

Cahier des charges fonctionnelles

Présentation rapide

Thème du jeu: Fourmilières.

Buts du jeu: Augmenter et entretenir sa population, lever une armée, défendre sa cité et explorer de nouveaux territoires.

Environnement du jeu: Le jeu se déroule en temps actuels, dans une forêt fréquentée par toutes sortes de vie.

Au commencement

Lorsqu'un joueur débute, la cité-mère du joueur est placée aléatoirement sur la carte du monde, il commence avec:

- une chambre royale niveau un,
- une chambre commune niveau un,
- une salle de stockage niveau un,
- un solarium niveau un,
- cinquante ressources aléatoires de nourriture,
- la reine, et cinq fourmis.

La consommation de nourriture

Chaque soir à vingt heures, toutes les fourmis présentes dans les cités du joueur consomment une ressource de nourriture.

Les chasses

Depuis la salle des trophées, des chasses sont organisées afin de récolter des ressources.

La chasse ne peut pas avoir lieu à plus de vingt cases d'une cité du joueur.

Le temps de la chasse dépend de la distance qui sépare le lieu de chasse et la cité de départ, les fourmis parcourent lors des chasses une case toutes les dix minutes.

Le nombre de ressources que peut rapporter une équipe de chasse est limitée par le poids à hauteur de [Nombre de fourmis * 30].

Une chasse ne peut être organisée si la distance l'oblige à se terminer après vingt heures.

Les ressources

Les ressources servent à la construction des salles et à nourrir les fourmis de la cité.

Les salles

La chambre royale

Cette salle est celle de la reine, dans celle-ci, la reine produit les œufs et décide de la caste des œufs qu'elle veut engendrer.

Le pourcentage des œufs que la reine fait naître dépend du niveau de la chambre royale.

Niveau un: 50%.

Niveau deux: 52%.

Niveau trois: 55%.

Niveau quatre: 59%.

Niveau cinq: 64%.

Le solarium

Dans cette salle se développent les êtres myrmécéens de l'état d'œufs à l'état de fourmis en passant par l'état de larves et de nymphes, chaque étape citée précédemment dure six heures chacune.

Le nombre d'êtres pouvant être simultanément accueillis dans le solarium est limité par sa capacité d'accueil.

La capacité d'accueil du solarium augmente selon son niveau de celui-ci.

Niveau un: limité à 3.

Niveau deux: limité à 5.

Niveau trois: limité à 8.

Niveau quatre: limité à 12.

Niveau cinq: limité à 17.

Les chambres communes

Les chambres communes sont les salles qui abritent les fourmis de tous types.

La somme de la capacité de toutes les chambres communes détermine le nombre de fourmis que peut héberger la fourmilière.

La limite d'hébergement de la salle commune augmente avec son niveau.

Niveau un: limité à 15.

Niveau deux: limité à 25.

Niveau trois: limité à 40.

Niveau quatre: limité à 60.

Niveau cinq: limité à 90.

Les salles de stockage

Les salles de stockage permettent le stockage des ressources de nourriture

comme de construction.

La somme de la capacité de toutes les salles de stockage déterminent le nombre de ressources que peut stocker la fourmilière.

La limite de stockage de la salle de ressources augmentes avec son niveau.

Niveau un: limité à 50.

Niveau deux: limité à 70.

Niveau trois: limité à 100.

Niveau quatre: limité à 145.

Niveau cinq: limité à 200.

La salle des trophées

La salle des trophées est la salle d'où sont organisées les chasses.

La limite de la distance des chasses est déterminée par le niveau de la salle des trophées, cette limite augmentes selon le niveau de cette salle.

Niveau un: limité à 5.

Niveau deux: limité à 6.

Niveau trois: limité à 8.

Niveau quatre: limité à 10.

Niveau cinq: limité à 13.

Niveau six: limité à 16.

Niveau sept: limité à 20.

Les batailles

Le système de batailles est un pari passé entre les deux joueurs, il permet, d'une part, pour le vainqueur, de gagné les ressources que le joueur adverse a parié, et, pour les deux camps, de faire gagner de l'expérience à la fourmis qui dirigeras la bataille, la bataille se déroule en trois étape principales:

- le défi,
- la préparation,
- la bataille.

Le défi

Le défi amorces une bataille, lors de cette étape, le joueur choisit son adversaire et propose les ressources ainsi que leurs quantités qu'il désire mettre en jeu.

Une fois le défi lancé, le joueur défié peut choisir:

- d'accepter le défi, dans quel cas il choisirais les ressources et leurs quantités qu'il désirerais mettre en jeu,
- de refuser le défi, dans quel cas la bataille serais simplement annulée.

Une fois que le joueur défié accepte le défi, le joueur défiant en est averti, il peut

ainsi voir les ressources que le joueur défié désire mises, et choisir:

- d'accepter le défi, ce qui changerait l'état de la bataille pour l'étape de préparation,
- de redimensionner sa mise, cela aurait pour effet d'inverser les rôles,
- de refuser le défi, dans quel cas la bataille serait simplement annulée.

La préparation

Lors de la préparation de la bataille, les deux joueurs choisissent, chacun, les unités et leurs quantités qui prendront part à la bataille, la fourmi qui dirigera la bataille et la stratégie de combat qu'il désirent adopter parmi les trois proposées: offensive, défensive et à distance.

Le choix de la stratégie permet de donner un bonus aux unités de l'équipe qui aura choisie la stratégie dominante:

Offensive > À distance > Défensive > Offensive

Les stratégies offensive, à distance et défensive offrent respectivement un bonus de 10% de dégâts aux fourmis eccac, 10% de dégâts aux fourmis ecad et 5% d'armure à toutes les unités. Ce bonus est gagné uniquement par l'équipe qui aura choisie la stratégie dominante!

Une fois que les deux joueurs ont préparé leur bataille, la bataille est lancée.

La bataille

Lors de la bataille, les défié et défiant n'ont plus rien à faire, ils ne peuvent pas interférer dans la bataille, sauf pour ordonner la retraite, dans quel cas le joueur perdrait la bataille, mais sauverait des fourmis.

Les fourmis se battent sur un plateau fictif dont les joueurs ne verront que des rapports des morts au format texte.

Le plateau fictif est au format case hexagonale, dont la largeur est égale au plus grand nombre de fourmis d'une case d'un joueur plus quatre, sa hauteur est de vingt et une cases, au milieu s'affrontent les fourmis entraînées pour le combat au corps à corps, huit cases en retrait, les fourmis entraînées pour le combat à distance, tirent sur les fourmis au centre de la carte(cf. Bataille 1.jpg). Lorsque le nombre de fourmis au corps à corps d'un camp est supérieur à celui de l'autre, les fourmis en sous-nombre se font encercler par le surplus(cf. Bataille 2.jpg), les fourmis eccac attaquent les fourmis ecad adverse seulement lorsque plus aucune fourmi eccac adverse n'est attaquable(lorsque plus aucune n'est en vie ou que plus aucune case autour de ces fourmis n'est disponible(cf. Bataille 3.jpg). Les dégâts d'une fourmi ecad sont égaux à $[(\text{Dégâts de base} * 2) / (\text{Distance} / 2)]$ mais ses probabilités d'échec augmentent aussi selon la distance à hauteur de $[5 * \text{Distance}]$, la distance est exprimée en case. Si une fourmi eccac parcourt trois cases ou plus pour attaquer une fourmi adverse, sa première attaque inflige des dégâts doubles, dû à la charge.

Chaque coup aura des probabilités:

- d'échec: 0% des dégâts,
- de coup critique: 150% des dégâts.

Chaque fourmis auras des probabilités:

- d'esquive: 0% des dégâts subit,
- de parage: 25% des dégâts subit.

La fourmis qui dirigera la bataille dissipera une aura qui donne un bonus à toutes les fourmis alliées.

Les fourmis

Les chasseresses

Les chasseresses s'occupent des chasses.

Le nombre de chasseresses prenant part à une chasse augmente les probabilités de trouver des ressources.

Les nurses

Les nurses s'occupent des êtres du solarium.

Le nombre de nurses s'occupant du solarium réduit le temps entre chaque étape de la conception d'une fourmi.

Les soldates

Les soldates combattent sur les champs de bataille et défendent la fourmilière.

Elles peuvent être formées pour être des fourmis dirigeantes.

Les dirigeantes

Les dirigeantes prennent part aux champs de bataille passivement, elles diffusent une aura qui donne des bonus à toutes les fourmis alliées présentes sur le champ de bataille.

Elles gagnent de l'expérience lorsqu'elles participent à un champ de bataille.

À chaque niveau qu'elles gagnent, elles gagnent un point que le joueur décidera de répartir parmi le pourcentage de bonus d'attaque, de défense, de coup critique ou de parade, les pourcentages s'accumulent et sont l'aura de la dirigeante.