

Sistem Poin (Core System)

Tujuan Sistem Poin:

1. Memberi *konsekuensi konkret* terhadap tindakan RP.
2. Menjadi dasar evaluasi kekuatan, stabilitas, dan perkembangan negara.
3. Menjaga keseimbangan antar pemain agar RP tidak ngawur atau terlalu OP.

Jenis-Jenis Poin (Stats Negara)

Masing-masing negara memiliki stats utama yang bisa naik/turun berdasarkan aksi:

Nama Poin	Fungsi Utama	Naik Jika...	Turun Jika...
Ekonomi 	Menunjukkan kekuatan ekonomi & kapasitas anggaran	Ada ekspor, pajak stabil, industri maju	Ada perang besar, embargo, krisis
Militer 	Kekuatan pasukan & senjata	Latihan, produksi senjata, riset militer	Kekalahan perang, minim dana
Stabilitas 	Stabilitas politik & sosial	Dukungan publik tinggi, sukses redam kerusuhan	Kudeta, UU kontroversial, protes besar
Inovasi 	Tingkat kemajuan teknologi	Proyek riset, upgrade fasilitas, kolaborasi	Dana dipotong, sabotase, brain drain
Diplomasi 	Kekuatan pengaruh & reputasi global	Koalisi kuat, mediasi sukses, kampanye efektif	Usir dubes, gagal diplomasi, provokasi
Budaya 	Moral rakyat, kesatuan nasional	Acara nasional, pendidikan, budaya populer	Diskriminasi, konflik internal, pembatasan budaya
Wilayah 	Luas wilayah atau pengaruh teritorial	Perang sukses, diplomasi pengaruh	Invasi musuh, perang gagal

Contoh Konversi Tindakan ke Poin

Misal aksi:

/bangun pabrik baja di

Efek:

- Ekonomi +3
- Stabilitas +1 (karena membuka lapangan kerja)
- Inovasi +1 (kalau pabriknya modern)

Atau aksi:

/serang Ibukota NegaraX dengan 10 jet tempur

Efek:

- Militer -5 (karena biaya dan risiko)
- Wilayah +2 (jika berhasil)
- Diplomasi -7 (dikecam dunia)
- Ekonomi -2 (biaya besar, embargo)

Kapan Nilai Poin Diubah?

- Update poin 1–2 kali per minggu, atau setiap keputusan besar.