

La politique Commerciale.

Le Consul qui choisirait cette politique, permettrait à tous ceux qui possèdent au moins trois docks de voir la portée ou la capacité de ceux-ci augmentées. Cela devrait plaire aux marchands. Si j'ai bonne mémoire, la portée d'un dock est de quatre-vingt DU et la capacité d'envois d'un million deux cent milles. Si la politique est appliquée, elle pourrait augmenter la portée à cent DU et la capacité à un million cinq cent milles.

Si on prend le principe de la caisse, s'il investit dans cette politique, on pourrait voir ces chiffres augmentés.

D'un point de vue technique, je ne sais pas si le jeu peut prendre connaissance du nombre de docks déployés ou non. Si oui, je pense qu'il faut avoir un nombre minimum de docks déployés pour pouvoir profiter de cette politique. Que ce soit les commerçants qui en bénéficient et non tout le monde. J'ai donné trois comme chiffre mais tu es le mieux placé pour connaître la moyenne de docks possédés par joueur. De là, il sera plus facile de déterminer le meilleur chiffre.

Je verrais donc un truc du style : si docks déployés est supérieur ou égal à X, portée est à Y et la capacité à Z. J'ai donné ces chiffres pour ne pas non plus donner trop de facilités.

En terme d'apport au jeu, cela devrait pousser les Alliances commerciales à plébisciter un Consul pour avoir cette politique. Et il devra trouver un équilibre entre les impôts (que les commerçants risquent de ne pas apprécier) et l'investissement dans la politique commerciale.

La politique nomade ou sédentaire (elles vont de pairs, je pense).

Le Consul pourra donc favoriser les nomades (ceux qui privilégient les flottes) ou les sédentaires (ceux qui préfèrent les planètes). J'entends par là que si on applique la politique nomade, toutes les flottes ont un bonus de production de vingt-cinq pourcent. Je parle donc bien des flottes productrices (commerciales, minières et production de troupes). Par contre, les planètes auront un malus de vingt-cinq pourcent (impôt, mine, production de troupes).

La politique sédentaire est, comme tu l'as déjà compris, l'inverse.

D'un point de vue technique, je pense que ça doit être plutôt simple à réaliser (je crois :s) vu qu'il existe déjà les bonus de production via les nexus.

En terme de jeu, c'est facile à deviner. Si on applique l'une ou l'autre politique, on ne sera pas bien vu par une partie des joueurs et apprécié par l'autre (en fonction que ça leur est favorable ou non).

la politique de gestion.

Si on l'applique, tout le monde reçoit mille points de gestion nexus supplémentaire. Tout en sachant bien que c'est juste le temps que la politique est appliquée. Qui sera favorisé ? Ceux qui sont en déficit nexus.

D'un point de vue technique, je pense que tu as déjà la solution avec la politique de recherche.

Pour le jeu, ça apporte comme pour la recherche ou la natalité. C'est un petit coup de pouce aux joueurs. Ça ne change pas de manière fondamentale la donne mais ça peut être utile pour certains.

Dissolution d'alliance.

Le but est de politiser le poste et de donner la possibilité de peser sur la politique des alliances. Être Consul c'est mener un politique. Une alliance est un regroupement entre joueurs de même politique ou conception du jeux.

Le consul doit pouvoir décider la dissolution d'une alliance. Cela lui permettant d'avoir un poids dans les négociations ou donner s'il le veut un caractère dictatorial à ses décisions.

Organisation :

Il peut dissoudre une alliance qui existait lors de sa 1^{er} prise de fonction. Pas celles apparues après.

-> via un menu déroulant figé lors de sa prise de fonction.

Si un consul décide de dissoudre une alliance il devra assumer ses actes car cela déclenche automatiquement une votation pour le Consula.

Cette politique devant s'appliquer avec un cycle de décalage :

Exemple :

- Cycle 1 le Consul choisit d'appliquer la politique de dissolution de l'alliance "Chevaucheurs Célestes" car elle refuse d'afficher son pavillon.

- Cycle 2 : les CC sont toujours là et la campagne pour le poste de Consul est ouverte. Le Consul pouvant se représenter.

- Cycle 3 les CC n'existent plus et un nouveau Consul a été élu.

Cela permettant aussi à un Consul de quitter son poste.

Ruée pyroven

1. Description : Augmentation de 30% (nombre indicatif à déterminer) des récolte de pyroven pendant un tour.
2. Explication technique : Augmentation des récoltes de pyroven pendant un tour sur la totalité des récoltes du tour du joueur. Dans les rapports.
3. Effets : Ruées sur les planètes productrices et épuisement plus rapide des gisements. Dynamisation du commerce et des conflits sur les gisements.

Vaisseau coffre communautaire

1. Description : Vaisseau transportant des fonds destinés aux aides ou récompenses communautaires.

2. Explication technique : Le consul crée le vaisseau qui dure le temps de son mandat. Il l'envoie dans une zone de son choix. Ce vaisseau extrêmement rapide peut atteindre des coordonnées précises pour rétribuer par téléportation l'investissement de seigneurs à des fins communautaires (événements, concours, actes de bravoure...).

Les seigneurs peuvent y téléporter des fonds destinés à aider la communauté.

3. Effets : Incite RP/HRP la communauté à créer des événements communautaires, associatifs, caritatifs Ce vaisseau peut être soumis au pillage. Les fonds peuvent être utilisés à des fins douteuses par le consul (téléportation à des seigneurs non méritants).

Pacifisme

1. Description : Pas de construction de vaisseaux militaires possible pendant le tour.
2. Explication technique : Griser les options construire des vaisseaux militaires. Les constructions en cours ne sont pas touchées.
3. Effets : Joue sur les guerres en cours et peut influencer sur les ennemis du consul. Tendance à créer plus de vaisseaux guerrier pour compenser l'élection d'un consul ennemi en temps de paix ou tensions diplomatiques.

I Révolution

description: le consul a pris une décision hautement impopulaire et la guerre civile a éclaté, les seigneurs ont du mal à préserver l'intégrité de leurs domaines et le consulat doit se rétablir.

effets:

un au hasard chaque cycle parmi:

a/chaque flotte coûte des points nexus supplémentaires (et certaines refusent donc de recevoir des ordres)

b/les révoltes sur les planètes sont plus nombreuses (4 cycles de non application de stabilité)

c/certaines (de l'ordre de 1%) flottes et planètes changent de propriétaire (en fonction de la marge nexus en %)

d/on convoque de nouvelles élections

e/pot de vin chaque joueur reçoit une quantité importante de carmine (fonction de son nombre de léviathans)

i/le consul est destitué et TO est nommée consule

ii/a l'issue de la révolution les planètes à leur population maximale (celles épargnées par les révoltes) voient leur population maximale augmenter significativement (+1 milliard+5%)

techniquement:

On change le nom du consul: TO est élue

on choisit la politique à appliquer

si a/: on pénalise le solde nexus de $30 \times$ le nombre de flottes

si b/: on augmente l'instabilité de 4

si c/: On parcourt l'ensemble des joueurs que l'on trie suivant le ratio solde nexus/nexus produit. on parcourt les flottes à chaque fois on tire un chiffre entre 0 et 100 si c'est 0 la flotte peut changer de propriétaire:

On tire un nombre n entre 1 et 10 on regarde le joueur ayant le n ième meilleur ratio nexus dont le commodore se trouve dans la galaxie de la flotte (si il y a moins de 10 joueurs dans la galaxie, la flotte ne change pas de main). Si son ratio est moins bon que celui du propriétaire on ne fait rien de même si son ratio est négatif sinon la flotte change de propriétaire. On passe à la flotte suivante.

De même pour les planètes.

si d/ on nomme A consul et convoque de nouvelles élections (le cycle suivant). On regarde planète par planète lesquelles sont à leur population maximale, On augmente la population et la population maximale de ces dernières de 20% (en arrondissant). On met l'agacement politique à un niveau moyen:20

si e/ chaque joueur reçoit $5\,000 \times \frac{1}{n} \times e$ kg de Carmine ou n est le nombre de léviathans possédé et e un nombre aléatoire compris entre 0.8 et 1.25 . Si $n=0$ le joueur reçoit entre 20 000 et 40 000 kg

Intérêts:

Les joueurs favorisés sont plutôt les jeunes joueurs qui disposent d'une grande marge Nexus du fait de leur faible consommation. Les flottes changeant de propriétaire me semble un moyen intéressant de créer de l'échange, du jeu. Le fait de concentrer la carmine sur quelques joueurs (ceux qui ont peu de léviathans donc probablement pas de quoi en construire) va créer de l'interaction, une sorte de marché du carmine et une intégration des plus jeunes

Les pénalités nexus défavorisent tout le monde ainsi que les cycles de révoltes.

Tyrannie:

Le consul s'accorde les pleins pouvoirs. Il prélève d'énormes taxes pour lever une armée et maintenir l'ordre dans la galaxie.

Dans la pratique, les révoltes se réduisent. Les planètes se peuplent et se dépeuplent arbitrairement suivant qu'une politique nataliste ou de l'enfant unique est appliquée (aléa).

Suivant ton temps de dev: Les canons des ennemis du consul (ceux qui ne sont pas dans son alliance) sont moins puissants et en cas d'attaque d'une planète par des troupes consulaires, il y a une probabilité non nulle (environ une chance sur 20 si les troupes ne viennent pas du commodore et une chance sur 5 si elles viennent du commodore) de rédition.

ou Le rendement de toutes les missions est lourdement réduit (environ 30%).

ou on taxe les stocks

Les prochaines élections sont reculées de 2 cycles.

La population des planètes rebelles est mise à 0.1. Les planètes rebelles passent sous administration consulaire: toutes les invasions tentées échouent.

Risque de Révolution croissant à chaque application.

Techniquement:

On tire un nombre au hasard entre 0 et 100. Si il est plus grand que l'indice politique, on déclenche une révolution, sinon:

On met l'agacement politique a : $A + (100 - A) / 5$ ou A est l'agacement politique

On remet la stabilité à 0.

On choisit un nombre entre 0 et 10 si c'est 0, la population (pas la population maximale) de chaque planète augmente de 10% si c'est 10, la population de chaque planète baisse de 20% dans les autres cas, on ne fait rien.

On recule la date des prochaines élections/rallonge le mandat

Intérêt:

Le rôle de consul gagne en puissance, et devient crucial en temps de guerre. Certains peuvent demander au consul d'appliquer cette politique pour ses effets sur la stabilité. Le risque de révolution permet de garantir qu'aucun clan ne gardera le consulat en appliquant tyrannie sur tyrannie (en 3/4 cycles une révolution se déclenche)

Technocratie:

L'économie devient la principale préoccupation. le nombre de zones constructibles augmente, et le cout nexus des flottes diminue temporairement. Seul soucis, en l'absence de structure étatique:

L'armée reste dans ses caserne et l'on renvoie autant de militaires que l'opinion publique le permet (un peu plus en fait). Baisse généralisée de défenses planétaires. Destruction de Flottes d'assaut (type FA/NA/NI/FI choisit par le consul).

Ceux qui ne peuvent se nourrir ne se nourrissent pas et la pop diminue.

léger risque de révolution (on tire entre 31 et 777)

On augmente l'indice politique de 2

Le rendement des missions augmentent de 50% mais les modules commerciaux et miniers subissent des dégats dus a leur sur exploitation (10% de la vie restante a un aleatoire près)

Techniquement, sur l'augmentation du nombre de structures:

Le consul nomme 50 planètes par leur numéro (éventuellement plusieurs fois la même) on augment le nombre de zones constructibles d'une planète d'un nombre aléatoire compris entre 1 et le nombre de nominations. On ne tire pas ce nombre uniformément: il faut que dépasser une 20aine de zone coute cher. proposition:

k le nombre de nominations

n le nombre de zones actuel

p le nombre de zones construites

On effectue l'étape suivante $k^2 \cdot \max(20-n, 1)$ fois et on prends le max des p (pour bonifier les n petits et les k grands).

on tire entre 0 et 3. si c'est entre 1 et 3, on fait $p:=p+1$ et on recommence. Si c'est 0 on fait $p:=\min(\text{ent}(\max(p-n/3, 1)), k)$ et on renvoie p

Interet:

Permet au consul de faire un beau cadeau a un allier ou de s'en mettre plein les fouilles en transformant une planète pourrie (1 zone) en planète miracle. Le destinataire direct du cadeau est donc favorisé.

Les autres seigneurs sont légèrement défavorisé par l'usure des mods: ces derniers en se dégradant produiront moins sur le long terme.

La baisse de défenses planétaires et la pertes de flottes d'assaut peuvent-être une manière retorse de préparer une guerre.

Democratie a la suisse/Fédéralisation/Democratie directe:

Le consul donne a chaque seigneur la liberté de s'appliquer une boni au choix:

mécano: répare modules et ossatures a 95% de leur vie maximale

embrigadement: triple la production de troupe et double la vitesse de production des flottes militaires (FA/NA/CA/NI/CI/VI)

Crésus: augmente le SSN de pulsars d'un facteur compris entre 5% et 20%

Stakanov: triple la production d'acier sur les 5 planètes produisant le moins d'acier (tordu?)

Fermentation: permet de produire du pyroven a partir de matière organique (Z-clones/soldats/pilotes) et de pulsars les troupes doivent être sur le commodore (gore?)

Einstein: double l'investissement de recherche réalisé

et deux mali au(x) joueur(s) de son choix:

sabotage (compte double): fait perdre la moitié de leur vie a certains modules (hasard complet: on tire la probabilité de toucher une flotte entre 1/10 et 1/1000, 3 modules par vaisseau touché, pas de module complexe impacté-sans quoi sa va râler). annulé par mécano (si mécano est choisis par la cible alors l'attaque est sans effet)

Attaque informatique: fait oublier 4 à 6 recherches ou fait vider leurs soutes a 6% des vaisseaux. annulé par Einstein

Dumping Social: baisse le rendement des missions commerciales de 5%. annulé par crésus

Rouille: diminue le SSN d'acier de 20% (production du cycle exclue). annulé par Stakanov

Bureaucratie: augmente de 5 le cout nexus d'un vaisseau. Ou bien k chance sur vingt mille que les planètes comptent dans le nombre de flottes ou k est le carré nombre de joueurs ayant choisis ce mali (pas forcément sur ce joueur). ($100*100=10\ 000$)

Chacun sait quels ont été les mali qui lui sont tombés dessus. Le nom associé a leur auteur a une chance sur trois d'être faux.

Le consul a lui aussi une information a ce propos vraie a une chance sur 4 si l'autre est vraie.

L'un des deux (ou les deux) connaît la vérité. Le Consul connaît la nature des boni. Il sait celle des mali à une chance sur 2.

L'indice politique baisse de 8%. On a une chance sur 5 de regarder si on a une Révolution, on tire alors entre 0 et 25. Si il doit y avoir une révolution on tire entre 1 et 7. si c'est 4, on tire un joueur de plus de 40 cycles. Il devient Consul et applique Tyrannie, sinon on applique Révolution.

Techniquement:

Le consul determine la démocratie avec un cycle d'avance pour permettre a tous de choisir boni et mali. Si aucun choix n'est fait les victimes et les mali seront choisies au hasard et le boni sera mecano (éviter les débordements de soute).

Interet:

La bureaucratie favorise les actions collectives. le choix de mali force le joueur a se faire des ennemis et crée donc du jeu.

Régulation des cessions

Augmenter ou baisser le nombre de cession de vaisseau et planète (Dans la limite du raisonnable) ainsi cela motiverait les marchands à voter pour le Consul proposant d'augmenter cela. Ils pourraient ainsi vendre d'avantage de biens.

Nom de la politique : Attaque

Augmente le pourcentage de réussite des attaques sur planètes (Rebelles ou pas)

augmente la puissance de 20% des troupes en attaque par rapport aux troupes qui défendent, y compris pour les seigneurs de moins de 15 cycles qui bénéficient déjà d'un bonus.

Le but est que les seigneurs au nombre de planètes optimal n'y trouvent aucun intérêt, que les jeunes soient avantagés et que des conflits puissent se développer pour la prise d'une planète par 2 seigneurs différents lors du même cycle. En plus il faut que le consul communique en disant qu'il va appliquer la politique attaque pour que les seigneurs programment ces attaques.

Après, il peut y avoir une proposition de création d'une armée consulaire. J'avoue que je n'ai pas encore pensé dans le détail aux tenants et aboutissants. Ce serait intéressant de limiter cette création par cycle/mandat pour que la création soit subordonnée à la continuité de l'action des consuls : par exemple si un consul commence la création sur 2 mandats mais que le suivant, plus pacifiste ou pas convaincu, ne continue pas, les bénéfices se perdent et la création ralentit pour les consuls suivants qui voudraient faire l'armée.

Contrôle des vortex

Un pouvoir qui pourrait être envié : le contrôle des vaisseaux empreintant les vortex. Dans la limite de 10 vaisseaux par vortex (sauf ceux venant d'académia), le consul pourrait décider de bloquer les passages ou d'augmenter les dégâts.

Marché consulaire.

Constat : le rôle de marchand est sous exploité dans le jeu alors qu'il pourrait amener des interactions bénéfiques pour le jeu. La monnaie du jeu n'est plus le pulsar mais le pyroven du fait de sa rareté. Nous avons donc une monnaie et une ressource (acier) sous-évaluée par rapport à deux ressources qui ne sont plus si rares (pyroven et carmine). Cela empêche des échanges pour les jeunes seigneurs avec les anciens. Ils n'ont rien à proposer digne d'intérêt à part eux-même pour entrer dans une alliance. Et dans ce cas, il ne s'agit plus de commerce mais d'aide entre membres d'une alliance.

Les stocks constitués par les joueurs sont énormes. Il faudrait les diminuer de façon ludique.

Fonctionnement :

La seule ressource qui permet les achats est la monnaie : le pulsar.

Il y a trois niveaux de marché.

Le premier permet juste d'acheter et vendre de l'acier.

Le deuxième permet d'acheter et vendre en plus du pyroven.

Le troisième permet d'acheter et vendre en plus de la carmine.

La quantité d'achat et de vente d'acier par joueur est illimitée. Pour le pyroven, la limite à l'achat est de 20.000 m3. Pour la carmine, la limite d'achat est de 1.000 kilos. Il n'y a pas de limite de vente sur ces deux ressources.

Les tarifs sont fixes suivant par exemple le tableau suivant :

	Acier	Pyroven	Carmine
Valeur d'achat	1,5 pulsar	300 pulsars	3000 pulsars
Valeur de vente	1 pulsar	100 pulsars	1000 pulsars

Le niveau du marché se fait sur 5 tours glissant.

Il y a eu une politique de marché sur les 5 tours précédents, le niveau est 1. il y en a eu 2, le niveau est 2. Il y en a eu 3, le niveau est 3.

Le marché consulaire est ajouté à la liste des marchands et est accessible à tous les membres de la fédération.

Cette politique permet aux jeunes joueurs d'équilibrer leurs ressources pour leurs constructions et de donner des bases de prix à pratiquer avec des joueurs avancés sans se laisser influencer. Les plus gros joueurs prendront des ressources rares à des prix élevés. Cela diminuera les stocks globaux à terme.

Police consulaire et pirates.

Cette politique implique l'intervention de deux PNJ dans un rôle bien borné.

Constat : Il manque des animations pour relancer l'intérêt dans le jeu et la venue de nouveaux joueurs. Les joueurs restant ne peuvent pas animer par des combats. Le risque de diminuer le nombre de joueurs restant est trop important. Des PNJ pirates qui deviendraient des cibles pour les joueurs peuvent apporter cela.

Fonctionnement :

Chaque tour, des vaisseaux pirates apparaissent sur la carte pendant le traitement du jeu. Si le nombre de vaisseaux pirates avant le traitement est inférieur à 20, 5 vaisseaux apparaissent. Si le nombre de vaisseaux pirates est entre 20 et 50, 3 vaisseaux apparaissent. Si le nombre de vaisseaux pirates est supérieur à 50, 1 seul vaisseau pirate apparaît.

Les pirates ne font que trois actions avec les priorités suivantes :

- Pillier le vaisseau Nexus le plus proche.
- Tirer sur un vaisseau assaut s'il n'y a pas de vaisseau Nexus à portée.
- Se déplacer vers le vaisseau Nexus le plus proche en fuyant la police consulaire.

Chaque fois que le consul applique la politique police consulaire, 1 vaisseau de police consulaire apparaît dans le secteur de la galaxie que choisit le consul.

Le PNJ de police consulaire reçoit ses ordres du consul qui lui indique vers quelle position pirate il doit aller. La seule action de la police consulaire est de tirer sur les pirates et de les faire fuir en s'approchant d'eux.

Les vaisseaux pirates sont de type navette assaut. Les vaisseaux de police consulaire sont de type frégate assaut.

Il faut que le résultat du pillage soit assez important pour gêner les joueurs et les encourager à lutter contre les pirates et demander l'aide de la police consulaire.

Le consul fera ainsi des contents et mécontents avec les ordres qu'il donnera aux troupes de police.

Les joueurs les plus puissants seront plus touchés du fait de leurs possessions et devront étaler leurs défenses laissant ainsi des vocation de joueurs pirates possible pour les nouveaux.