, cependant il n’a que 10hp, c’est donc peu probable, cherchez dans les cachettes connues et profitez-en pour lui mettre 14.

Lisez les informations posez-vous les bonnes questions, élémentaire mon cher WaF’s son, soyez un détective.

### A tous, le meilleur conseil que je puisse vous donner :

**Regardez des équipes de high div jouer**, et comprenez leur réaction, placement, erreurs.

Malheureusement les demo de 4.1.1 sont dures à trouver maintenant que cette version est morte, mais voici une liste des joueurs que je vous conseils de regarder

Joram (vous pouvez regarder les deux partout, Joram fait globalement de meilleurs choix à mon sens mais Hemp … il est à voir !)

Attaque : Hemp/Tiger/Spidy/Shadow/Kisun (tous ont un style d’att totalement diffèrent, et vous apprendrez beaucoup de tous je me suis mis dans le tas parce qu’il faut bien que me je fasse de la pub ~:o le salaud !~ mais surtout car je suis le seul att piéton que je connaisse :p)

Defense : Zmb/Iruel/Rain (rain est un très bon camper et lit bien le jeu, uruel est divin d’après zmb et zmb est excellent d’après moi, si vous avez accès à des démos de bldy en 4.1, n’hésitez pas une seconde)

Middle : Kagohan/Skaz/Brizz (Zmb vous recommande Loloko en 4.1, pour moi en tous cas c’était l’un des meilleurs mid .Fr. Kago et Skaz ont un style assez similaire, ils prennent toujours les bonnes décisions, et Brizz casse tout.)

Et de façon générale, les joueurs turcs qui ont un style bien particulier et très inventif.

## Conclusion :

En conclusion je ne saurais que trop insister sur les long, la vision du jeu (minimap + TS3), le teamplay (sortir en même temps, drop le flag etc) et les évènements.

Si vraiment vous voulez être bons, alors n’avalez surtout pas toutes mes salades, moi-même je ne joue pas tout à fait comme ça, développez votre propre style, soyez particuliers et inventifs, regardez les grands joueurs, plein de styles différents et forgez le vôtre avec cet acier.

En espérant te voir m’arracher le museau bientôt ;)

**Remerciement :**

* Ma gonzesse, qui a corrigé mes fautes de français (ji parl koum sa dhabitide)
* Zmb pour sa participation, sa relecture et son immense implication pour urt en général
* Simca pour sa relecture, son avis et le taff d’encodage de ce bordel
* Et surtout aux <|WaF|> qui m’ont permis d’accumuler ce savoir à force de leur aboyer dessus et de les priver de nonoss.

Merci à vous aussi d’avoir pris le temps de me lire.

*Kisun, team owner des <|WaF|>*

Ps : Je remercie aussi les castors pour leurs queues plates me faisant me sentir supérieur.