

POURQUOI UN SYSTEME DE CHASSE?

Tous ceux qui ont lancé des chasses pour augmenter leur tdc ont constaté que le temps de chasse augmente. Cela vous semble insignifiant, quelques minutes de plus, mais quand vous grandirez les temps de chasse peuvent atteindre plusieurs jours voire plusieurs semaines. Votre évolution va ralentir (même si le temps de construction devient lui aussi de plus en plus long malgré tout). de plus plus vous voudrez agrandir votre tdc plus lourde seront les pertes pour votre armée. Si l'on continue de jouer seul on passe des jours voire des semaines sans rien lancer sauf de petites évolutions sans réel intérêt et votre armée ne grossira pas ou peu.

Exemple:

Vous avez 2 000 000 de jsn et vous chassez 200 000 cm² de tdc

1) Votre tdc de départ est de 100 000 cm²

Message que recevrait le chasseur:

Troupes en attaque: 2 000 000 Jeunes Soldates Naines.

Troupes en défense: 49 313 Petites araignées, 3 Hannetons, 6 Mulots, 16 Rats.

Vous infligez 6 000 000(+0) dégâts et tuez 49 338 ennemies.

L'ennemie inflige 1 459 489(+0) dégâts à vos fourmis et en tue 182 436.

L'adversaire y a cru, mais vous sortez victorieux de ce combat acharné.

Vous avez gagné cette bataille!

Les unités survivantes ont appris de cette bataille:

- 53 037 Jeunes Soldates Naines sont devenues des Soldate Naine

Vos chasseuses ont conquis 200000 cm², les carcasses des prédateurs vous rapportent 1759980 de nourriture.

Temps nécessaire: 2J 1H 12m 27s

2) Votre tdc de départ est de 1000 000 cm²

Message que recevrait le chasseur:

Troupes en attaque: 2 000 000 Jeunes Soldates Naines.

Troupes en défense: 85 058 Petites araignées, 18 790 Guêpes.

Vous infligez 6 000 000(+0) dégâts et tuez 97 537 ennemies.

L'ennemie inflige 2 045 254(+0) dégâts à vos fourmis et en tue 255 656.

Vous infligez 5 233 030(+0) dégâts et tuez 6 311 ennemies.

L'ennemie inflige 315 536(+0) dégâts à vos fourmis et en tue 39 442.

L'adversaire y a cru, mais vous sortez victorieux de ce combat acharné.

Vous avez gagné cette bataille!

Les unités survivantes ont appris de cette bataille:

- 118 987 Jeunes Soldates Naines sont devenues des Soldate Naine

Vos chasseuses ont conquis 200000 cm², les carcasses des prédateurs vous rapportent 2721850 de nourriture.

Temps nécessaire: 8J 4H 49m 48s

Dans le premier cas avec la même armée avec le même gain en terrain vous mettez 4 fois plus longtemps et perdez presque 2 fois plus d'armée.

Donc l'idée a été lancée de créer un **Système De Chasse**
(ce système fonctionne dans toutes les grandes et la plupart des petites)
en créant une chaîne avec des chasseurs, des passeurs et des récolteurs
(Greniers).

FONCTIONNEMENT DE SDC (SYSTEME DE CHASSE)

Les chasseurs étant le plus bas possible en TDC lancent leurs chasses. Ensuite les passeurs prennent du TDC sur les paliers "plus bas" (comprendre élevé dans le sens niveau de TDC), suivant une logique de palier mise en place pour que les paliers plus "élevés" prennent du TDC sur les paliers "plus bas" (comprendre élevé dans le sens niveau de TDC).

Pas très clair.....

Bon! Exemple:

Effectif d'une alliance

Grade	TDC
Grenier	2 000 000
Passeur 5	1000 000
Passeur 4	500 000
Passeur 3	200 000
Passeur 2	100 000
Passeur 2	100 000
Passeur 1	50 000
Passeur 1	50 000
Débutant	30 000
Chasseur	25000
Débutant	2000
Débutant	120

Au niveau ci -dessus le chasseur lance sa chasse.
Personne ne fait plus rien qu'évoluer.

GRADE	TDC
Grenier	2 000 000
Passeur 5	1000 000
Passeur 4	500 000
Chasseur 0	225 000
Passeur 3	200 000
Passeur 2	100 000
Passeur 2	100 000
Passeur 1	50 000
Passeur 1	50 000
Débutant	30 000
Débutant	2000
Débutant	120

Ci-dessus la chasse est rentrée. Maintenant les passeurs se mettent au boulot.

Le but est de descendre le tdc du chasseur au maximum dans un minimum de temps, pour qu'il puisse repartir en chasse optimisée.

Donc les passeurs attaquent le tdc du chasseur en priorité tant qu'il est à portée.

En second et en permanence les passeurs attaquent le tdc des passeurs de niveau inférieur.

Passeur 5 attaque le chasseur et les passeurs 0, 4, 3, 2, 1,

Passeur 4 attaque le chasseur et les passeurs 0, 3, 2, 1,

Etc

Les passeurs 1 n'ont qu'une seule cible les chasseurs 0.

Quand le chasseur sera descendu au niveau des passeurs 1 il repartira en chasse.

En haut de chaîne le grenier attaque le passeur 5 et exploite le terrain gagné et redistribue les matériaux à tous le monde pour évoluer.

Le niveau d'une fourmilière ne se juge pas sur le tdc mais sur la techno et les constructions.

Problèmes rencontrés:

Le fait que les chasseurs aient besoin d'avoir un certain niveau pour des chasses efficaces implique donc qu'ils jouent depuis longtemps et à cause du placement sur la carte du jeu ils sont très loin (plus de plusieurs jours au début) de la grande majorité des passeurs chargés de les descendre ce qui les ralentit, l'idée d'un placement des

passeurs suivant leur distance par rapport aux chasseurs serait géniale pour une chaîne efficace mais n'est malheureusement pas réalisable tous les joueurs proches d'eux sont déjà soit chasseurs soit récolteurs et on en manque donc impossible de les remettre passeurs ce qui oblige à ralentir tout le SDC le temps que les passeurs arrivent

Des incompréhensions pouvant être rencontrées (surtout pour les nouveaux) dans le SDC et en priorité sur le palier et niveau de TDC. Il est fréquent que les nouveaux joueurs pensent qu'ils évoluent plus vite en ayant 50 millions de cm qu'en ayant 1 million ou en étant à un palier dépassant les 20 millions, cela est totalement FAUX : déjà plus on a de TDC plus on bloque des ouvrières pondues juste pour exploiter le TDC au lieu de se faire une armée et de lancer des évolutions dans le labo, ensuite plus on a de TDC plus on s'expose à des attaques en cas de guerre et finalement le TDC ne sert qu'à avoir des ressources qui sont livrées par les récolteurs donc conclusion logique : il est inutile d'être à 500 millions de cm pour évoluer. Les périodes d'inactivité de certains (ce n'est pas une critique tout le monde a une vie IRL et il est bien évident que Fourmizz reste un jeu) qui ralentissent encore plus le SDC par moments. Certains (par manque de temps ou d'envie peu importe en fait le problème n'est pas là) ne participent guère et pourtant font des demandes qui logiquement ne devraient soit ne pas être livrées si ils ne participent pas soit l'être en dernier si ils participent peu (absences régulières et non d'absences expliquées).

Le placement dans le SDC et les exigences pour les fourmières.

Les **CHASSEURS** doivent avoir une grande armée expérimentée.

Ils privilégient la vitesse de ponte bien sûr mais aussi l'armée quantitativement et qualitativement et la vitesse de chasse. Ils pondent surtout des JSN des artilleuses et plus tard des tueuses et des tanks

Les **PASSEURS** privilégient la vitesse de ponte évidemment mais aussi l'armée quantitativement et la vitesse d'attaque pour se rapprocher des chasseurs et des passeurs pour accélérer la chaîne.

Ils ne pondent que des JSN et des ouvrières. En effet une JSN prends 1 cm² en attaque une tueuse n'en prendra pas plus.

Les **GRENIERS** privilégient encore la vitesse de ponte et augmentent leur étable à pucerons qui permet à une ouvrière de transporter plus pour les convois.

Ils pondent essentiellement des ouvrières pour assurer la couverture du TDC et les convois. Et des JSN.

En Conclusion se système avec de légères variantes possibles est un système efficace et qui permet à tous les membres d'évoluer rapidement et ensemble. Il fonctionne depuis des années et à fait les grandes alliances.

Allez dans la description des alliances du top 10 et regardez le tableau des membres leur rang vous indiquera leur place dans le SDC et vous constaterez que l'évolution techno et construction ne dépend pas du niveau de TDC.