

CONSEILS POUR UN DEVELOPPEMENT RAPIDE DE VOTRE FOURMILIERE

Lexique : TDC = terrain de chasse TDP = Temps de ponte JSN = Jeunes soldates naines

Vous débutez sur fourmizz

Voici quelques conseils de développement pour progresser rapidement dans le jeu.

Vous vous faites partie d'une alliance, et si les Infourmatiques s'investissent dans votre développement, c'est aussi parce que vous pourriez bientôt devenir un membre actif et utile à la progression de toute l'alliance. Nous verrons plus tard comment. En attendant, développez-vous, nous vous y aidons par des convois réguliers pour remplir vos entrepôts!

Vous disposez de deux types de ressources, des pommes appelées aussi nourriture et des rondins de bois appelés aussi matériaux :

Les pommes servent à nourrir la reine pour qu'elle puisse pondre des ouvrières et des guerrières, mais aussi à nourrir votre armée.

Les rondins de bois servent à construire des bâtiments,

Les pommes et les rondins servent à financer les recherches.

Certaines recherches demanderont également un sacrifice d'ouvrières.

Dans un premier temps, créez des ouvrières pour exploiter votre terrain de chasse : il vous faudra les affecter à la production de matériaux et de nourriture.

Créez également des jeunes soldates naines (construisez pour cela la salle de combat de niveau 1), et lancez des chasses régulières.

Dans la pratique, il faut que vous puissiez pondre en continu des ouvrières et des JSN.

I - Première phase : de 50 à 20000 cm²

Les chasses : vous n'en lancez qu'une seule à la fois (les joueurs de très haut niveau en lancent plusieurs, mais cela n'a pas encore d'intérêt pour vous).

Au départ, vous allez chasser avec un ratio de 3 JSN (jeunes soldates naines) pour 1cm² chassé, et au fur et à mesure que vous progresserez en TDC (terrain de chasse), vous devrez tendre vers le chiffre de 10 JSN pour 1cm² chassé.

L'idée étant que vos chasses vous coûtent en pertes moins de la moitié des JSN que vous n'en produisez pendant le temps d'une chasse.

Exemple : votre chasse dure une heure, vous produisez 100 JSN à l'heure, si vous perdez plus de 50 JSN lors de votre chasse, corrigez le tir : Améliorez votre temps de ponte, ou chassez un territoire moins grand.

A savoir :

Plus votre TDC est élevé, plus les chasses sont longues : pour raccourcir votre temps de chasse, montez de niveau dans le menu laboratoire « vitesse de chasse ».

La difficulté de votre chasse (c'est-à-dire la puissance des ennemis rencontrés), équivaut au nombre de cm^2 chassés + 1% de votre TDC au départ de la chasse.

Exemple : vous avez 1000cm^2 de TDC et chassez 100cm^2 , la difficulté de votre chasse équivaut donc à 110cm^2 .

Chasser 50cm^2 si vous avez 5000cm^2 de TDC équivaldrait donc à une difficulté de 100cm^2 pour seulement 50cm^2 de gain de TDC, ce ne serait donc pas très rentable.

C'est pas mieux de chasser avec des guerrières plus expérimentées que les JSN?

En l'état actuel de votre développement, non, Le rapport coût/efficacité/TDP (temps de ponte) penche en la faveur de vos JSN. En outre, le temps et les ressources que vous consacriez à développer les technologies pour produire de l'élite va ralentir votre développement, et non pas l'accélérer.

I - Annexe - Jusqu'à ce que vous ayez atteint 20000cm^2 , voici les seules technologies à développer :

Couveuse

Solarium

Laboratoire

Entrepôt de matériaux

Entrepôt de nourriture

Champignonnière (vous pourrez souvent compter sur des convois de matériaux, mais soyez autant que possible autonomes en nourriture)

Du côté des recherches, développez seulement :

Technique de ponte

Vitesse de chasse

Architecture

Bouclier Thoracique

Armes

Vitesse d'attaque

Mais euh! Pourquoi pas le reste?

Parce que si vous laissez de coté certaines recherches et certains bâtiments qui ne vous sont pour l'instant d'aucune utilité, vous pourrez les construire plus tard beaucoup plus vite que vous ne le feriez maintenant, grâce aux deux technologies "architecture" et "salle d'analyse" que vous aurez développées entre-temps. Vous gagnez donc beaucoup de temps à ne les construire que plus tard.

Ah ok, bon ben d'accord. Mais c'est quoi la grande priorité pour moi alors?

Le temps de ponte.

Vous vous apercevrez vite que **c'est la vitesse de ponte de la reine qui est la plus précieuse des ressources du jeu** ! Et que votre développement dépend essentiellement de cela...

A savoir : quand vous améliorez une technologie affectant le TDP (Temps de Ponte), les fourmis qui étaient déjà dans la file d'attente des pontes en cours ne seront pas pour autant produites plus vite. Il vous faudra générer de nouvelles pontes pour que le changement soit effectif.

II - Seconde phase : de 20.000 à 200.000 cm²

Une fois que vous avez atteint 20.000 cm², vous devriez avoir à portée d'**attaque des joueurs « bannis »** (dans votre menu « fourmilière », cherchez l'onglet « ennemis »).

Vous allez désormais cesser de chasser, et gagner votre territoire sur les joueurs bannis. Pour cela, choisissez d'attaquer leur TDC, il n'y a généralement pas d'armée stationnée dessus.

A savoir :

Chaque niveau de vitesse d'attaque supplémentaire raccourci le temps nécessaire pour atteindre vos cibles, et permet également de lancer simultanément une attaque de plus.

Une attaque sur une autre fourmilière permet de gagner 1cm² par fourmi attaquante (et survivante), dans la limite de 20% du territoire ennemi.

Exemple : Vous attaquez une fourmilière de 20.000cm² avec 5000 JSN, vous gagnerez 4000cm². 1000 de vos JSN n'auront donc pas eu d'utilité sur cette attaque.

Astuce : lancez vos attaques en plusieurs vagues, chaque vague étant optimisée pour prendre 20% du territoire ennemi restant.

<http://caotina.free.fr/flood.php>

Attention : les fourmilières à portée de votre attaque le restent tant que leur TDC est situé dans une fourchette 50% à 300% du vôtre. Prenez en compte qu'une fourmilière à portée au moment où vous lancez une attaque ne le sera peut-être plus au moment où votre armée arrivera sur la cible, surtout si vous lancez plusieurs attaques à la file.

II - Annexe : voici les seules technologies à développer durant cette seconde phase :

Couveuse
Solarium
Laboratoire
Entrepôt de matériaux
Entrepôt de nourriture
Champignonnière

Accessoirement :

Salle d'analyse

Du coté des recherches, développez seulement :

Technique de ponte
Architecture
Vitesse d'attaque

Dans cette phase développement, **vous n'aurez plus besoin d'améliorer** les technologies suivantes :

Vitesse de chasse
Bouclier Thoracique
Armes

Elles sont coûteuses en ouvrières, et votre gain désormais rapide de TDC vous demandera d'en produire et conserver beaucoup pour l'exploiter.

III - Ca y est, j'ai atteint 200.000cm²!

Bien, maintenant vous pouvez occuper un poste au sein du **système de chasse**