

LES FOURMIS

D'après le roman de
Bernard WERBER



PC
CD
ROM

MICROIDS

Ref. 64903101

Hot Line : 08 36 68 88 81 (2,23F/mn)
3615 Microids (2,23F/mn)
Microids - Velizy Plus -
1 bis, rue du Petit Clamart
78140 Velizy - France -
Tél. 33 (0)1 46 01 54 01
Fax. 33 (0)1 46 32 25 64

MICROIDS
www.microids.com

POUR TOUS
PUBLICS ✓



SYNDICAT DES EDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIR
Informations sur la classification : www.sll.fr

LES ROUSSES - COMBATTANTES

-  Soldate de base
-  Corps à corps
-  Artilleuse
-  Concierge
-  Tank
-  Exploratrice
-  Soldate de la reine

LES ROUSSES - NON COMBATTANTES

-  Ouvrière de base
-  Nourrice
-  Constructrice
-  Cultivatrice
-  Gourde
-  Princesse

LES ENNEMIS DES ROUSSES

-  Fourmis naines
-  Fourmis tisserandes
-  Fourmis moissonneuses
-  Fourmis rouges
-  Fourmis esclavagistes
-  Les termites
-  Les abeilles
-  Les guêpes

LA FOURMILIÈRE

-  Salle de la reine
-  Salle de maturation des œufs
-  Salle d'éclosion
-  Salle solarium

-  Salle des stocks
-  Salle des gourdes
-  Salle du mycélium
-  Salle des coléoptères
-  Salle des pucerons
-  Salle des moucheron
-  Salle des gardes

LES SELECTEURS DE MENUS

-  Menu extérieur
-  Menu fourmilière
-  Menu statistique

LES FOURMIS

Encyclopédie	F1
Menu système	ESC
Zoom avant caméra	+
Zoom arrière caméra	-
Tourner caméra à gauche	4 (numérique)
Tourner caméra à droite	6 (numérique)
Avancer	Flèche haut
Reculer	Flèche bas
Aller à gauche	Flèche gauche
Aller à droite	Flèche droite
Ajouter une icône à la sélection	Ctrl + clic
Création d'une armée	Ctrl + 1, 2 > 9

Sélection d'une armée	1, 2 > 9
Sélection + centrage de la caméra sur une armée	Alt + 1, 2 > 9
Changement d'onglet	< >
Centrage sur la fourmilière	H(ome)
Vue extérieur/fourmilière	A(nt hill)
Ponte	C (hatch Cycle)
Priorités de travail	W(ork)
Constructions	B(uild)
Patrouille	G(uard)
Panique meurtrière	P(anic)
Fusionner	F
Zoom avant sur Minimap	Page Up

Zoom arrière sur Minimap	Page Down
Menu Quitter	F12
Suivre un groupe	Entrée
Tout sélectionner à l'écran	E(very body)
Rapatrier les ouvrières	D(anger)
Se centrer sur le dernière message-alerte	Espace
Maximap	M
Journal des messages	L(og)
Tourner vers le nord	N
Affichage actif/inactif des icônes volantes	TAB

LES ICONES DES OUVRIÈRES

	Collecte de nourriture
	Apport de nourriture à la reine/insectes dom.
	Collecte de matériaux
	Construction
	Maintenance
	Transporter les œufs
	Faire mûrir les œufs
	Remplissage des gourdes

	Traire les pucerons
	Cultiver et ramasser du mycélium

L'INTERFACE

	Créer une zone de patrouille
	Déclencher une panique meurtrière
	Fusionner des groupes amoindris
	Former une armée

	Rapatriement des civils
	Fermer un couloir par une concierge
	Utiliser les coléoptères pour le transport
	Icône Construction
	Icône Ponte
	Priorités

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran
- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement
- Utilisez de préférence des jeux vidéo sur un écran de petite taille
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée
- En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

Le Piratage Informatique

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter notre :

Service Consommateur par téléphone: 33 (0) 1 46 01 54 21

LE NUMÉRO DU SERVICE CLIENTÈLE ET WEB

Toutes les solutions des jeux Microïds et les réponses à vos problèmes techniques sont disponibles sur notre site WEB:

www.microïds.com

Vous avez besoin d'une solution, n'hésitez pas à contacter notre Hot Line

Par minitel : 3615 microïds [2,23F/mn]

la HOT LINE : 33 (0) 8 36 68 88 81 [2,23F/mn]

En cas de problèmes techniques, n'hésitez pas à contacter le SAV de Microïds:

Par téléphone : 33 (0) 1 46 01 54 21

En cas de problèmes, n'hésitez pas à nous écrire:

Par courrier postal :

MICROÏDS

- Vélizy Plus -

1 bis, rue du Petit Clamart - 78140 VELIZY - FRANCE

Tél : 33 (0) 1 46 01 54 01 / Fax : 33 (0) 1 46 32 25 64

©2000 Microids, All Rights Reserved.

TABLES DES MATIÈRES

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE	P.01	i) La caméra	P.11
NUMÉRO DU SERVICE CLIENTELE & WEB	P.01	ii) Permutation	
INTRODUCTION	P.04	Extérieur/Fourmière	P.12
PREMIERE PARTIE		iii) Gestion de la souris	P.12
1) INSTALLATION	P.05	iv) Les raccourcis clavier	P.13
		c) Menu 1 = L'extérieur	P.14
		i) Sur l'écran de jeu	P.14
		ii) Bloc de navigation	P.14
		iii) La barre interchangeable	P.16
2) LE MENU PRINCIPAL	P.06	* Créer une zone de patrouille	P.16
		* Déclencher une panique meurtrière	P.16
a) Tutorial	P.06	* Fusionner des groupes amoindris	P.16
b) Jouer une partie solo	P.06	* Former une armée	P.17
c) Escarmouche	P.07	* Rapatriement des civils	P.17
d) Jouer une partie multijoueurs	P.07	* Fermer un couloir par une concierge	P.17
e) Options	P.07	* Utiliser les coléoptères	
f) Revoir introduction	P.07	pour le transport	P.17
g) Nouvelle identité	P.08		
h) Encyclopédie	P.08	iv) Sélecteur de menus	P.17
i) Crédits	P.08	d) Menu 2 = La fourmière	P.17
j) Quitter le jeu Les Fourmis	P.08	i) Sur l'écran de jeu	P.17
k) Le menu Pause	P.08	ii) bloc de navigation	P.18
3) L'INTERFACE	P.09	* La Minimap Fourmière	P.18
a) Présentation générale	P.09	iii) Barre interchangeable	P.18
i) Le sélecteur de menus	P.09	iv) Sélecteur de menus	P.20
ii) La barre interchangeable	P.09	e) Menu 3 = Statistiques	P.21
iii) bloc navigation	P.11	i) Les statistiques	P.21
b) Navigation et convention		ii) Minimap Saisons	P.22
de l'utilisation de la souris	P.11	f) Minimap - Maximap	P.22
		g) Description des icônes	P.22
		i) Icônes volantes	P.23
		ii) Icônes fixes	P.24
		iii) Icônes ouvrières	P.25

* Liste des différentes icônes P.25

iv) Eléments accompagnant les icônes P.26

4) JOUER P.27

a) Les aventures P.28

b) Entrer dans sa première partie P.28

c) Mouvements et combats de vos fourmis P.28

i) Sélection P.28

ii) Mouvements P.28

iii) Comportements P.29

iv) Les combats P.29

v) Les bonus P.30

d) Les ressources P.31

5) LE MODE MULTIJOUEUR P.31

a) Préambule P.31

b) Type de connexion P.32

c) Rejoindre une partie multijoueurs P.32

d) Créer une partie multijoueurs P.33

e) Configuration de la partie P.33

i) Noms des joueurs P.33

ii) Message P.33

iii) Unités au départ P.33

iv) Options P.33

v) Aide P.35

vi) Alliances P.35

SECONDE PARTIE

1) LE CASTING P.36

a) Vos fourmis rousses P.36

i) La reine P.36

ii) Les ouvrières P.36

iii) Les combattantes P.37

b) Les animaux domestiques P.39

c) Les ennemis P.39

i) Les civilisés P.39

ii) Les insectes solitaires P.40

2) LA GESTION DE LA FOURMIERE P.45

a) Principes généraux P.45

i) Température P.45

ii) Etages P.45

iii) Productivité et entretien des salles P.45

b) L'architecture P.46

i) Description des salles et de leur fonction propre P.46

ii) Bien construire votre fourmière P.47

c) Les priorités P.48

d) Le cycle de ponte P.50

i) Le cycle infini de la vie P.50

ii) Interférence avec la reine P.50

3) LES RESSOURCES P.51

a) Les différents types de ressources P.51

i) Les ressources périssables P.51

ii) Les ressources non périssables P.51

iii) Les substances spéciales P.52

iv) Les insectes morts P.52

b) Les valeurs qualitatives des ressources P.52

i) Nourriture P.52

ii) Matériaux P.53

c) Utilisation P.53

4) LE CYCLE ANNUEL P.54

a) Les saisons P.54

b) La météo P.55

c) Crue et décrue P.56

CRÉDITS P.57

SUPPORT TECHNIQUE HOT-LINE P.59

INTRODUCTION

Pendant les quelques secondes nécessaires pour lire cette seule phrase vont naître sur terre quarante humains mais surtout sept cents millions de fourmis.

Depuis plus de cent millions d'années avant nous, elles sont là, réparties en légions, en cités, en empires sur toute la surface du globe.

Elles ont créé une civilisation parallèle, bâti de véritables royaumes, inventé les armes les plus sophistiquées, conçu tout un art de la guerre et de la cité que nous sommes loin d'égaliser, maîtrisé une technologie stupéfiante.

Le jour des fourmis approche...

A l'instar du roman de Bernard Werber, "LES FOURMIS" vous fait entrer dans le monde des infra-terrestres et vous plonge de manière saisissante dans un univers impitoyable...

Un univers que vous allez devoir gérer !

Comme chaque printemps, une princesse rousse de Bel-o-kan, l'empire de l'Ouest, s'est envolée parmi ses mille cinq cents consœurs. Chanceuse, elle est une des quatre survivantes. Elle a réussi à se poser sans encombre et s'enterrer. Devenue reine, elle va enfin pouvoir pondre pour fonder sa propre cité...

Votre cité !

Fille de la cité-mère Bel-o-kan, votre fourmière fait désormais partie de la Fédération. Car les fourmis rousses s'organisent non seulement en cités mais aussi en coalition de cités. Bel-o-kan n'est encore qu'une jeune fédération dont la dynastie originelle a été fondée il y a 5 000 ans. 5 000 ans d'Histoire ; 5 000 ans de conquêtes de nouveaux territoires ; 5 000 ans d'épisodes relatant les expéditions aux "extrémités" du monde civilisé ; 5 000 ans de batailles contre tous ceux qui prétendaient empêcher cette progression ; 5 000 ans de terrifiantes légendes venues d'Orient sur des monstres géants.

5 000 ans à revivre !

A vous maintenant d'assurer le développement et la protection de votre cité souterraine, pour que vous puissiez, un jour..., parcourir avec fierté les couloirs de ses nombreux étages, regarder s'activer en parfaite coordination les centaines d'âmes qui la peuplent et contempler paisiblement votre immense territoire alentour.

Mais n'est pas dieu qui veut et créer un monde en sept jours n'est pas forcément à la portée du premier venu. Aurez-vous cette petite dose de stratégie, d'anticipation, d'intuition, de patience, d'ambition, de prévoyance, de rapidité d'analyse qui requière la gestion d'une fourmière ?

A vous de jouer, le destin des Fourmis est entre vos doigts...

PREMIERE PARTIE

1) INSTALLATION

a) Configuration minimale

Windows¹ 95/98/2000
Pentium II 233 (350 recommandé)
Carte accélératrice 3D (AGP recommandée)
200 Mo de fibres sur le disque dur
Lecteur de CD-Rom 8 X (16 recommandé)
Carte son compatible Direct XTM

b) Procédure d'installation

- Insérez le CD-Rom dans le lecteur de CD-Rom.
- Windows détecte automatiquement le CD et lance l'installation. Suivez les instructions à l'écran. Elles vous guideront lors du processus d'installation du jeu.
- Le programme d'installation crée un groupe de programmes appelé "MICROIDS" et l'ajoute au menu Démarrer/Programmes.
- Cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches de Windows. Cliquez ensuite sur Programmes puis sur "MICROIDS" et sélectionnez "LES FOURMIS" pour lancer le jeu.

Précision :

Au premier lancement du jeu, InitVideo va s'exécuter automatiquement pour vous permettre de configurer au mieux votre ordinateur. Vous pouvez passer cette étape en cliquant directement sur le bouton Jouer. Sinon, l'onglet Vidéo vous permet de choisir votre carte graphique et votre résolution. L'onglet Audio, vous permet de choisir votre carte son et l'onglet Modem de configurer les différentes options correspondantes.

Remarque :

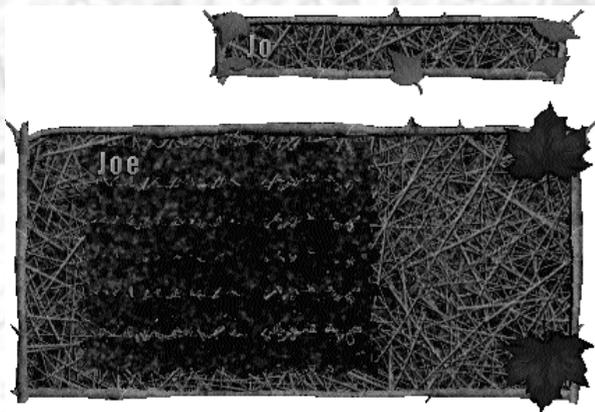
Si Windows ne reconnaît pas le CD-Rom et ne parvient pas à lancer le programme d'installation, il vous suffit d'exécuter le fichier Setup.exe que vous trouverez à la racine du CD-Rom.

c) Procédure de désinstallation

Pour désinstaller "LES FOURMIS", ouvrez le menu Démarrer /Programmes puis Fourmis puis cliquez sur Désinstaller Les Fourmis.

Si cela ne fonctionne pas, cliquez sur le bouton Démarrer et sélectionnez Paramètres puis Panneau de configuration. Cliquez sur Ajout /Suppression de programmes et faites défiler la liste qui apparaît jusqu'à atteindre "LES FOURMIS". Sélectionnez cette ligne puis cliquez sur Ajouter / Supprimer pour désinstaller le jeu.

2) LE MENU PRINCIPAL



A la fin de l'introduction, vous allez devoir vous identifier en indiquant votre nom de "phéromone" : dans la zone de saisie de texte, entrez votre nouveau pseudonyme ou sélectionnez en, dans la liste en dessous, parmi ceux déjà créés lors d'une précédente partie. A chaque nom de phéromone correspond la ou les aventures spécifiques.

Puis, vous accédez au menu principal :

a) Tutorial > (fortement conseillé !)

Lance au choix les deux parties dirigées pour une prise en main commentée des fonctions principales de "LES FOURMIS" : soit le tutorial Extérieur, soit le tutorial Intérieur (fourmière)

b) Jouer une partie solo

• nouvelle partie :

Vous commencez (ou recommencez) Les Fourmis à partir de la première mission.

• reprise de la dernière partie :

Charge la dernière partie sauvegardée.

• charger une partie :

Après avoir sélectionné dans la liste de vos différentes aventures déjà jouées, le nom de celle souhaitée, validez votre choix en cliquant sur le bouton Charger.

• escarmouche :

Cette option vous permet de ne plus être vraiment seul : vous pouvez jouer contre un ou plusieurs adversaires virtuels de votre choix, uniquement des ennemis civilisés contrôlés par l'I.A.

c) Escarmouche

• choisir une carte

Le mode Escarmouche vous offre la possibilité d'affronter des adversaires virtuels tout en choisissant votre terrain de jeu. Les terrains proposés sont, pour la plupart, les mêmes que les cartes rencontrées en Partie solo classique (sauf celle de la première mission puisqu'elle ne possède qu'une seule fourmière, la vôtre). Par contre l'attribution des fourmières est faite aléatoirement à chaque nouvelle partie. Vous n'êtes donc pas sûr d'obtenir la même configuration que rencontrée en Partie solo ou lors d'une précédente partie. Ce qui bouleverse la connaissance du terrain alentour et des zones de ressources...

Après avoir validé votre choix, il faut paramétrer votre partie.

• configuration de la partie

Dans la fenêtre de gauche, votre nom de phéromone apparaît automatiquement. En dessous des emplacements <fermés> en vert ou <fermés> en gris. Les emplacements verts sont fonction du nombre de fourmières que possède le terrain choisi, conditionnant donc le nombre d'adversaires avec lesquels vous pouvez jouer.

Cliquez sur un emplacement vert : une fenêtre à droite va s'afficher avec la liste des ennemis civilisés gérés par IA : abeilles, guêpes, termites, moissonneuses, naines, rouges et tisserandes. Plus un choix Aléatoire qui tira au hasard une espèce.

A vous de sélectionner, en cliquant dessus, la espèce avec laquelle vous souhaitez que votre adversaire virtuel joue. Le nom de ladite espèce apparaîtra dans l'emplacement vert. Vous n'êtes pas obligé d'attribuer tous les emplacements verts (laissez <fermés>) à partir du moment où vous avez choisi au moins un adversaire.

d) Jouer une partie multijoueurs > (Cf. chapitre 5)

e) Options

• options sonores :

Vous permet de régler le volume global, des bruitages, des événements, de la musique et des ambiances. Cliquez sur les flèches situées à chaque extrémité de la barre horizontale, la valeur maximale étant à droite. (un échantillon sonore vous permet à chaque essai d'avoir un aperçu de son volume)

• options graphiques et interface :

Vous permet de sélectionner (ou désélectionner) le cycle jour/nuit, les commentaires des actions, l'inversion de la rotation (le sens par défaut de la caméra est celui des aiguilles du montre), ainsi que la qualité d'affichage de la Minimap.

f) Revoir introduction

Relance la cinématique de démarrage des Fourmis.

g) Nouvelle identité

Vous permet de revenir sur votre nom de phéromone pour le changer ou en sélectionner un nouveau.

h) Encyclopédie

L'encyclopédie vous propose de découvrir des extraits du livre de Bernard Werber, commentés par les astucieux conseils de 702ème, fourni petite par la taille, mais grande par la pensée. Ces textes sont regroupés par thèmes, voire parfois par sous thèmes.

N'hésitez pas à les consulter car ils apportent un éclaircissement primordial sur l'univers des fourmis.

Principaux thèmes

- Des fourmis et des hommes
- Physiologie des fourmis
- Fourmis rousses
- Autres civilisations et fédérations
- Les raccourcis clavier de jeu (annexe technique)
- Regards des fourmis sur le monde
- Fonctionnement d'une fourmilière
- Salles de la fourmilière
- Glossaire

i) Crédits > (Cf. fin du manuel)

j) Quitter le jeu Les Fourmis

k) Le menu Pause

Ce menu n'est accessible qu'en cours de jeu, soit en cliquant sur le bouton Système (petite disquette sous le bouton Pyramide), soit à partir la touche Echap. Il vous permet de :

- Retour au jeu
- Sauver cette aventure

Appelle un nouvel écran où vous entrez, dans la zone de texte, le nom que vous souhaitez donner à la partie en cours.

- Charger une nouvelle aventure

Vous renvoie à l'écran vu précédemment dans le Menu principal/Jouer une Partie solo. La liste affichée correspond à toutes les aventures jouées sous le même nom de phéromone.

- Options

Vous renvoie à l'écran vu précédemment dans le Menu principal.

- Encyclopédie

Vous renvoie à l'écran vu précédemment dans le Menu principal.

- Revoir les objectifs

Vous permet de revoir l'objectif à atteindre, donné au début de la mission en cours.

- Recommencer ce niveau
- Retour au Menu principal

3) L'INTERFACE

a) Présentation générale

L'interface joueur est représentée par un bandeau se trouvant au bas de l'écran et par des icônes mobiles, dites volantes, représentant les divers acteurs du jeu. Ces icônes vous permettent de sélectionner et de donner des ordres très rapidement. Le bandeau principal a été fractionné en trois parties (de gauche à droite) :

Un sélecteur de menus avec 3 onglets

Une barre interchangeable en fonction du menu choisi.

Un bloc navigation

i) Le sélecteur de menus :

Le sélecteur de menus possède 3 onglets qui permettent de passer d'un menu à l'autre. Ce sélecteur est toujours présent à l'écran et peut activer un menu indépendamment du contexte écran.



icône tête de fourmi : appelle le menu Extérieur



icône pyramide : appelle le menu Fourmilière



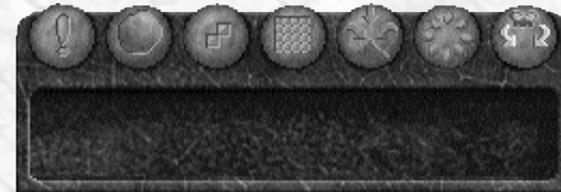
icône tableau : appelle le menu Statistiques

> en fonction du menu activé, les icônes/boutons de la barre interchangeable diffèrent. (cf. description Menu 1, Menu 2 et Menu 3)

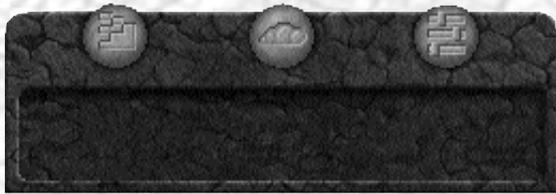
ii) La barre interchangeable :

Afin de conserver une grande lisibilité et une simplicité de l'interface, tout en conservant une richesse d'options, l'interface comporte une barre interchangeable selon que vous souhaitez agir sur vos unités extérieures, sur le développement de votre fourmilière ou que vous vouliez consulter les informations statistiques.

* Les fonctions de cette barre varient donc selon les trois menus :



Le menu Extérieur : via ce mode, vous pouvez donner des ordres directs sur vos unités de combattantes.



Le menu Fourmilère : via ce mode vous agissez sur l'intérieur de votre fourmilère et en gérez les orientations générales : travail des ouvrières, construction des salles, préférences de ponte de la reine...



Le menu Statistiques : via ce mode vous pouvez vous rendre compte du développement de votre fourmilère et du résultat des orientations données. Il y est fait mention de l'état des stocks (ouvrières et combattantes), des dégradations subies par la fourmilère, etc. C'est le moyen de contrôle rapide de la santé de la fourmilère.

* La zone de texte :

La zone de texte se trouvant sous les icônes-boutons vous donne des renseignements sur deux lignes.

La première ligne vous communique l'état de vos stocks :

 *la petite pomme* renseigne sur la quantité de nourriture acquise et stockée. Entre parenthèses est indiqué le surplus positif ou le manque à gagner (négatif donc) nécessaire pour rassasier toutes vos fourmis.

 *la petite brique* correspond à la quantité de matériaux de construction en stock.

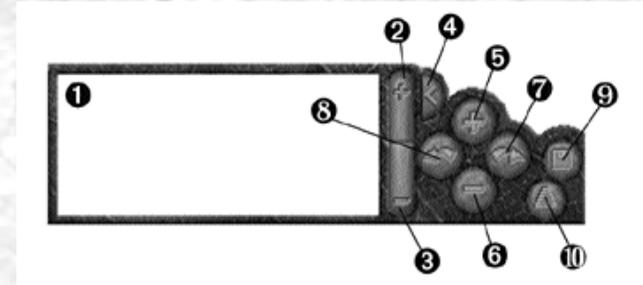
 *la petite tête de fourmi* indique le nombre global de fourmis que compte votre cité, toutes castes confondues.

Sur la seconde ligne figurent des informations de moindre importance, qui sont, de temps à autre, masquées par le passage d'un texte défilant signalant un événement précis.

10  **Guettez ces messages d'alerte.** Exemple de message: "nous manquons de nourriture", "nous manquons de matériaux", "la reine est mécontente car elle n'a pas été nourrie", etc. Si l'événement signalé renvoie à un lieu précis, "une combattante est morte de faim", "une ouvrière

s'est fait attaquer", vous pouvez simultanément localiser le problème sur la Minimap ou/et vous rendre directement sur le lieu en appuyant sur la barre d'espace.

 Ces messages sont mémorisés dans le *Journal* accessible en cliquant sur la petite icône flèche-retour ou par le raccourci clavier J. Ce journal dresse l'historique des quinze derniers messages reçus au cours d'une partie, vous permettant de les relire ou de vous assurer que vous n'en avez pas laissé échapper un dans les minutes précédentes.



Le bloc navigation permet de déplacer la caméra. Il comporte :

- 1/ la Minimap (qui varie selon l'interface extérieure/intérieure en cours)
- 2/ un bouton de zoom avant sur la Minimap
- 3/ un bouton de zoom arrière sur la Minimap
- 4/ un bouton Maximap
- 5/ un bouton de zoom avant de la caméra (ou touche + du clavier)
- 6/ un bouton de zoom arrière de la caméra (ou touche - du clavier)
- 7/ un bouton de rotation de la caméra vers la droite = flèche droite (ou touche 6 du clavier)
- 8/ un bouton de rotation de la caméra vers la gauche = flèche gauche (ou touche 4 du clavier)
- 9/ bouton système, qui renvoie aux options principales du jeu = icône petite disquette
- 10/ un bouton accès fourmilère/extérieur vous permet de passer du monde extérieur au monde intérieur (et inversement quand on est dans la fourmilère) = icône pyramide

Le bloc navigation est toujours présent à l'écran.

b) Navigation et convention de l'utilisation de la souris

i) La caméra

Elle vous permet de vous déplacer dans l'écran de jeu. Soit vous la dirigez à partir du bloc de navigation (ou avec les touches clavier associées), soit en pointant directement le curseur de votre souris sur le bord de l'écran correspondant à la direction voulue, soit, si vous en avez une, avec la molette de la souris.

ii) Permutation Extérieur/Fourmière

Important : vous pouvez accéder au menu Fourmière depuis l'extérieur ou inversement. Il ne faut pas confondre la gestion des menus avec ce qui se passe visuellement à l'écran.

Généralement le menu (et sa barre interchangeable) est fonction de ce que vous avez à l'écran : monde extérieur ou intérieur fourmière. Cependant, en passant par le sélecteur de menus, vous pouvez changer de menu, sans quitter votre contexte. Ainsi, si vous êtes à l'extérieur, cliquer sur l'onglet Fourmière ne fait pas apparaître la fourmière à l'écran, mais ses fonctions de gestion.

- > A partir du monde extérieur, pour entrer visuellement dans votre fourmière, vous avez plusieurs possibilités :
- dans le bloc de navigation, cliquez sur l'icône pyramide.
- une fois le menu Fourmière actif, cliquez avec le bouton droit sur la Minimap (qui affiche alors votre fourmière).
- une fois le menu Fourmière actif, si vous cliquez sur l'icône Construction, vous permutez obligatoirement (ce qui n'est pas le cas en cliquant sur les icônes Ponte ou Priorités qui peuvent être gérées depuis l'extérieur).
- directement à partir de l'écran de jeu, cliquez sur l'icône symbolisant votre fourmière.
- avec le raccourci clavier, touche A.

> Et inversement, à partir de la fourmière, pour atteindre l'extérieur :

- dans le bloc de navigation, cliquez sur l'icône pyramide.
- une fois le menu Extérieur actif, cliquez avec le bouton droit sur la Minimap (qui affiche alors le monde extérieur).
- avec le raccourci clavier, touche A.

iii) Gestion de la souris

Remarque : lorsque le verbe " cliquer " est employé sans aucune précision, il sous-entend un clic avec le bouton gauche de la souris.

Toutes les fonctions du jeu Les Fourmis sont gérées avec la souris, bouton gauche et bouton droit selon l'ordre choisi. Des raccourcis clavier sont parfois associés ; de même que la gestion du 3e bouton souris ou de la molette.

* **Le curseur de votre souris** va changer de façon contextuelle selon les actions que vous effectuez :

Outre le pointeur de base, il se présente principalement sous deux états :

> **Etat de sélection :** lorsque le pointeur est placé sur un objet que vous pouvez sélectionner, le curseur vous le signale en changeant de forme.

> **Etat après une sélection :**

- **Pointeur de déplacement :** s'affiche lorsque le pointeur se trouve au-dessus du terrain, seulement si vous avez sélectionné des unités au préalable. Il vous indique ainsi que, si vous cliquez, vous ordonnez à vos troupes de se déplacer.
- **Pointeur d'attaque :** idem que pour le pointeur de déplacement, mais celui-ci n'apparaît que si le pointeur se trouve au-dessus d'un ennemi potentiel et que vous avez préalablement sélectionné des unités.

• **Pointeur d'interdiction :** apparaît lorsqu'il pointe sur un endroit inaccessible et uniquement si vous avez des unités sélectionnées. Il vous indique alors que votre ordre n'est pas réalisable.

* Les clics

Cliquer avec le bouton gauche permet généralement de désigner, de sélectionner ou de donner un ordre. Cliquer avec le bouton droit permet, entre autres :

- sur une icône volante, de placer son objet associé au centre de l'écran (repositionnement de la caméra).
- **sur une zone ressources, d'interdire ladite zone.**
- en dehors d'un objet, annule le clic gauche et désélectionne ledit objet.

Double-cliquer :

Sur une icône d'un groupe de combattants permet de sélectionner ce groupe ainsi que tous les groupes amis se trouvant à ses côtés.

iv) Les raccourcis clavier

Encyclopedie	F1
Menu système	ESC
Zoom avant caméra	+
Zoom arrière caméra	-
Tourner caméra à gauche.....	4 (pavé numérique)
Tourner caméra à droite	6 (pavé numérique)
Avancer	Flèche haut
Reculer.....	Flèche bas
Aller à gauche	Flèche gauche
Aller à droite.....	Flèche droite
Affichage actif/inactif des icônes volantes	TAB
Ajouter une icône à la sélection	Ctrl + clic
Création d'une armée	Ctrl + 1, 2 ... 9
Sélection d'une armée.....	1, 2 ... 9
Sélection + centrage de la caméra sur une armée.....	Alt + 1, 2 ... 9
Changement d'onglet	<>
Centrage sur la fourmière	H(ome)
Vue extérieur /fourmière.....	A(nt hill)
Ponte	C (hatch Cycle)
Priorités de travail.....	W(ork)
Constructions.....	B(uild)
Patrouille	G(uard)
Panique meurtrière.....	P(anic)
Fusionner	F
Zoom avant sur Minimap	Page Up
Zoom arrière sur Minimap.....	Page Down
Menu Quitter.....	F12
Suivre un groupe	Entrée

Tout sélectionner à l'écran	E(very body)
Rapatrifier les ouvrières.....	D(anger)
Se centrer sur le dernière message-alerte.....	Espace
Maximap.....	M
Journal des messages.....	L(og)
Tourner vers le nord.....	N

c) Menu 1 = L'extérieur

i) Sur l'écran de jeu :



Icône du nord :

Indique le nord. Vous pouvez revenir dans la position initiale (le nord en haut) en cliquant sur le 3ème bouton de la souris ou sur la touche N de votre clavier. Cela permet d'être en phase avec la Minimap.



Les icônes des fourmilières :

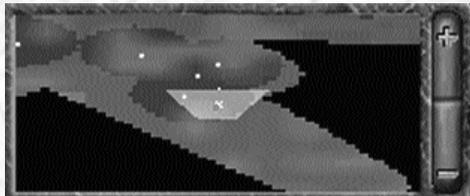
Indiquent l'entrée d'une fourmilière. En cliquant dessus, on pénètre à l'intérieur de la dite fourmilière.

Icônes volantes :

Symbolisent les groupes de fourmis combattantes. Une icône par groupe, son dessin renseignant sur le type de combattantes. Chaque icône est accompagnée de deux jauges indicatrices. (Cf. description des icônes volantes).

ii) Bloc de navigation :

Pour les fonctions génériques, reportez-vous à la présentation générale.



Minimap Extérieure :

Cette petite carte offre une vue générale du terrain entourant votre fourmilière.

Description des codes symboles et couleurs :

- Les points verts représentent vos combattantes rousses, les points verts pâles vos ouvrières.
- Les points rouges, les combattantes ennemies, les points rouges pâles les ouvrières ennemies.
- Les croix blanches les prédateurs et les proies.

- La croix rouge marque l'endroit où la caméra pointe et le losange bleu la zone qu'elle couvre sur l'écran principal.
- Le triangle vert symbolise votre fourmilière, le (ou les) triangle(s) rouge(s) la (ou les) fourmilière(s) ennemie(s) découverte(s).

Toute la partie noire symbolise le terrain qui n'a pas été découvert ; la partie grisée, le terrain qui a été découvert mais sur lequel aucune de vos fourmis ne se trouve (les points symbolisant les ennemis et les prédateurs-proies ne peuvent alors pas être visualisés).

Enfin, la partie en clair représente le terrain qui a été découvert et sur lequel se trouve au moins une de vos fourmis.

Les zones de ressources (nourriture et matériaux) peuvent varier de couleur : un rectangle blanc illustre une zone de ressources découverte. Quand la zone découverte est exploitée, le rectangle devient vert. Si une zone est contrôlée par l'ennemi, le rectangle devient rouge. Et enfin, si une zone est interdite à l'exploitation, le rectangle s'affiche en noir.

Selon les événements au cours d'une partie et en relation avec les messages d'alerte :

- un cercle rouge entoure une ouvrière tuée.
- un carré rouge entoure une guerrière tuée.
- un carré blanc entoure une guerrière morte de faim.
- un cercle blanc, tous les autres événements.

Maximap Extérieure :

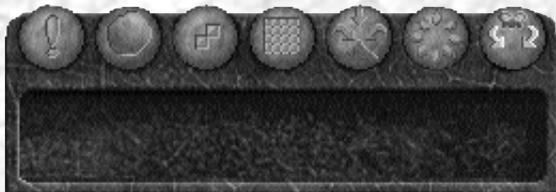
Cette option vous permet d'obtenir une vision globale de toute l'aire de jeu. Elle s'affiche en sur-impression de votre terrain de jeu contextuel et est délimitée d'un cadre blanc. Vous l'appellez en cliquant sur l'onglet < à droite de la Minimap ou via le raccourci clavier M.

La petite zone figurant en bleu est le champ actuel balayé par votre caméra, c'est à dire symbolisant votre terrain de jeu contextuel. La Maximap reprend exactement les codes symboles et couleurs existant dans la Minimap et ainsi vous permet de repérer immédiatement et à plus grande échelle les zones de ressources découvertes, exploitées ou non, les foyers ennemis, les déplacements de vos troupes, les batailles en cours, etc.

Elle vous offre surtout la possibilité de vous déplacer très rapidement d'un bout à l'autre de l'aire de jeu : pour agir dans la Maximap, il faut maintenir la touche Shift (majuscule) appuyée, puis :

- clic gauche pour indiquer un ordre de direction à vos troupes sélectionnées
- clic droit pour déplacer votre caméra et visionner instantanément un autre endroit de l'aire de jeu. Attention si cet endroit n'a pas été précédemment exploré par vos fourmis, il apparaîtra en noir !

iii) La barre interchangeable :



Cette barre comporte 7 icônes/boutons qui sont autant d'ordres que vous pouvez donner directement à vos unités combattantes. Elle comporte toujours la zone de texte.

LES BOUTONS UNITÉS :



CRÉER UNE ZONE DE PATROUILLE

Ce bouton donne l'ordre à une unité de combattantes de se déplacer dans une zone et d'intercepter d'une part tout ce qui peut nuire aux intérêts des fourmis rousses (insectes civilisés et prédateurs) et d'autre part tout être vivant susceptible de gonfler les stocks de nourriture (prédateurs et proies).

Avant de définir la taille de la zone. Premièrement, sélectionnez le(ou les) groupe(s) que vous souhaitez envoyer en patrouille. Puis, cliquez sur le bouton pour l'activer. Bouton de type On/Off. Ensuite, sur l'écran, définissez la zone circulaire, dans laquelle vos combattantes vont se répartir, en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé. La validation s'effectue dès que vous relâchez le bouton de la souris. L'icône reste alors illuminée (en position On) jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau mise sur Off, ou qu'un autre ordre vienne annuler le premier.

Précision : les patrouilleuses sont susceptibles de poursuivre les autres fourmis ennemies et les prédateurs en dehors de la zone définie.



DÉCLANCHER UNE PANIQUE MEURTRIÈRE

Attention, utilisez cette option qu'en situation de crise uniquement ! Elle a pour effet de provoquer un suicide collectif du (ou des) groupe(s) sélectionné(s). Mais avant de rendre leur dernier souffle, ces fourmis kamikaze regrouperont leurs dernières forces démultipliées dans un ultime assaut meurtrier ! Tactique guerrière mais aussi stratégie économique. Cette option peut se révéler utile dans les cas de surpopulation, en vous séparant ainsi de combattantes pour diminuer une trop forte demande en nourriture.



FUSIONNER DES GROUPES AMOINDRIS

Ce bouton est de type poussoir. Il sert à recomposer des groupes au maximum de leurs effectifs d'origine (en fonction de la caste de combattantes), pour compenser les pertes. Par exemple fusionner un groupe où il reste 6 unités avec un autre dans lequel il reste 5 unités crée un groupe de 10 (si c'était sa taille maximale) et un groupe de une. L'intérêt étant que lorsqu'un groupe est complet, son stress augmente moins vite.



FORMER UNE ARMÉE

Ce bouton est de type poussoir. Il permet de définir les groupes sélectionnés comme étant une armée. Les icônes des groupes concernés disparaissent au profit d'une icône unique symbolisant ladite armée. Vous ne pouvez pas créer plus de 10 armées en même temps, par contre chaque armée peut posséder le nombre de groupes de votre choix. Pour dissoudre une armée, il suffit de la sélectionner et de ré-enclencher ce bouton.



RAPATRIEMENT DES CIVILS

Bouton de type poussoir. Il sert à faire rentrer, en cas de danger, toutes et seulement toutes les ouvrières à l'intérieur de votre fourmière (attention, elles lâchent les échantillons de nourriture et de matériaux de construction qu'elles transportent).



FERMER UN COULOIR PAR UNE CONCIERGE

Cet ordre est le seul permettant de gérer une unité combattante à l'intérieur de votre fourmière, du fait du rôle particulier des concierges. Vous avez à l'écran l'intérieur de votre fourmière, mais avec le menu 1 actif. Sélectionnez la concierge souhaitée, puis activez le bouton de type On/Off. Ensuite cliquez sur l'endroit de votre fourmière que vous désirez bloquer, logiquement une entrée/sortie, ou éventuellement un couloir.



UTILISER LES COLÉOPTÈRES POUR LE TRANSPORT

Si vous n'avez pas de coléoptères, ce bouton est grisé. Premièrement, faites sortir un coléoptère de votre fourmière en lui indiquant une sortie. Une fois à l'extérieur, cliquez sur le coléoptère, puis sur le groupe de combattantes pour que celui-ci grimpe sur son dos. Vous pouvez faire l'inverse, à savoir : cliquer sur le groupe de combattantes à déplacer, puis sur le coléoptère. Attention : un coléoptère ne peut charger qu'un seul groupe à la fois. A ce moment, le bouton devient actif. Pour emmener votre groupe à un endroit, il faut cliquer sur le bouton, qui s'illumine, sélectionner votre coléoptère chargé et ensuite cliquer sur le lieu de destination voulu. Ce dernier se fera alors un plaisir de s'envoler pour y déposer votre groupe.

iv) Sélecteur de menus :



Onglets permettant d'accéder aux menus 2 et 3 (se reporter à la présentation générale)

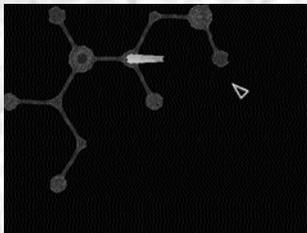
d) Menu 2 = La fourmière

i) Sur l'écran de jeu :

Les salles à tendance verte sont celles qui viennent d'être commandées aux ouvrières ; les rouges sont des salles existantes mais en très mauvais état. Chaque salle est symbolisée par une icône fixe, dont le dessin vous renseigne sur le type de salle (cf. description des salles). Chacune de ces icônes est associée à une jauge indicatrice (sauf celles de la salle de la reine et de la salle des stocks qui en possèdent deux) (Cf. description des éléments associés aux icônes)

ii) bloc de navigation :

Pour les fonctions génériques, reportez-vous à la présentation générale.



* La Minimap Fourmière :

Cette petite carte offre une vue d'ensemble de votre fourmière. Pour une meilleure visibilité, vous pouvez l'afficher en plein écran, en appuyant sur la touche M du clavier (une sorte de Maximap intérieure).

Description :

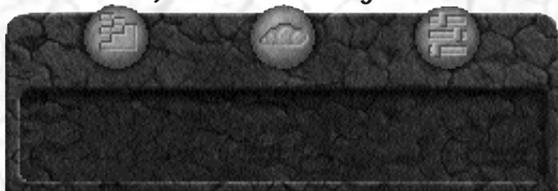
La croix représente la caméra et la zone grisée le champ de vision.

Les taches ovales de couleur indiquent les différentes salles.

Les points verts symbolisent vos unités et les points rouges les unités ennemies (d'ailleurs s'il y en a à l'intérieur de votre fourmière, ce n'est pas bon signe...).

En cliquant avec le bouton droit sur la Minimap, la caméra se centre immédiatement sur l'endroit désigné.

iii) Barre interchangeable :



Le menu Fourmière vous permet d'orienter globalement le fonctionnement de votre fourmière et non plus d'agir directement sur des unités. Trois icônes sont à votre disposition pour construire, pondre ou choisir vos priorités. Elles font apparaître des menus déroulants.



ICÔNE CONSTRUCTION

Dans la fenêtre apparaissent tous les choix des salles pouvant être créées, sous réserve que vous possédiez le savoir-faire requis (en effet des nouvelles salles n'apparaissent qu'à partir de certaines missions).

Si l'icône est grisée, vous possédez la connaissance pour la construire, mais vous manquez de ressources. Le chiffre en dessous du nom indique le coût de la salle, exprimé en points de matériaux de construction. D'un clic sur le bouton gauche, sélectionnez le type désiré. La fenêtre se ferme, vous laissant libre de placer ladite salle sur l'écran à l'emplacement de votre choix.

Si l'emplacement affiche une couleur verte, vous pouvez construire dessus en cliquant sur le bouton gauche pour valider. Si sa couleur est rouge, sa construction vous est interdite. Enfin vous pouvez choisir d'annuler une sélection en cliquant sur le bouton droit.

Attention : une salle positionnée l'est définitivement !

Remarques :

- La construction d'une salle entraîne la création d'un couloir associé.
- Certains types de salles peuvent se construire en petit ou grand format (permettant d'y mettre plus de choses, mais nécessitant plus d'entretien). Pour accéder à la version grand format d'une salle, cliquez sur son icône avec le bouton droit toujours dans le menu de construction. Pour retourner au petit format, cliquez à nouveau dessus avec le bouton droit.
- Vous pouvez construire par dessus une salle de garde n'importe quel autre type de salle. La salle ainsi créée est tout de suite disponible mais avec un taux de dégradation important et donc son entretien doit être fortement augmenté pour la rendre fonctionnelle.



ICÔNE PONTE

Le cycle de ponte permet de faire naître des fourmis ou des groupes de fourmis. Tous les réglages se passent à l'intérieur du menu déroulant. Vous ordonnez les différentes castes par " glissé-déplacé " (Drag & Drop), et en cliquant plusieurs fois sur l'icône d'une caste, vous augmentez le nombre d'unités que doit pondre la reine avant de passer au suivant.

- En cliquant avec le bouton gauche sur le type de fourmis désiré, vous commandez un individu ou un groupe d'individus supplémentaire.
- En cliquant avec le bouton droit sur le type de fourmis désiré, vous annulez la ponte d'un groupe.
- Vous changez l'ordre de liste de ponte grâce au Drag & Drop qui vous permet de placer votre nouvelle commande en haut de la liste.

Effectif actuel vous renseigne sur le nombre de fourmis que vous possédez de chaque type.

- Le chiffre à droite de la petite pomme indique le nombre de points nourriture que consomme actuellement la caste associée.
- Les 2 chiffres en dessous (* / *) rappellent respectivement le nombre d'oeufs pondus et le nombre d'oeufs demandés.

Attention : lorsque tous les types demandés ont été pondus, et sans consigne contraire de votre part, la reine reprend immédiatement ce cycle de ponte à l'identique. Ce qui signifie que lorsque vous sélectionnez une fourmi dans le menu de ponte, elle est pondue à chaque nouveau cycle.

Important : les icônes figurant dans le menu de ponte sont les mêmes que celles symbolisant les groupes de fourmis sur le terrain.

Remarque : vous suivez le cycle grâce au cercle lumineux qui entoure l'icône de la caste en train d'être pondue. Mais aussi dans la zone texte qui affiche successivement les icônes des castes commandées. En mode Ponte, il n'y a plus de messages d'alerte. La zone de texte est remplacée

par les icônes des groupes en cours de cycle. Elles se positionnent selon l'ordre de commande et seuls les 9 prochains groupes sont visibles. Grâce à l'indicateur d'avancement (sorte de trotteuse interne à chaque icône), vous pouvez ainsi suivre si chaque caste est plus ou moins proche du stade éclosion et donc savoir quand vous allez pouvoir en bénéficier. Il vous est possible de détruire un groupe en cours de conception en cliquant sur son icône avec le bouton droit de la souris. Ce qui permet, par exemple, d'éliminer des commandes pour accélérer les suivantes devenues plus urgentes ou libérer des ouvrières pour les diriger sur une autre tâche.



PRIORITÉS

Chaque priorité représente une tâche pour vos ouvrières. Le premier chiffre indique le nombre d'ouvrières adaptées à la tâche en question ; le deuxième, le nombre d'ouvrières inadaptées affectées à la même tâche.

Vous pouvez ordonner les affectations de vos ouvrières, grâce au Drag & Drop ("glissé-déplacé") qui vous permet d'établir un ordre hiérarchique dans vos priorités, en plaçant la plus importante au sommet de la liste.

Pour rendre une tâche inactive, cliquez dessus avec le bouton droit. Mais les fourmis déjà affectées finiront leur travail. Une croix rouge apparaît alors barrant l'icône associée. Vous pouvez la réactiver en cliquant dessus avec le bouton gauche.

Liste des priorités : *(voir description détaillée dans Partie 2)*

- Collecter de la nourriture
- Collecter des matériaux de construction
- Construire les salles
- Entretien des salles
- S'occuper de la reine et de ses œufs
- S'occuper du mycélium
- S'occuper des insectes domestiques
- Produire du miel

iv) Sélecteur de menus :



Onglets permettant d'accéder aux menus 1 et 3 (se reporter à la présentation générale)

e) Menu 3 = Statistiques



Ce menu n'est pas une interface de jeu ; il se consulte uniquement. Il vous permet d'avoir, à tout moment, des renseignements généraux sur l'état de votre fourmilière.



ICÔNE FLÈCHE VERS LA GAUCHE : revenir à la statistique précédente



ICÔNE FLÈCHE DIAGONALE DROITE : visualiser les statistiques de croissance



ICÔNE % : visualiser les statistiques des pourcentages d'utilisation



ICÔNE ROND : visualiser les statistiques traitant des scores



ICÔNE FLÈCHE VERS LA DROITE : passer à la statistique suivante

i) Les statistiques (ou types d'informations) sont :

Les groupes "Croissance" et "Pourcentages" correspondent à une courbe annuelle. Le groupe "Scores" présente les scores cumulés depuis le début du jeu.

CROISSANCE

- Croissance générale (synthèse des autres courbes de croissance)
- Nombre de fourmis ouvrières (courbe + nombre actuel)
- Nombre de fourmis combattantes (courbe + nombre actuel)
- Nombre de zones de ressources que votre fourmilière contrôle
- Nombre de salles actuel
- Points de nourriture en stock (global)
- Points de nourriture miellat en stock
- Points de nourriture non-miellat en stock
- Points de matériaux de construction en stock
- Vitesse moyenne de naissance d'un groupe de fourmis (en secondes)
- Vitesse moyenne de construction d'une salle (en secondes)

POURCENTAGES

- Pourcentage de bonne utilisation des travailleuses adaptées ou pas à leur tâche
- Contentement de la reine
- Pourcentage de remplissage des stocks
- Efficacité moyenne des salles
- Qualité moyenne des matériaux en stock

SCORES CUMULÉS

- Combien de fourmis ennemies ont-elles été tuées par vos troupes ?
- Combien de fourmis rousses ont-elles été tuées ?
- Combien de groupes ont-ils éclos ?
- Combien vos ouvrières ont-elles ramené de ressources au stock et quelle est la quantité de miel obtenu par les gourdes (en point de richesse) ?
- Combien de salles ont été construites depuis le début de la partie ?

ii) Minimap Saisons

Cette petite carte représente graphiquement les saisons d'une année. La barre verticale vous permet de suivre l'écoulement d'un cycle annuel et donc de savoir quelle est la saison en cours au moment où vous vous y référez.

f) Minimap - Maximap

i) Minimap

La Minimap est une petite carte qui affiche une vue globale mais réduite des deux interfaces possibles : le monde extérieur ou l'intérieur de la fourmilière. Vous pouvez ainsi rapidement repérer la position des différents acteurs du jeu, mais également directement intervenir dessus : pour déplacer de votre caméra, donner un ordre de déplacement à vos groupes ou changer de contexte écran (entrer ou sortir de la fourmilière).

(Cf. les 3 sous Minimap : extérieur, fourmilière et saisons décrites dans les menus correspondants)

Le bouton + pour zoom avant (ou touche PAGE UP) et – pour zoom arrière (ou touche PAGE DOWN)
En cliquant avec le bouton droit sur la Minimap, la caméra se centre immédiatement sur l'endroit désigné.

ii) Maximap

La Maximap fonctionne uniquement quand vous êtes dans l'interface Extérieur. Quand vous êtes dans la fourmilière, elle correspond à l'affichage de la Minimap en plein écran.
Dans le monde du dehors, elle permet d'obtenir une vision globale de toute l'aire de jeu. Son utilisation est particulièrement appréciée en mode multijoueurs.
(Cf. description détaillée dans le Menu Extérieur)

g) Description des icônes

22

i) Icônes volantes

Les icônes volantes vous permettent de sélectionner directement sur l'écran de jeu des unités, puis de leur donner un ordre. Vous pouvez désigner une icône volante comme une destination (ou

comme un ordre d'attaque si cette icône représente un ennemi). Si ces icônes sortent de l'écran de jeu, elles se mettent "en orbite" et tournent autour de l'écran en fonction de l'endroit où se trouve l'objet désigné par cette icône par rapport à la caméra. Plus il est éloigné, plus son icône sera petite.

Certaines icônes possèdent des jauges qui représentent l'état de l'objet désigné : état de vie et de stress pour les fourmis. (Cf description éléments accompagnant les icônes)

Lorsque le curseur de votre souris se place sur une icône sans la sélectionner, une infobulle vous indique la nature de l'objet pointé. Si vous cliquez avec le bouton droit sur l'icône, vous recentrez la visualisation du terrain autour de ladite icône (qui se place donc au cœur de l'écran).

LISTE DES ICÔNES VOLANTES :

les rousses

-  Soldate de base
-  Corps à corps
-  Artilleuse
-  Exploratrice
-  Soldate de la reine
-  Concierge
-  Tank
-  Armée rousse
-  Princesse

insectes domestiques

-  Coléoptère
-  Moucheron

les civilisées

Ces icônes représentent un groupe d'insectes civilisés que vous pouvez rencontrer. Chaque espèce est caractérisée par une couleur.

-  Naines (gris/bleu)
-  Tisserandes (orange)
-  Moissonneuses (orange soutenu ou foncé)
-  Rouges (rouge)
-  Esclavagistes (noir)
-  Termites (beige, blanchâtre)
-  Guêpes (noir et jaune)
-  Abeilles (jaune et rouge-orange foncé)

La touche Tab du clavier vous permet de faire disparaître visuellement les icônes volantes des groupes figurant à l'écran. Elles viennent alors se placer sur les bords de l'écran, sur le côté correspondant à leur emplacement.

ii) Icônes fixes

Extérieur :



- Zone ressources :
il s'agit des zones de ressources vous appartenant, enfin que vous avez explorées. Cette icône existe en deux versions : une verte pour les zones de ressources nourriture ; une brune pour les zones de ressources matériaux de construction. Si l'icône est barrée d'une croix rouge, la zone s'avère interdite à l'exploitation. Si elle est barrée d'une croix noire, la zone est épuisée !
- Fourmilière rousse : cette icône est de la couleur de vos unités. Elle permet de vous orienter et de savoir où rapatrier rapidement vos troupes en cas d'attaque de la fourmilière, ou à l'approche de l'hiver... Elle se comporte comme une icône volante, car si la fourmilière ne figure plus physiquement à l'écran, son icône se met " en orbite ".
- Fourmilières ennemies : ces icônes vous indiquent où se trouvent les fourmilières ennemies que vous avez déjà découvertes. Elles ont la couleur de leur espèce respective.

Fourmilière:

- La reine couronnée : cette icône rappelle l'emplacement de la reine dans la fourmilière. Elle a un rôle d'orientation et tactique en cas d'attaque.
- Autres: toutes les autres salles possèdent la même représentation que celle figurant dans les options de ponte ou de construction. (Cf. description des salles)

iii) Icônes ouvrières

Chaque ouvrière est également accompagnée d'une petite icône mais sur laquelle vous ne pouvez pas intervenir. Cette icône existe uniquement à titre indicatif : elle ne symbolise pas la caste de l'ouvrière, mais renseigne sur la tâche qu'elle est en train d'accomplir. Ainsi une nourricière peut être dotée d'une icône " nourriture ", car alors affectée à la récolte de ressources nourriture, puis avoir une icône " œuf ", signalant qu'elle est maintenant chargée du transport des œufs.

Une ouvrière qui ne fait rien n'a pas d'icône ! (pause bien méritée...)

LISTE DES DIFFÉRENTES ICÔNES :

-  Collecte de nourriture : pomme rouge
-  Apport de nourriture à la reine ou aux insectes domestiques : pomme rouge coupée.
(rappel : l'apport de nourriture à la reine correspond à la priorité de travail " s'occuper des œufs et de la reine ", alors que l'apport de nourriture aux domestiques est liée à la préférence " élevage ")
-  Collecte de matériaux : symbole matériaux
-  Construction : losange blanc
-  Maintenance : losange rouge
-  Transporter les œufs : œuf
(rappel : le transport se fait de la salle de la reine vers la salle de maturation, ou de la salle de maturation vers la salle d'éclosion)
-  Faire mûrir les œufs : œuf auréolé
(rappel : la maturation se fait en salle de maturation ou en salle d'éclosion)
-  Remplissage des gourdes : goutte (de miellat)
-  Traire les pucerons : puceron (vert)
(rappel : ces deux tâches correspondent à la priorité de travail " Produire du miellat ")
-  Cultiver et ramasser du mycélium : champignon

iv) Éléments accompagnant les icônes

• ALERTE COMBAT (UNIQUEMENT DANS LA MINIMAP ET LA MAXIMAP) :

Il s'agit d'un cercle de couleur rouge qui se place sur les bords d'une icône en clignotant afin d'indiquer que cette unité est en train de se battre.

• LES JAUGES :

Les jauges sont des pavés de couleur placés aux extrémités des icônes. Selon ce qu'ils représentent (vie ou stress), ces pavés changent de couleur afin d'indiquer un nouvel état.

> Les icônes symbolisant les unités combattantes de vos rousses ont deux jauges :

La jauge en haut à droite de l'icône renseigne sur l'état de santé et les effectifs du groupe :

Vert : tout va bien, le groupe est au complet.

Jaune : un peu de pertes, mais le groupe tient bon.

Orange : beaucoup de pertes, le groupe va mal.

Rouge : le groupe peut disparaître ; seules une ou deux combattantes demeurent, luttant vaillamment pour leur survie !

La jauge en bas à gauche de l'icône renseigne sur l'état de stress du groupe :

Bleu : moral d'acier, le groupe est confiant.

Violet : le groupe a peur. Conséquence, il fuit devant l'ennemi et devient incontrôlable.

> Ces états de vie et de stress fonctionnent à l'identique pour une seule unité :

Vert : tout va bien, elle est physiquement en pleine forme.

Jaune : quelques égratignures, mais elle tient bon.

Orange : grosses blessures, elle va mal.

Rouge : elle va très, très, très mal... !!!

Bleu : elle n'a pas peur.

Violet : elle a peur.

> La reine possède également deux jauges qui, en cas d'attaque de la fourmière, vous renseigneront sur son état de vie et de stress.

> Les icônes symbolisant les autres insectes n'ont qu'une jauge de vie placée en haut à droite.

> Les icônes illustrant les différentes salles de la fourmière ont une seule jauge, en haut à droite, renseignant sur l'état de dégradation de la salle :

Vert : salle correcte.

Jaune : salle acceptable.

Orange : salle très dégradée.

Rouge : salle inutilisable.

Cas particuliers :

• Uniquement pour la salle de la reine :

La jauge en bas à gauche indique le taux de satisfaction de la reine (bleu = contente, violet = pas contente). Il dépend du nombre de repas manqués par la reine et de l'état de dégradation de sa salle.

• Salle des stocks et salle des gourdes :

Il ne s'agit plus réellement d'une jauge, mais d'une sorte de petite éprouvette, à gauche de l'icône, qui indique de façon progressive le taux de remplissage d'une salle. Car quand une salle est pleine, vos ouvrières chercheraient une autre salle où déposer leur fardeau. Si elles n'en trouvent pas... les ressources qu'elles transportaient seront perdues.

4) JOUER

Jouer une partie solo sous-entend que vous jouez contre une I.A. adverse.

On entend par I.A. adverse l'entité virtuelle intelligente qui va jouer contre vous. Sa motivation principale est de vous battre et pour cela elle va gérer sa fourmière et contrôler ses fourmis en utilisant les mêmes procédés que vous. Chaque aventure possède donc sa propre I.A. capable de vous reconnaître, vous et vos habitudes de jeu.

Par exemple : si au cours d'une partie, l'I.A. décide de vous attaquer, elle va estimer ses forces par rapport à celles que vous lui opposez. Si elle pense qu'elle peut vous battre, elle lancera son offensive. En cas de défaite, l'I.A. retiendra que dans cette configuration, elle perd. A la prochaine occasion identique, elle attaquera avec une tactique différente ou décidera de ne pas combattre ! Ainsi, si vous avez des systématismes de jeu (positionnement de vos armées, choix de telle caste de combattantes, etc.), l'I.A. sera capable d'opposer une parade de plus en plus efficace.

En pénétrant dans l'univers de Fourmis, vous intégrez la Fédération de Bel-o-kan. A ce titre vous allez revivre les grands événements qui ont ponctué son histoire. Remontez le temps à travers les aventures proposées ; chacune possédant un objectif propre et étant une étape supplémentaire dans la connaissance du monde des fourmis et de leur savoir-faire. Puis, atteignez l'ultime aventure qui vous dévoilera si les géants aux " armes roses " sont bel et bien des monstres de légende...

Tous les acteurs du jeu ou technologies (décrits plus en détail dans la partie 2) ne sont pas immédiatement mis en scène ; certains apparaissent progressivement au fil des aventures.

LE CONSEIL DE 702ème :

Si, au début du jeu, le nombre d'unités à produire et le nombre de salles à construire sont limités, de nouvelles technologies, aussi bien guerrières (ex: le tank) qu'agricoles (ex: salle de mycélium), feront leur apparition au fil de vos aventures. Lorsque vos adversaires utilisent de nouvelles armes telles que l'acide formique par exemple, vous intégrerez cette technologie au niveau suivant.

a) Les aventures

Les Fourmis vous propose de revivre les heures de gloire de la Fédération à travers 11 scénarios à découvrir successivement et avec un niveau de difficulté progressif. A chaque aventure, vous repartez avec une fourmière, plus ou moins vierge, mais les conditions du monde extérieur différentes vous obligeront à appréhender de nouvelles situations.

b) Entrer dans la première partie

Nous vous conseillons fortement de jouer la partie du tutorial avant d'attaquer votre première aventure. Vous serez pris en main au cours de cette partie d'entraînement.

Votre première partie commence avec une vue du monde extérieur. Vous débutez déjà avec une petite fourmière, qui possède quatre salles de base, quelques ouvrières et quelques combattantes, un petit stock de nourriture et de matériaux de construction.

De quoi enclencher un cycle de ponte et des explorations simultanément !

En effet, il vous faut rapidement penser à gonfler vos effectifs, pour étoffer et agrandir votre fourmière. Ce qui implique de mettre la priorité sur l'entretien des œufs. Mais il faut également penser à acquérir de nouvelles zones de ressources et donc premièrement lancer vos combattantes à la découverte du territoire, puis autoriser les zones découvertes à l'exploitation (d'un clic gauche sur l'icône correspondante).

> Une partie est définitivement perdue si votre reine est tuée et qu'aucune princesse n'a été prévue pour prendre sa relève, ou si vous perdez toutes vos ouvrières.

c) Mouvements et combats de vos fourmis

i) Sélection

Seules les fourmis combattantes peuvent être contrôlées et donc sélectionnées. Pour sélectionner une combattante, soit vous cliquez dessus, soit vous cliquez sur son icône associée. Pour désélectionner, cliquez en dehors de la fourmi ou de son icône avec le bouton droit de la souris.

En maintenant le bouton gauche de votre souris appuyé, vous pouvez sélectionner grâce au cadre blanc, qui s'affiche alors, plusieurs groupes ou /et unités de rouses en même temps.

NB : en englobant une unité, vous sélectionnez automatiquement son groupe.

Toutes les fourmis sélectionnées deviennent bleues.

ii) Mouvements

Vous ne pouvez déplacer des unités ou des groupes que s'ils ont été préalablement sélectionnés.

Une fois la sélection effectuée, cliquez avec le bouton gauche directement sur le lieu de

destination. Si l'endroit affiche un curseur en forme de croix rouge, c'est que ledit lieu est interdit.

Les fourmis se déplacent au sol et empruntent des éventuels tunnels si elles rencontrent des obstacles comme une rivière. Les insectes à ailes (guêpes, abeilles) et les fourmis montées sur coléoptères peuvent se déplacer en volant.

iii) Comportements

Vos fourmis combattantes ne connaissent que l'agressivité, la peur et la faim. Mais ces trois paramètres sont suffisants pour les empêcher parfois d'obéir à vos ordres.

Si elles rencontrent un danger, leur agressivité va normalement entraîner l'attaque. Sauf si la peur (ou le stress) est trop forte. Ce qui arrive lorsque que le danger est jugé très important ou qu'elles meurent de faim ou encore que les pertes à l'intérieur d'un groupe sont trop nombreuses. Dans ce cas, elles préféreront la fuite...

En tout état de cause, il faut toujours vous assurer que leur niveau de stress est inférieur à leur niveau d'agressivité.

Pour cela, sachez que la peur diminue si un groupe sent la présence réconfortante d'autres groupes amis, et également s'il a le ventre plein ! De même l'agressivité et la peur s'atténuent avec le temps, lorsque le danger n'est plus présent.

iv) Les combats

Les ennemis peuvent apparaître soit directement à l'écran, soit via leur icône volante.

Pour envoyer un ordre d'attaque, sélectionnez un groupe de combattantes. Puis avec le bouton gauche, cliquez directement sur l'ennemi ou sur son icône.

*** CADRE D'ATTAQUE** : en maintenant le bouton droit de votre souris appuyé, vous sélectionnez grâce au cadre rouge, qui s'affiche alors, plusieurs ennemis en même temps ; ainsi ils seront tous pris pour cible par vos combattantes.

* NOTION DE GROUPE

Les fourmis combattantes se gèrent exclusivement en groupe ; chacun de ces groupe étant symbolisé par une icône (cf. page description icônes volantes). Les motivations sont les mêmes pour tous les membres du groupe.

* RAVITAILLEMENT

Comme les ouvrières, les groupes de combattantes puisent quotidiennement dans les stocks la quantité de nourriture qui leur est nécessaire. Une expédition, ou une guerre, doit donc se préparer à l'avance sinon, par manque de nourriture, vos fourmis combattantes risquent de stresser et de mourir.

* RECOMPOSITION DE GROUPES

Suite à des escarmouches les groupes de combattantes vont très souvent se retrouver avec peu de membres, ce qui augmente le stress au sein du groupe. Lorsque les groupes subissent trop de pertes, ils deviennent suicidaires. Néanmoins vous avez la possibilité de sélectionner plusieurs groupes de même type et de les recomposer afin d'atténuer le stress d'au moins un groupe. (Cf. Menu 1 Fusionner des groupes).

* NOTION D'ARMÉE

Vous avez la possibilité de créer des armées comprenant au minimum deux groupes (Cf. Menu 1 Former une armée). Une armée est mieux organisée pour diriger une attaque importante sur un objectif commun, car tous les groupes la composant se déplacent ensemble dans la même direction et à la même vitesse. Néanmoins vous pouvez à tout moment reprendre le contrôle d'un groupe pour lui faire effectuer une autre tâche.

* TYPES D'ATTAQUES

Il y a trois types d'attaques : la morsure, la charge et le tir d'acide. Toutes les unités ont une aptitude et une résistance particulières à chacune de ces attaques.

La charge d'une fourmi combattante intervient lors d'un premier contact entre groupes. Plus le groupe qui charge part de haut, plus l'impact sera important. Le tir d'acide suit les lois de la balistique. La hauteur permet à une fourmi artilleuse de tirer plus loin et d'éviter les charges. Un tir d'acide ne peut blesser une fourmi de même espèce. Dans vos tactiques de combat, tenez donc compte des considérations géographiques.

LE CONSEIL DE 702ème :

Utilisez le relief du terrain à votre avantage : la portée de vos artilleuses sera augmentée si elles sont positionnées sur un surplomb. Vos unités peuvent également bénéficier d'une pente pour augmenter leur vitesse et donc foncer plus rapidement sur des ennemis.

v) les bonus

Avec l'expérience du combat, les soldates se voient bonifiées d'une surcapacité, alors visualisée grâce à une petite icône ajoutée en haut à gauche de l'icône du groupe.

-  (icône de corps à corps) bonus d'attaque au corps à corps = le groupe inflige plus de dégâts lors d'un combat rapproché.
-  (icône de corps à corps encerclée) bonus de bouclier en corps à corps = le groupe est plus résistant en combat rapproché.
-  (goutte encerclée) bonus de bouclier à distance = le groupe est plus résistant aux jets d'acide.
-  (œil dans flèche) bonus de distance de vision = le groupe voit plus loin
-  (flèche circulaire) bonus de vitesse de régénération = les unités blessées du groupe récupèrent plus vite.
-  (carré encerclé) bonus de bonne santé = les unités du groupe ont plus de points de vie ; elles résisteront mieux à tout type d'attaque.
-  (icône goutte) bonus d'attaque à distance - seulement pour artilleuses = le groupe inflige plus de dégâts par jet d'acide.
-  (goutte dans flèche) bonus de portée de tir - seulement pour artilleuses = le groupe tire sur l'ennemi de plus loin.

d) Les ressources

Les zones ressources sont des zones vitales au bon développement de votre fourmière et à sa croissance. Pour les découvrir, il faut sans cesse explorer ! Surtout qu'une zone de ressources peut s'avérer plus ou moins riche en tel ou tel type de matériaux de construction ou de nourriture. Car chaque échantillon de matériaux de construction ou de nourriture possède sa propre valeur qui vous rapporte plus ou moins de points. (Cf. valeurs des ressources)

Rappelez-vous qu'il ne suffit pas qu'une zone soit découverte par vos combattantes pour qu'elle soit exploitée par vos ouvrières. En effet une zone découverte est, par défaut, interdite. D'un clic gauche sur l'icône symbole de la zone vous l'autorisez, d'un clic droit vous l'interdisez à nouveau (elle se barre alors d'une croix rouge). Ainsi vous pouvez interdire l'accès à vos ouvrières d'une zone estimée peu intéressante ou que vous souhaitez exploiter plus tard. Lorsque qu'une croix noire apparaît sur une icône-zone de ressources, cette dernière est épuisée...

Enfin, n'oubliez pas de placer les ordres "Collecter de la nourriture" et "Collecter des matériaux de construction" en bonne place dans la hiérarchie des préférences pour affecter vos ouvrières à ces tâches. Sinon les zones de ressources découvertes et autorisées resteront inexploitées par manque de mains d'œuvre...

LE CONSEIL DE 702ème :

L'exploration par vos fourmis combattantes est l'une des clés de la réussite de votre expansion, car les zones de ressources non découvertes (et non autorisées) ne pourront pas être exploitées par vos ouvrières. De plus, ne vous limitez pas aux zones de ressources les plus proches ; ce ne sont pas forcément elles qui s'avèreront les plus riches. Oser s'aventurer loin de la fourmière permet de découvrir de nouveaux échantillons de nourriture/matériaux, sachant que chacun possède une valeur nutritive qui lui est propre.

5) LE MODE MULTIJOUEUR

a) Préambule

Le mode multijoueurs vous permet (comme son nom l'indique) de jouer une partie avec d'autres partenaires en réseau, par câble ou sur Internet.

> L'objectif de ce mode est de s'affronter, sur un même terrain, les uns contre les autres, afin qu'il n'en reste qu'un... peut-être vous ? Le gameplay a donc été enrichi par des options qui n'existent pas en mode Partie Solo. Vos effectifs sont uniquement concentrés sur l'Extérieur et ne comprennent que des combattantes ; vous n'avez plus de fourmière à gérer, ni d'ouvrières.

Si le principe d'aventures progressives du mode Partie Solo n'existe plus, vous avez cependant le choix parmi plusieurs terrains proposés et donc d'accomplir plusieurs parties distinctes avec des conditions de jeu différentes. C'est le terrain choisi qui vous indique le nombre de joueurs possible pour une même partie, au maximum huit personnes ensemble. Les joueurs possèdent tous des fourmis combattantes rousses, mais chacun adopte une couleur spécifique.

Chaque partie est contrôlée par le joueur initiateur de la dite partie, que nous appellerons "créateur" pour une meilleure compréhension ; les autres demeurent "les joueurs".

Après avoir cliqué sur "Jouer une partie multijoueurs", à partir du Menu principal, vous accédez à l'écran "Type de connexion".

b) Type de connexion

Il s'agit d'abord d'identifier le type de connexion réseau avec lequel vous allez jouer.

• CONNEXION DIRECTE PAR CÂBLE SÉRIE

Envoie sur l'écran " Rejoindre une partie multijoueurs ".

• RÉSEAU LOCAL IPX

Envoie sur l'écran " Rejoindre une partie multijoueurs ".

• INTERNET TCP/IP

Ecran intermédiaire : si vous êtes un joueur, entrez les chiffres correspondants à l'adresse IP du créateur de la partie que vous souhaitez rejoindre. Puis, envoi sur l'écran "Rejoindre une partie multijoueurs".

• CONNEXION PAR MODEM

Ecran intermédiaire : si vous êtes un joueur, entrez les chiffres correspondants au numéro de téléphone du créateur de la partie que vous souhaitez rejoindre. Puis, envoi sur l'écran "Rejoindre une partie multijoueurs".

c) Rejoindre une partie multijoueurs

• CRÉER UNE PARTIE MULTIJOUEURS

(Cf. description)

• PARTIES EXISTANTES

A gauche de la zone texte, s'affiche la liste des parties créées, mais en attente d'être jouées (si existantes). Sélectionnez celle de votre choix.

• RAFRAÎCHIR

Ce bouton contrôle le réseau pour mettre à jour les informations existantes : nouvelles parties créées en attente ou modification du nombre de joueurs souhaités pour une partie.

A droite du nom d'une partie, apparaît le nombre de joueurs connectés. Par exemple : 1/5 signifie que sur cette partie, pour l'instant, 1 seul joueur est connecté sur 5 possibles.

• REJOINDRE

Valide votre choix.

d) Créer une partie multijoueurs

Cette option vous place dans la peau du "créateur". Vous vous retrouvez l'initiateur d'une partie et vous seul pouvez alors gérer les différents paramètres de jeu. Si vous vous déconnectez en cours de paramétrage, vous déconnectez également tous les autres joueurs.

• NOM DE LA PARTIE

Permet de nommer la nouvelle partie.

Puis :

• NOM DE LA CARTE

Dans la fenêtre en dessous apparaît la liste des différents terrains de jeu possibles. Ils possèdent tous leurs caractéristiques propres. A droite, en face du nom, le chiffre indique le nombre de joueurs maximum que le terrain/la partie accepte.

Sélectionnez (ou entrez au clavier) le nom de votre choix, celui-ci apparaît dans la zone texte au-dessus. Puis cliquez sur Créer la partie.

e) Configuration de la partie

i) Noms des joueurs

Automatiquement et en haut apparaît le nom du créateur (équivalent au nom de phéromone entré au lancement de Fourmis).

Suivent les emplacements "libre" en vert ou "fermé" en gris. Les emplacements "libre" sont fonction du terrain choisi. Si vous avez sélectionné une carte avec 5 joueurs maximum, la présente liste affiche le nom du créateur + 4 "libre".

Le nom de phéromone du (ou des) joueur(s) connecté(s) viendra alors automatiquement s'inscrire.

> si vous êtes un joueur (et non plus le créateur), vous ne pouvez pas interagir sur ces paramètres. Votre nom ainsi que tous les autres emplacements apparaîtront directement dans la liste en gris.

ii) Message

La ligne du haut vous permet d'envoyer des messages aux autres joueurs. (après avoir sélectionné le cadre (curseur clignotant), tapez au clavier votre texte, puis appuyez sur Entrée pour l'envoyer).

La fenêtre du bas vous permet de lire les messages reçus, ainsi que les vôtres.

iii) Unités au départ

Avant tout chose, il vous faut fixer avec combien d'unités vous et les autres joueurs allez combattre. La petite règlette, qui s'affiche d'un clic droit, vous permet une sélection allant du stade 1 à 10 : le stade 1 est égal à une fourmi (!), puis chaque stade s'enrichit en nombre d'unités et en type de castes de combattantes différentes, progressivement jusqu'à 10. Ce dernier stade donne le droit à une petite armée où chaque caste est bien représentée.

iv) Options

Par défaut aucune option n'est valide. Mais pour ceux qui trouveraient qu'ainsi le jeu est trop facile, voici 5 propositions pour corser, un peu, beaucoup, vraiment... une partie !

• **BROUILLARD DE GUERRE** : cette option, qui est par défaut en mode Partie Solo, permet de cacher la vision d'ensemble de l'aire de jeu. Seules les zones explorées par vos fourmis apparaissent et jamais celles de vos ennemis !

• **FAIM ET PROIES** : par défaut, vos fourmis ont toujours le ventre plein. Un petit tracés de moins à gérer... Si, par contre, vous cochez cette option, vous avez alors intérêt à leur mettre régulièrement une proie sous la mandibule avant qu'elles ne meurent de faim. (attention, à la différence du mode Partie Solo, les prédateurs ne sont pas comestibles !)

• **GÉNÉRATION D'UNITÉS** : cette option vous permet d'obtenir des unités de renfort au cours de la partie. Des branches d'arbre vont alors apparaître aléatoirement dans l'aire de jeu. En plaçant votre princesse (ou une de vos princesses) au bout d'une branche, vous allez générer un groupe de fourmis supplémentaires d'une même caste. Par contre vous ne pouvez pas choisir ladite caste de combattantes, type que vous découvrez uniquement lorsque leur icône s'affiche. Concrètement la branche s'illumine dans votre couleur, signe que vous la contrôlez. Puis le petit groupe de fourmis va descendre le long du tronc pour rejoindre vos autres unités. Si vous laissez votre princesse à cet emplacement, d'autres groupes vont être automatiquement générés jusqu'à épuisement. La branche définitivement morte s'affiche alors en noir.

Attention : cette option très pratique fonctionne aussi pour vos adversaires ! Il faudra donc être plus rapide qu'eux... pour placer vos princesses. Si une princesse pénètre dans une zone de contrôle d'une branche déjà investie par une autre princesse, les renforts demeurent bloqués. Ce qui peut se révéler assez stratégique comme procédé, sauf que votre princesse peut alors se faire attaquer, or c'est une piètre combattante !

Sur la Maximap, les branches sont symbolisées par des ronds blancs qui deviennent des ronds verts si vous les contrôlez, ronds rouges si occupés par un autre adversaire, ronds noirs si la branche est épuisée.

• **PRÉDATEURS** : en cochant cette option vous faites apparaître des prédateurs dans l'aire de jeu et donc quelques combats inattendus. Et surtout vous rajoutez une nouvelle condition de victoire : dorénavant soit vous éliminez toutes les troupes adverses, soit vous égalisez ou dépassez le score associé à cette option Prédateurs. En effet, chaque prédateur possède une valeur en points plus ou moins importante selon l'agressivité de l'insecte. En tuant un prédateur vous allez donc comptabiliser un score. Ce dernier est paramétrable. A vous de le fixer grâce à la petite réglette qui s'affiche d'un clic droit ; le score maximum à atteindre est de 1 000 points.

Note : vous pouvez suivre l'évolution de ce score affiché en permanence à côté de l'icône " tête de mante religieuse "

• **REINE** : en cochant cette option vous faites intervenir votre reine qu'il vous faudra dorénavant défendre vaillamment. Et surtout vous rajoutez une nouvelle condition de victoire : soit vous éliminez toutes les troupes adverses, soit vous tuez la reine de vos ennemis. Vous pouvez déterminer son entrée dans la partie, soit dès le début de jeu, soit au bout de x minutes, maximum 60.

Remarque : en cochant les options Prédateurs et Reine, vous pouvez gagner une partie de trois manières différentes :

- en éliminant toutes les unités des troupes adversaires
- en atteignant ou dépassant le score Prédateurs fixé au départ
- en tuant la (ou les) reine(s) adverse(s).

v) Aide

Vous décrit brièvement ces différentes options.

vi) Alliances

vous pouvez vous allier avec un (ou plusieurs) autre joueur. Pour ce faire, vous devez posséder la même couleur. Cliquez, avec le bouton droit, sur le rond situé à droite des noms des joueurs. Par clics successifs, faites défiler les différentes couleurs, puis arrêtez-vous sur celle de votre choix.

Sur l'aire de jeu, toutes les fourmis combattantes auront autour de leur icône un cercle de la couleur retenue par l'équipe.

- En mode Brouillard de guerre, les zones découvertes par vos alliés seront visibles comme si c'était les vôtres.
- En mode Génération d'unités, une princesse alliée n'occasionnera aucune interférence si elle pénètre dans une zone branche déjà contrôlée par une de vos princesses. Par contre chaque partenaire génère ses propres nouvelles troupes.

SECONDE PARTIE

1) LE CASTING

a) Vos fourmis rouges



Les caractéristiques de la fourmi rousse guerrière sont un thorax orange-brun, un abdomen noir une tête noire devenant orange-brun vers les mandibules. Les ouvrières sont orange-brun sur toutes les parties du corps. Les types de fourmis au sein des rouges sont nombreux.



i) La reine

La reine est la seule matrice du jeu et vous ne pouvez en posséder qu'une seule. Selon les priorités que vous lui indiquerez, elle pond, plus ou moins lentement, chaque type de caste de fourmis. Les larves ainsi pondues suivent ensuite le "cycle de ponte".

La reine est localisée dans la "salle de la reine". De caractère susceptible, si elle n'est pas suffisamment nourrie et soignée par sa colonie, elle peut s'arrêter de pondre.

Quand une reine est tuée et qu'il n'existe pas de princesse pour prendre la relève, la partie est perdue ! Sinon une princesse se transforme en reine.

ii) Les ouvrières

Préambule :

Les ouvrières ne sont pas contrôlées directement et individuellement. Vous ne leur appliquez que des orientations générales, la fourmière se charge de répartir le travail. (Cf. les priorités)

Il y a deux sous catégories d'ouvrières, les spécialisées et les ouvrières de base. Les premières sont plus productives mais consomment beaucoup ; les autres ont moins besoin de nourriture, mais effectuent moins bien les travaux spécifiques.



OUVRIÈRE DE BASE

C'est la plus petite des fourmis. Elle peut effectuer n'importe quelle tâche. Son principal intérêt est qu'elle consomme très peu.



NOURRICE

C'est une ouvrière spécialisée dans l'entretien des œufs et de la reine.



CONSTRUCTRICE

C'est une ouvrière spécialisée dans la construction et l'entretien des salles.



CULTIVATRICE

C'est une ouvrière spécialisée dans la culture du mycélium et la production de miellat.



GOURDE

C'est une ouvrière spécialisée qui est capable de transformer la nourriture ingurgitée en miellat et, comme son nom l'indique, de la conserver dans son abdomen. Immense avantage, les gourdes permettent de stocker sans risque de pourrissement. Elles naissent directement dans leur salle. N'étant pas capables d'effectuer d'autres tâches, elles sont nourries par les autres ouvrières.



** PRINCESSE

C'est une fourmi qui n'effectue aucune tâche et qui mange beaucoup. De plus la reine met très longtemps à la pondre (bloquant pendant ce laps de temps le cycle de ponte). Mais elle est indispensable pour remplacer une reine défunte.

LE CONSEIL DE 702ème :

Les fourmis de la caste des princesses sont les seules capables de se métamorphoser en reine. Dans le jeu, pour effectuer cette transformation, sélectionnez votre princesse, puis cliquez sur l'icône de la salle de la reine si celle-ci est vide. Prévoyez, donc, toujours de faire pondre d'avance au moins une princesse que vous isolerez loin de la reine. En cas de mort de celle-ci, vous ne vous trouverez pas ainsi fort dépourvu...

LE CONSEIL DE 702ème :

Il existe dans le jeu de nombreuses castes regroupant vos fourmis rouges. Chaque ouvrière peut effectuer n'importe quelle tâche, mais certaines sont plus expertes que d'autres. Parmi ces ouvrières, il existe :

- les nourrices qui sont spécialisées dans toutes les tâches ayant un rapport avec la ponte : elles sont les plus rapides pour faire mûrir un œuf, le transporter (jusqu'à 4 entre leurs mandibules !) et le faire éclore.
- les constructrices qui excellent, elles, dans les travaux de réparation et de construction. Le transport de matériaux n'a pas de secret pour elles, car elles sont capables d'en charger plusieurs échantillons simultanément entre leurs mandibules. Gain de temps assuré !
- les cultivatrices qui élèvent mieux que les autres tous vos insectes domestiques et qui cultivent le mycélium.

Si vous avez besoin de faire naître ou d'entretenir des pucerons, des coléoptères ou des moucheron, ces ouvrières seront les plus aptes à remplir ce rôle.

Dans le jeu, toutes les fourmis ouvrières sont capables d'accomplir n'importe quelle tâche (une nourrice, par exemple, ne se limite pas au simple ramassage des œufs, elle peut aussi construire des salles comme une simple ouvrière de base). Mais n'oubliez pas que les spécialisées sont nettement plus performantes pour des actions bien spécifiques, bien qu'elles consomment plus de nourriture.

iii) Les combattantes

Préambule :

Les fourmis combattantes sont organisées, et pondues, en groupe de 3 à 16 individus. Elles répondent à vos ordres et à leurs motivations propres.

Comme pour les ouvrières, certaines combattantes ont des compétences spéciales et plus elles sont spécialisées, plus elles ont besoin de nourriture quotidienne. Toutes les castes de guerrières présentent des aptitudes spécifiques par rapport aux types d'attaques, qui sont : la morsure, le tir d'acide formique et la charge.



SOLDATE DE BASE

C'est une fourmi qui se bat uniquement par morsure. Peu puissante, elle est par contre économique. Elle ne sait pas charger.



CORPS À CORPS

C'est une fourmi qui se bat uniquement par morsure. Plus puissante que la soldate de base, elle est un peu moins économique. Elle charge très mal. Elle constitue avec la soldate de base les fantassins de votre armée.



ARTILLEUSE

C'est une fourmi spécialisée dans le tir d'acide. Elle peut faire des ravages sur des troupes tenues à distance. Elle peut malgré tout attaquer par morsure, mais est très faible en corps à corps et ne sait pas charger. Egalement assez peu résistante.



CONCIERGE

Cette fourmi à tête massive est chargée de boucher des entrées des couloirs de la fourmière lors des attaques ennemies. Ses énormes mandibules sont capables de briser plusieurs fourmis en un seul coup. Par contre, excessivement lente et résistante, elle ne combat pas seule en dehors de la fourmière.



TANK

C'est une invention des rousses qui permet de faire sortir une concierge portée par quatre soldates de base. La concierge garde donc toute sa puissance, en augmentant sa vitesse ; Le tank est capable de charges impressionnantes.



EXPLORATRICE

C'est la fourmi la plus polyvalente : bonne artilleuse, rapide, elle est aussi compétente au corps à corps, mais un peu moins en charge. Par contre elle consomme beaucoup.



SOLDATE DE LA REINE

C'est la fourmi d'élite des rousses : rapide, exceptionnelle au corps à corps et artilleuse honorable. Elle est capable d'attaques surprises par charge susceptibles de créer des percées. Mais toutes ces qualités la rendent très peu économique !

LE CONSEIL DE 702ème :

Les différentes castes de combattantes sont les suivantes :

- les soldates sont les guerrières de base et ont les caractéristiques les plus faibles du jeu.
- les corps à corps sont plus rapides que les soldates. Elles sont également plus habiles dans les combats rapprochés.
- les artilleuses sont spécialisées dans les combats à distance. Elles brûlent l'exosquelette des fourmis ennemies en projetant un jet d'acide formique.
- les concierges sont des unités défensives, très résistantes mais également très lentes. Elles sont des sortes de "portes vivantes". Elles obstruent un couloir avec leur masse et n'hésitent pas à jouer de leurs mandibules si un ennemi tente de pointer le bout d'une antenne !

• les tanks sont nés de la réflexion myrmécéenne. Les concierges étant trop lentes pour le combat en extérieur, les fourmis ont eu l'idée de les équiper de "chenilles". Un tank est en fait une concierge posée sur quatre ouvrières. C'est l'unité d'assaut par excellence. Couplée avec une batterie d'artilleuses, vous n'aurez plus rien à craindre de vos ennemis (cette unité n'est jamais effrayée).

• les exploratrices sont les unités les plus polyvalentes des fourmis rousses. Elles peuvent tirer de l'acide formique et ont de grandes compétences en combat au corps à corps. Utilisez leurs atouts principaux : la rapidité de leurs déplacements et leur mobilité.

• les soldates de la reine sont les plus coûteuses au niveau nourriture, mais question efficacité... elles sont redoutables et sont les plus craintes des ennemis des rousses. Elles ne connaissent pas la peur et sont dotées d'une résistance et d'une force proches de celles du tank, pour une mobilité presque égale à celle d'une exploratrice !

b) Les animaux domestiques

LE CONSEIL DE 702ème :

Suivez le conseil de Mère ! De nombreux insectes, comme certains coléoptères, peuvent être domestiqués par vos fourmis. Moyennant le gîte et le couvert, ils vous proposeront certaines actions, comme le transport aérien, l'éclairage aérien... Une fois la salle correspondant à l'insecte "familier" construite, prévoyez des fourmis pour leur apporter de la nourriture.

LES PUCERONS

Les pucerons sont vos "vaches à miellat". Ils naissent lors de la création de leur salle et y sont élevés. Quand un puceron a faim, il sort de la fourmière puis, rassasié, il revient dans sa salle et attend qu'une ouvrière vienne le traire.



LES COLÉOPTÈRES

Les coléoptères domestiques naissent lors de la création de leur salle et y sont élevés. Constituant les troupes aéroportées des rousses, ils transportent des groupes de combattantes, puis les déposent sur une zone. Leur utilisation est automatisée : un groupe appelle un coléoptère uniquement si c'est rentable en temps de déplacement. Très sensibles au manque de miellat, ils peuvent quitter la colonie si leurs rations deviennent trop faibles.



LES MOUCHERONS

Les moucheron naissent et sont gardés dans la salle des moucheron. Ils apprécient particulièrement le miellat. Ils servent à espionner sur le terrain un groupe ou une armée ennemie. Ils reviennent d'eux-mêmes à la fourmière pour se nourrir, mais c'est sans scrupules qu'ils l'abandonneront si la nourriture vient à manquer.

c) Les ennemis

i) Les civilisés

On entend par insectes civilisés, les insectes organisés comme les fourmis rousses par opposition aux insectes errants (proies et prédateurs) qui sont solitaires (même s'ils peuvent se promener à 4 ou 5). Certaines espèces civilisées n'ont pas de fourmière ou de ruche, elles sont nomades.



FOURMIS NAINES

Elles sont petites et noires. Se reproduisant très vite, elles possèdent des groupes de combattantes constitués d'un nombre impressionnant d'individus. Vivent dans une fourmilière.



FOURMIS TISSERANDES

Elles sont plutôt fines, élancées et de couleur orange. Elles vivent dans des fourmilières faites en nids de feuilles. Elles sont très rapides.



FOURMIS MOISSONNEUSES

Elles sont de bonne taille, brun-orange, avec une grosse tête. Très résistantes au corps à corps. Vivent dans une fourmilière.



FOURMIS ROUGES

Elles sont rouge foncé, de la taille des rousses. Vivent dans une fourmilière. Elles possèdent l'acide...



FOURMIS ESCLAVAGISTES

Elles sont de très grande taille, noires et caparaçonnées. Elles sont nomades et uniquement des combattantes.

LE CONSEIL DE 702^{ème} :

Les fourmis esclavagistes et les légionnaires sont les deux espèces de fourmis civilisées qui ne possèdent pas de fourmilière. Leur but n'est aucunement de construire une cité, mais plutôt de détruire tout ce qui tombe à portée de leurs mandibules. Elles attaquent bien souvent sans prévenir et en masse.



LES TERMITES

Les termites sont les ancêtres des fourmis ; ils sont donc moins évolués physiquement. Le termite a un corps mou, seule la tête est dure et il possède de très grosses mandibules. Ils vivent dans des termitières. Ils envoient des tirs de glu.



LES ABEILLES

Les abeilles vivent dans une ruche, en société extrêmement bien organisée. Mais, contrairement aux fourmis, il n'y a qu'une caste d'abeilles, qui effectue toutes les tâches selon son âge. Leur avantage : elles volent !



LES GUÊPES

Les guêpes vivent en société dans une ruche comme les abeilles. Moins nombreuses que les abeilles, elles sont cependant plus dangereuses.

ii) les insectes solitaires

40 Les proies et les prédateurs sont indépendants et solitaires. Ils apparaissent dans des zones et suivent ce que leurs motivations leur commandent, la faim étant leur principale. Chacun de ces insectes a des goûts particuliers au niveau nourriture. Les proies et les prédateurs peuvent devenir

une ressource nourriture pour la fourmilière, si vos combattantes en viennent à bout...

On distingue une proie d'un prédateur en fonction de son taux d'agressivité naturelle. Une proie n'attaque pas, elle se défend uniquement... et encore certaines préféreront fuir ! Un prédateur attaquera vos fourmis soit parce que la faim le tiraille, soit par cruauté pure !

LES PRÉDATEURS : Classés du moins au plus agressif



LA COCCINELLE

Le prédateur le plus faible. Elle semble agressive, mais en fait, assez pleutre, elle n'attaque que les petits chétifs.



LE BIGMOUTH

Fait partie des prédateurs faibles, c'est pourquoi il préfère se déplacer en groupe et attaquer des proies isolées.



LA LIBELLULE

Possédant un taux de stress assez faible, elle attaque volontiers, mais quand une proie est jugée vraiment trop grosse, elle n'insiste pas...



LE FRELON

Sans peur et sans stress, il peut devenir un dangereux prédateur si la faim est très forte !



LE RHINOCÉROS

Seule la faim le pousse à attaquer. Etant lent, mais fort et résistant, il faut vous méfier de ses ripostes.



LE CERF-VOLANT

Comme le rhinocéros, il ne devient agressif que le ventre vide. Ses coups sont lents, mais très ravageurs. Sa force et sa résistance en font un prédateur assez dangereux.



L'ARAIGNÉE

Si la faim ou la menace s'avèrent trop importantes, elle devient un redoutable prédateur. Ses attaques éclairs et fuyantes en font un ennemi difficile à combattre.



LA LÉGIONNAIRE

Elles sont de très grande taille, jaune et caparaçonnées. Elles sont nomades et uniquement des combattantes.



LA MANTE RELIGIEUSE

Le prédateur par excellence et votre pire ennemi ! Très agressive, elle tue tout ce qu'elle voit. Ses attaques sont foudroyantes et incessantes. Heureusement elle manque de résistance.

LES PROIES : Classés par ordre alphabétique



LE BOUSIER

Insecte solitaire. Face au danger, il préfère se défendre plutôt que fuir.



LE CHARANÇON

Se déplaçant généralement par bande de 3 individus, il préfère fuir dès qu'il sent un danger. Mais riposte néanmoins à une attaque.



LA CHENILLE

Elle prend la fuite au moindre danger. Mais malheureusement pour elle, c'est une proie facile à attraper et à rattraper !



LE CRIQUET

Gros mangeur, on le trouve fréquemment dans les zones de ressources. Préfère fuir en présence d'un danger, mais il sait néanmoins se défendre.



L'ESCARGOT

Bave de peur à la vue de la moindre fourmi et il tentera de fuir le plus raaaapiiiiideeement poossssiibleee...



LE GENDARME

On le rencontre plus facilement dans des brindilles. Comme la chenille, il s'enfuit dès qu'il sent un danger.



LA LIMACE

Pas plus courageuse que son cousin l'escargot, pas plus rapide et encore moins résistante puisqu'elle ne possède pas de coquille, elle !



LA MOUCHE

Généralement elle se trouve près des champignons. La présence d'un danger ne la perturbe pas, tant qu'elle n'est pas physiquement attaquée. Dans ce cas, elle s'envole...



LE PAPILLON

Difficile à attraper... il s'envole à la moindre menace.



LE PHASME

Il préfère la fuite. Mais s'il doit faire front, alors méfiez-vous de ses ripostes, car il se défend très bien et est relativement résistant.



LA SAUTERELLE

Assez identique au criquet, quoiqu'un peu plus forte. Elle se défend donc mieux.



LE SCARABÉE

Comme le charançon, il se rencontre plus souvent en groupe. Sa riposte est plus vaillante.



LE SCARABÉE VOLANT

Le danger ne le fait pas fuir, et s'il est attaqué il se défend très honorablement.

LE CONSEIL DE 702ème :

Les proies vont fuir devant vos fourmis guerrières ; elles sont donc des cibles faciles. Mais attention !! Certaines sont capables de se défendre et donc de vous faire perdre des combattantes. Plutôt que d'engager un combat coûteux en unités, utilisez la peur que vos fourmis inspirent pour vous débarrasser d'un insecte gênant.

2) LA GESTION DE LA FOURMILIERE

a) Principes généraux

La fourmière est le point central du jeu ; c'est là que naissent, sous votre contrôle, toutes les fourmis et que sont stockées toutes les ressources. Elle est aussi la forteresse protectrice de la reine, garante de l'unité de la dynastie et mère de tous.

La principale difficulté réside dans la rationalisation et l'optimisation de la construction de votre fourmière. La gestion de la fourmière et son développement sont tributaires des ressources récupérées ou produites. Les nombreuses salles se comportent différemment selon où et comment elles ont été construites. Les ouvrières n'étant pas directement accessibles et individuellement contrôlables, il s'agit pour vous d'intervenir de façon plus globale, plus "politique" dans l'attribution des tâches. Vous donnez l'orientation générale des priorités de travail, tout en interdisant certaines tâches si la main d'œuvre vient à manquer.

i) Température

Chaque étage de la fourmière possède une température adéquate qui doit le moins possible varier, sous peine d'influencer la productivité et l'état de salubrité des salles.

LE CONSEIL DE 702ème :

Dans le jeu, la température a une influence sur l'agressivité de vos fourmis : elle augmente et baisse de concert (une haute température rendra vos fourmis plus combattives ; à l'inverse, une chute de température rendra vos fourmis presque léthargiques !).

ii) Etages

Au maximum, vous pouvez créer 10 étages à votre fourmière. Seuls trois sont en "surface", à savoir situés sous le dôme de terre. Et toujours au maximum, vous pouvez construire un ensemble global de 136 salles (bonne chance !). Ces salles suivent une organisation pyramidale : une salle au premier étage, puis 3 à l'étage d'en dessous, puis 6 à celui d'en dessous, etc.

iii) Productivité et entretien des salles

Lors de la construction d'une salle, des paramètres lui sont attribués : la productivité, le besoin d'entretien et la vitesse de dégradation. Ces paramètres sont déterminés grâce à plusieurs critères : la nature de la salle, la qualité de matériaux de construction utilisés et son emplacement dans la fourmière. C'est grâce à cet ensemble de critères qu'est évalué le taux de dégradation d'une salle. Et plus une salle se dégrade, plus sa productivité baisse.

b) L'architecture

La structure pyramidale à étages de la fourmière détermine par avance un nombre constant de salles pour chaque niveau, ainsi que la température, qui varie avec l'emplacement (haut/bas), et la météo.

i) Description des salles et de leur fonction propre

Vous disposez au maximum de 11 types de salles, aux fonctions toutes différentes. Chaque salle coûte un nombre spécifique de matériaux de construction. Les liens entre les salles sont faits avec des couloirs. Les salles signalées ci-dessous d'un (G) existent également en grande taille.



SALLE DE LA REINE :

C'est le lieu où la reine réside et pond. Vous ne pouvez avoir qu'une seule reine. Cependant vous pouvez construire une seconde salle de la reine, plus basse ou mieux protégée, afin d'y mettre votre princesse le cas échéant. La première salle, abandonnée, deviendra alors une salle des gardes.

LE CONSEIL DE 702^{ème} :

Au cours de la partie, gardez bien en vue qu'en cas de mort de votre reine, seule la princesse aura la possibilité de devenir la nouvelle pondreuse de votre cité. Evitez de l'exposer et gardez-la bien protégée dans votre fourmière.



SALLE DE MATURATION DES ŒUFS (G) :

Cette salle accueille les œufs pondus par la reine pour le mûrissement. Elle possède une capacité de stockage limitée. Un bon entretien de cette salle rendra la maturation des œufs d'autant plus rapide.



SALLE D'ÉCLOSION (G) :

Cette salle est la dernière du cycle de ponte puisque c'est là que les nourrices font éclore les groupes mûrs. Elle possède une capacité de stockage limitée. Comme la salle de maturation, l'état de dégradation de cette salle joue sur la vitesse d'éclosion des œufs qui s'y trouvent.



SALLE SOLARIUM :

Cette salle a la même fonction que la salle de maturation des œufs, mais elle est plus productive. Elle a donc besoin de plus d'entretien et elle ne peut pas être construite en dessous d'un certain étage (sous le sol).



SALLE DES STOCKS (G) :

Cette salle permet d'entreposer les ressources matériaux et nourriture ramassés à l'extérieur, ainsi que le miellat issu de la traite des pucerons. Elle a une capacité limitée. Elle a un pouvoir réfrigérant naturel qui évite aux aliments de pourrir rapidement. Cette caractéristique dépend de la profondeur à laquelle est creusée la salle. Les ressources sont aussi sensibles à l'éventuel mauvais état de l'entrepôt et disparaîtront alors progressivement.



SALLE DES GOURDES :

Cette salle est à la fois une salle de production et une salle de stockage du miellat. Elle accueille les fourmis gourdes capables de transformer la nourriture qu'on leur apporte en miellat. Transformation d'autant plus rapide si le lieu est bien entretenu. Cette salle peut accueillir un nombre limité de gourdes. Véritables bonnes vivantes, les gourdes permettent de stocker de la nourriture indéfiniment, et de rassasier sans souci la reine, les insectes domestiques et vos fourmis en cas de nécessité.



SALLE DU MYCÉLIUM :

Cette salle permet de cultiver du mycélium et donc de créer une zone de production interne à la fourmière. La croissance du mycélium est très instable si l'entretien n'est pas fait régulièrement. Le mycélium laissé à l'abandon se développe anarchiquement et dégrade les salles attenantes.



SALLE DES COLÉOPTÈRES :

Cette salle voit naître et héberge les coléoptères dédiés aux transports aériens. Les coléoptères préfèrent être nourris avec du miellat et d'une façon générale s'ils sont sous alimentés, ils quittent la fourmière. Cette salle a une capacité limitée d'accueil et son état d'entretien influe sur la vitesse de reproduction de ces insectes.



SALLE DES PUCERONS :

Cette salle voit naître et élève les pucerons qui, après une sortie sur une zone de nourriture, vont produire du miellat. Après la traite, les ouvrières entreposent le miellat obtenu dans une salle de stock. Cette salle a une capacité limitée d'accueil et son état d'entretien influe sur la vitesse de reproduction de ces insectes.



SALLE DES MOUCHERONS :

Cette salle voit naître et loge les moucheron qui se servent à espionner les ennemis. Cette salle a une capacité limitée d'accueil et son état d'entretien influe sur la vitesse de reproduction de ces insectes. Comme les coléoptères, les moucheron fuiront la cité s'ils sont mal nourris.



SALLE DES GARDES (G) :

Cette pièce est une salle vide qui sert à caser les groupes inactifs de combattantes, sans gêner le travail des ouvrières. Ainsi vous créez également des points de défense à l'intérieur de votre fourmière. A la différence des autres salles, vous pouvez "construire par dessus" une salle des gardes n'importe quel autre type de salle.

ii) Bien construire votre fourmière

Au commencement du jeu, votre fourmière possède d'office une salle de la reine, une salle des stocks, une salle de maturation des œufs, une salle d'éclosion et une entrée/sortie. Mais votre fourmière est appelée à s'agrandir. Certaines salles existent en deux formats : version Petit (standard) et version Grand.

* Interconnexion entre les salles :

Toutes les salles doivent être raccordées à une salle des stocks pour le bon déroulement de l'entretien. Une salle des stocks doit être reliée à l'extérieur afin de pourvoir à la récupération des

ressources. La salle de la reine doit être jointe (par couloirs ou salles interposés) à une salle de maturation des œufs, et la salle de maturation des œufs à une salle des éclosions pour rendre opérationnel le cycle de ponte. Les salles d'élevage (puçeron, coléoptère et moucheron) doivent être liées à une salle des stocks et à l'extérieur afin d'assurer la production du miellat et la sortie des coléoptères et des mouchérons. Idem pour une salle des gourdes.

* Création et placement des salles :

Grâce au menu déroulant Construction, plus ou moins complet selon votre degré d'avancée dans le jeu, vous sélectionnez le type de la salle à construire et vous indiquez où la disposer dans un emplacement vacant (vert) de la structure pyramidale. (Cf. Construction)

Remarques : Pour démarrer la construction d'une salle, il ne faut pas forcément avoir obtenu le nombre de points matériaux de construction indiqué entre parenthèses sous le nom de la salle. Cependant faute de points nécessaires, votre salle ne sera pas achevée. De plus une salle s'avère être plus ou moins solide et efficace selon la qualité des matériaux ayant servi à sa construction.. Ainsi une salle venant d'être créée avec des échantillons très pauvres peut être immédiatement en mauvais état ! (Cf. valeurs des ressources)

* Construction des couloirs :

A chaque construction d'une salle, la fourmière prolonge systématiquement l'emplacement par un couloir. S'il y a deux possibilités, elle choisit la plus judicieuse. Vous pouvez néanmoins construire des couloirs aux emplacements prévus, si ceux-ci relient une salle ou un autre couloir.

* Entretien des salles

Ne perdez jamais de vue que plus une salle est dégradée, moins elle est efficace. Pour le bon fonctionnement de votre fourmière, il est donc primordial d'être vigilant sur l'entretien régulier des salles créées, si vous ne voulez pas que les efforts de vos petites ouvrières soient réduits à néant. Les conséquences néfastes dépendent du type de salle mais par exemple :

- Les œufs mettent plus de temps à se développer dans une salle de maturation dégradée.
- La nourriture pourrit dans une salle des stocks en mauvais état.
- et surtout une reine mécontente est une reine qui s'arrête de pondre !

LE CONSEIL DE 702ème :

Lorsque vous construisez et placez les différentes salles de votre fourmière, leur hauteur a une incidence sur leur efficacité. Une salle de stock située près du sommet verra les matériaux et la nourriture qu'elle contient se dégrader plus vite que les mêmes produits stockés dans une salle plus souterraine (où il fait plus frais).

c) Les priorités

Préambule

Vous ne dirigez pas directement vos ouvrières, mais vous les contrôlez via un ensemble de préférences, au nombre de 8. Ces dites priorités sont gérées, dans un menu déroulant, selon un ordre hiérarchique, la plus importante au sommet. Comme il est rare que vous disposiez du nombre suffisant de fourmis pour accomplir l'intégralité des tâches (surtout au démarrage), il vous faut donc choisir et indiquer à la fourmière sur quelles préférences elle doit concentrer vos effectifs. Tel un chef d'orchestre, elle intègre vos priorités et les contraintes de l'environnement pour répartir au mieux l'ensemble du travail à effectuer sur l'ensemble des castes d'ouvrières.



COLLECTER DE LA NOURRITURE :

Cette priorité vise la récupération de ressources nourriture et y destine de préférence des ouvrières de base.

Résultat : les stocks de nourriture augmentent.



COLLECTER DES MATÉRIAUX DE CONSTRUCTION :

Cette priorité vise la récupération de ressources matériaux de construction et y destine de préférence des ouvrières de base.

Résultat : les stocks de matériaux de construction augmentent.



CONSTRUIRE DES SALLES :

Cette priorité affecte un plus grand nombre de fourmis dans la construction de salles, de préférence des constructrices.

Résultat : les salles se construisent.



ENTREtenir DES SALLES :

Cette priorité gère le remplacement des matériaux de construction dans les salles qui se sont détériorées. Nécessite de préférence des constructrices.

Résultat : plus les salles sont entretenues, plus elles sont productives ou réfrigérantes.



S'OCCUPER DE LA REINE ET DES ŒUFS :

Cette priorité désigne un plus grand nombre de fourmis au cycle de ponte et à l'entretien de la reine. Si la ponte est assurée de préférence par des nourrices, ce sont les cultivatrices qui s'acquitteront le mieux du transport de nourriture à la reine.

Résultat : plus les œufs sont soignés, plus ils mûrissent et éclosent vite ; plus la reine reçoit d'attention, plus elle pond vite et moins elle est susceptible de s'arrêter.



S'OCCUPER DES INSECTES DOMESTIQUES :

Cette priorité apparaît avec les mouchérons et les coléoptères. Elle concentre davantage de fourmis dans l'apport de nourriture aux insectes domestiques. Les plus adaptées au transport de nourriture intra-fourmière sont les cultivatrices.

Résultat : les insectes demeurent dans la colonie.



S'OCCUPER DU MYCÉLIUM :

Cette priorité dédie un plus grand nombre de fourmis à la culture du mycélium, de préférence des cultivatrices.

Résultat : le mycélium récolté augmente les stocks de nourriture.
Attention : S'il n'est pas récolté, le mycélium envahit les autres salles qui nécessiteront alors de plus d'entretien. Suivant l'époque de l'année, la vitesse de propagation du mycélium peut très rapidement endommager votre fourmière.



PRODUIRE DU MIELLAT :

Cette priorité dédie un plus grand nombre de fourmis à l'entretien des gourdes et des pucerons, de préférence des cultivatrices.

Résultat : augmentation du stock de miellat. Pour produire du miellat avec les pucerons, il vous faut d'abord les sortir et attendre qu'ils se nourrissent, puis les ramener dans leur salle et les traire. Enfin déposer le miellat au sol à la disposition des ouvrières.

d) Le cycle de ponte

i) Le cycle infini de la vie

La ponte suit toujours le même enchaînement :

salle de la reine ⇨ salle de maturation des œufs ⇨ salle d'éclosion.

La reine pond les œufs dans la salle de la reine. Les ouvrières naissent par unité, alors que toutes les fourmis combattantes sont conçus par groupe, dont le nombre d'individus varie en fonction de la caste. Les nourrices récupèrent les œufs, puis les transportent jusqu'à la salle de maturation des œufs où elles les disposent en petits tas et les entretiennent régulièrement. Ensuite elles les déplacent jusqu'à la salle d'éclosion où elles les aident à naître. Ce cycle se termine quand les groupes de fourmis éclosent.

Alors pour les ouvrières comme pour les combattantes, le travail débute immédiatement. Les ouvrières sont tout de suite opérationnelles. Les combattantes sortent d'elles-mêmes et se mettent à votre disposition près de la fourmilière, sauf si l'hiver est proche. Dans ce cas les nouvelles combattantes se posteront en salle d'entrée/sortie.

Chacune de ces étapes (ponte de la reine, mûrissement, éclosion) nécessite un temps plus ou moins long selon les types de fourmis.

Intervention du joueur :

Vous maîtrisez directement la ponte de la reine grâce au "cycle de ponte" qui impose votre liste des unités à pondre. Vous pouvez proposer par exemple : 10 ouvrières de base, 3 groupes de corps à corps, 4 nourrices, 1 groupe d'exploratrices. La reine parcourt la liste et pond les types les uns après les autres suivant la quantité demandée, et ce tant qu'elle ne reçoit pas de nouvel ordre !

ii) Interférence avec la reine

A la fin d'un cycle, la reine ne s'arrête pas de pondre, et, sans nouvelles consignes, elle reprend la liste au départ. Par contre, elle peut décider de stopper un cycle :

- si on ne s'occupe pas d'elle soit par manque de nourriture ou/et soit parce que sa salle est mal entretenue (cf. statistiques : mécontentement de la reine).
- si les salles faisant parties du cycle de ponte sont toutes pleines ou vont bientôt l'être.

Remarque : Au vu des délais de création et de mise à disposition, vous serez amené, au fur et à mesure du jeu, à anticiper et à organiser le développement de votre fourmilière, plus que de réagir aux événements extérieurs.

LE CONSEIL DE 702ème :

La gestion de la ponte est un des éléments déterminants de votre expansion. Vous pouvez jouer sur la durée de création d'une unité (de la ponte à l'éclosion) de plusieurs manières :

- en plaçant la salle de maturation et d'éclosion près de la salle de la reine,
- en augmentant le nombre d'ouvrières (et en créant des nourrices seules capables de porter jusqu'à 4 œufs),
- en stoppant la ponte de la reine une fois que celle-ci a terminé son cycle. (En effet, si la reine continue à pondre, les ouvrières affectées aux œufs risquent de s'occuper des nouveaux au détriment des anciens, et donc ne feront pas mûrir les premiers œufs).

3) LES RESSOURCES

Préambule

On appelle ressources des morceaux (ou échantillons) de produits naturels existants : feuille, champignon, fruit, brindille, etc. Ces ressources servent à deux tâches : la construction et le ravitaillement. Elles sont réparties dans des zones spécifiques, dites zones de ressources, les plus riches se trouvant en dessous d'un arbre, près d'un buisson... généralement un lieu ombragé, frais et humide. Une zone de ressources qui a été fortement exploitée sera moins abondante l'année d'après.

Remarque : simples objets du décor ou obstacles éventuels, les plantes ne font pas des ressources disponibles.

a) Les différents types de ressources

Les ressources sont de nature différente :

i) Les ressources périssables

Ce type réunit les ressources servant à nourrir la fourmilière. Généralement trop volumineuses, elles ont besoin d'être extraites pour être exploitables. Les fourmis doivent donc découper une ressource pour ensuite y puiser des échantillons transportables. La ressource possède une valeur nutritive propre et un taux de matière première ; lorsque ce dernier est épuisé, la ressource disparaît.

Il y a deux types de ressources périssables :

- les vivantes : champignons et petites herbes

Ces ressources poussent et grandissent. Elles ne pourrissent pas, mais disparaissent pour réapparaître avec le temps et les saisons.

- les dites "mortes" : graines, glands, petits fruits et petites feuilles. Elles finissent par pourrir.

ii) Les ressources non périssables

Ce type regroupe les ressources servant à construire et entretenir la fourmilière. Ces matériaux de construction sont plus ou moins solides, ce qui a une conséquence importante sur la rapidité de dégradation des salles.

Si vous avez le choix, préférez une zone de ressources avec beaucoup de toiles d'araignée plutôt qu'un banc de sable par exemple. Pour cela, interdisez l'accès de la zone sablonneuse à vos ouvrières.

iii) Les substances spéciales

• le miellat

Ce type de ressource est exclusivement produit par les fourmis gourdes ou les pucerons à l'intérieur de votre fourmilière. C'est le met préféré de la reine, des mouches et des coléoptères apprivoisés. Il est très nutritif et contrairement aux autres types de nourriture, il présente l'énorme avantage de ne pas pourrir !

• le mycélium

Il s'agit d'une espèce de champignon que les fourmis rousses cultivent à l'intérieur de la fourmilière. De la même façon que le miellat, il s'agit d'une ressource nourriture primordiale lorsque la fourmilière doit vivre en autarcie.

Recommandation : le mycélium pousse rapidement et a tendance à dégrader sa salle ainsi que celles avoisinantes.

Attention : il est également sujet à des croissances soudaines et explosives qui, bien que peu fréquentes, peuvent endommager gravement la fourmilière.

iv) Les insectes morts

Les proies et les prédateurs tués par vos troupes deviennent des ressources nourriture avec une certaine valeur nutritive, liée à leur taille et au degré de danger qu'ils représentent.

b) Les valeurs qualitatives des ressources

Quelles soient consommables ou productives, les ressources possèdent chacune leur propre valeur de richesse et rapportent donc plus ou moins de points. Paramètre dont il est important de tenir compte.

i) Nourriture

• Les collectables :



• HERBE	15
• FEUILLE	30
• TAS DE FEUILLES	70
• CHAMPIGNONS :> amanite	10
> bolet	90
> autres	40

• FRUITS :	> baies	15
	> noisette	20
	> châtaigne	20
	> gland	20

• Les générées en interne :

• MYCÉLIUM	13
• MIELLAT	17

Précision : un puceron produit directement un échantillon de miellat dont la valeur (17) demeure fixe. Alors que la gourde fournit un échantillon de miellat dont la valeur ajoutée, d'un gain de 70%, varie en fonction de la nourriture de départ avant transformation. Par exemple, si la nourriture donnée à la gourde vaut 10, le miellat obtenu vaudra 17. Ou encore, si elle vaut 100, le miellat en vaudra 170, etc.

ii) Matériaux



• SABLE	20
• ÉPINE	20
• TERREAU	25
• BRINDILLE	30
• POMME DE PIN	60
• TOILE D'ARAIGNÉE	65

c) Utilisation

Toutes les zones de ressources découvertes sont par défaut interdites à l'exploitation. A vous de les autoriser si vous voulez que vos ouvrières les exploitent ! Pour en ouvrir l'accès, cliquez sur l'icône symbole de la zone. Pour de nouveau l'interdire, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris.

La fourmilière s'occupe de répartir de façon égalitaire toutes vos ouvrières affectées à la récolte entre toutes les zones de ressources ouvertes et non épuisées.

Si vous ne pouvez choisir spécifiquement le type de ressources que vos fourmis vont récolter dans une zone, vous pouvez par contre influencer leur objectif en interdisant l'exploitation de ladite zone. Sachant que toute zone de ressources autorisée sera exploitée de façon équivalente, en bloquant l'accès de certaines (trop pauvres), vous pouvez donc favoriser d'autres plus riches. Attention cependant à la surexploitation !

Cette tactique vous donne également la possibilité de préserver (pour éviter un épuisement de ressources) des zones proches ou importantes pour le futur, ainsi que d'éviter un conflit avec des ennemis qui convoitent la même zone.

LE CONSEIL DE 702ème :

Vous trouverez une grande diversité d'échantillons dans le jeu. Celle-ci a une importance primordiale et vous apprendrez très vite qu'un champignon comme le bolet (en marron) a une valeur nutritive nettement supérieure à celle d'une amanite phalloïde (en rouge). Donc en un seul aller retour, une ouvrière chargée d'un morceau de bolet rapportera une nourriture 9 fois plus riche à la fourmière qu'une ouvrière transportant un bout d'amanite.

Pénurie

LE CONSEIL DE 702ème :

Lorsque la nourriture vient à manquer sur le terrain, vous avez plusieurs moyens de nourrir vos fourmis. Vous pouvez construire une salle telle que :

- **la salle des gourdes.** Elle est à utiliser dans une situation de pénurie partielle. La nourriture que vous leur apporterez sera transformée en miellat qui est un aliment très énergétique.

- **la salle de mycélium.** Attention à régulièrement cultiver le mycélium une fois la salle construite. Plus celle-ci est remplie de mycélium, plus les salles adjacentes sont attaquées par ce champignon et se dégradent. Attention aussi aux explosions de mycélium qui font augmenter de manière vertigineuse ledit mycélium contenu dans la salle et qui ont donc également des répercussions désastreuses sur l'état des salles alentour.

- **la salle des pucerons.** Les pucerons apporteront naturellement du miellat à vos fourmis mais en échange, ils vous demanderont de les protéger lors de leur recherche de nourriture en extérieur. La mort d'un puceron signifie la perte d'une "usine de miellat gratuite"... Gardez donc un œil sur eux !

Vous pouvez aussi désigner une zone de chasse pour vos combattantes. Tout insecte susceptible d'être comestible, passant dans la zone de chasse que vous aurez délimitée auparavant, sera immédiatement attaqué et tué.

4) LE CYCLE ANNUEL

a) Les saisons

Le jeu prend en compte l'écoulement du temps et des saisons. Votre fourmière est active du printemps à l'automne ; l'hiver, elle hiberne suspendant la vie de ses habitants. Les différentes saisons influencent la température, la régénération des zones de ressources, la crue et la décrue des cours d'eau, la croissance des ressources vivantes.

54



* L'HIVER

Pendant l'hiver le jeu se suspend : les fourmis à l'intérieur de la fourmière sont en hibernation et celles restées dehors meurent de froid !

A la fin de l'automne, un message d'alerte " approche de l'hiver " vous informe, et apparaît à l'écran un compteur de température. Celui commence alors son décompte jusqu'au degré 0. A cet instant T, la partie passe en hiver : l'écran devient grisé et un tableau de statistiques s'affiche. Dès que vous cliquez sur OK, le printemps revient... la partie continue.

Vos fourmis demeurées dehors au moment où le compteur affiche 0° meurent... Il est donc impératif de ramener tout le monde dans la fourmière pendant le laps de temps qui vous reste à partir de l'apparition du compteur. N'oubliez pas alors d'utiliser le bouton Rassemblement qui rapatrie automatiquement toutes vos ouvrières !

Néanmoins, bien que réfugiées à l'intérieur de la fourmière, certaines de vos fourmis ne se réveilleront pas... si les stocks de nourriture sont insuffisants !

Une autre stratégie, quelque peu désespérée, est possible pour contrer l'hiver : elle consiste à envoyer vos combattantes, trop éloignées de votre cité, se réfugier dans une fourmière ennemie ! Mais le réveil de printemps risque d'être douloureux...

TABLEAU DE STATISTIQUES

Le jeu évalue différents paramètres, comme l'état de construction de la fourmière, les stocks engrangés, le nombre de fourmis et leur besoin en nourriture. Et selon ces critères, lorsque le printemps revient, vous retrouvez votre fourmière avec plus ou moins de morts (mourront en premier les castes de fourmis consommant beaucoup de nourriture).

LE CONSEIL DE 702ème :

Vous retrouverez dans le jeu cette transition saisonnière. Durant l'hiver vos fourmis vont dormir et vos ouvrières ne vont alors plus rapporter de nourriture dans votre fourmière. Seuls les stocks, que vous avez faits pendant le reste de l'année, permettront à vos fourmis de satisfaire leur immense appétit à leur réveil. Celles qui ne seront pas nourries mourront. Soyez prudent et essayez d'évaluer les besoins quantitatifs en nourriture de l'ensemble de vos fourmis au moins une saison avant l'hiver.

b) La météo

Quatre climats sont susceptibles de bouleverser votre petit univers : ensoleillé, nuageux, pluvieux, orageux. Ces conditions météorologiques font fluctuer la température du monde extérieur, et un changement de température a une influence importante sur les paramètres des salles de votre fourmière ainsi que sur l'agressivité de vos fourmis et de vos ennemis.

Par exemple, méfiez-vous particulièrement de vos ennemis civilisés en été.

55

c) Crue et décrue

Au cours de leurs explorations, vos fourmis peuvent être stoppées par des cours d'eau plus ou moins larges. Or le niveau de l'eau monte et descend selon les saisons et le temps. Par exemple de fortes pluies ou un orage feront subitement grossir les rivières. Ne sachant pas nager, les fourmis ne peuvent traverser les cours d'eau que pendant une décrue totale. Ainsi, la seule solution pour elles de contourner cet obstacle est d'emprunter un tunnel.

Si les insectes volants, les sauterelles, les criquets ou abeilles, peuvent franchir les rivières à n'importe quel moment, la plupart des gros insectes, à l'instar des fourmis, peuvent les traverser que lorsque le niveau de l'eau est très bas.

LE CONSEIL DE 702ème :

De nombreux facteurs tels que la température et l'hydrométrie vont influencer sur le bon déroulement de la partie:

• la température

va avoir un impact sur l'efficacité de vos salles et sur les comportements de vos fourmis, mais aussi sur ceux de vos ennemis (plus la température est élevée, plus le taux d'agressivité augmente).

• 'hydrométrie va déterminer le déclenchement de la pluie, et donc interdire ou permettre le passage des rivières. Elle va également jouer sur le stress de vos fourmis.

Dans un sens plus général, surveillez les saisons : par exemple, si vous êtes sur un terrain peuplé d'arbres, au printemps leurs feuilles et leurs fruits vont tomber au sol. Gonflez vos troupes d'ouvrières juste avant, et vous aurez une belle récolte de nourriture !! En été, faites attention aux fourmis ennemies : leurs attaques seront plus virulentes.

CREDITS

D'après le roman de Bernard Werber

Directeur du développement:	Didier Poulain
Chef de projet:	Julien Marty
Design:	Julien Marty Pascal Mory Xavier-Claude Passery Bernard Werber
Lead programmeur:	Vincent L'hermite
Programmeurs principaux:	Fabrice Colard Thomas Malahel Didier Poulain Fabrice Toledano
Programmeurs:	Medhi Chiaoui Vincent Duvernet Florent Fradet Olivier Martin Guillaume Mirey Olivier Morel Sandra Morlot Emmanuel Perez Antoine Rey Laurent Zalavsky
Programmateurs additionnels:	Alexis de Castillon Samir Charib Thierry Robin
Programme d'installation:	Henri de Chauvron Didier Poulain
Moteur 3D:	4X Technologies
Compression vidéo:	Rad Game Tools Inc.
Librairie de compression (z.lib):	Jean-loup Gailly Mark Adler

Level design: Cyril Tourtzevitch
Testeurs: Christophe Barthelemy
Bruno Bidet
Mohamed Essaghir
Xavier-Claude Passery
Cyril Tourtzevitch
S. Jean, P. Lussier, A. Bacon, P. Hellouin, M. Larivière, J-F Roy, M.Villandr , L. Tremblay

Bruitages, ambiances: Vicky Bazombanza

Production audio, musiques
originales et Design sonore KBP
Nick Varley
Bruno Gu era ague
Dimitri Bodiansky
Guillaume L nel
S verine Dagueville

L'encyclop die: Bernard Werber
Lionel Barthelemy
Guillaume Mirey
Cyril Tourtzevitch

Lead graphistes:  ric Carme
Ludovic Delcroix

Graphistes : Michael Attia
Alexis Dzimira
Stephen Magnardi
Laurent Makowski
St phane Yilmaz

Graphisme ext rieur : Etrange Libellule

Cin matiques
r alis es par Microids Canada: Patrick M nard
M lanie Tremblay
Johanne Drolet
avec la participation de S. Lafreni re, F. Gaudreau

Direction de production
Microids Canada : St phane Grefford

Directeur Marketing : Michel Bams

Chef de produit : Nathalie Baule

Responsable de la communication : Claude Isabelle Vieillard

Packaging et manuel : Eric Royou
Monia Addad

R daction du manuel : Catherine Peyrot

Remerciements : Elisabeth Haroche, Les  ditions Albin Michel.

  2000 Microids, All Rights Reserved.

SUPPORT TECHNIQUE & HOT-LINE

Toutes les solutions des jeux Microids et les r ponses   vos probl mes techniques sont disponibles sur notre site WEB:

www.microids.com

Vous avez besoin d'une solution, n'h sitez pas   contacter notre Hot Line

Par minitel : **3615 microids [2,23F/mn]**

la HOT LINE : **33 (0) 8 36 68 88 81 [2,23F/mn]**

En cas de probl mes techniques, n'h sitez pas   contacter le SAV ou notre service consommateur de Microids:
du lundi au vendredi de 10h00   12h00 et de 14h00   18h00.

Par t l phone : **33 (0) 1 46 01 54 21**

WWW.LESFOURMIS.COM

NOTES

60