

# *OpenAbigate*

## *Règles*

**Draft - Version 0.5**

# Sommaire

blaablaba

## Intro

OpenAbigate est un moteur de jeux de conquête spaciale, permettant de gérer des parties de taille moyenne (plus d'une centaines de joueur, un nombre d'objet inférieur à ce qu'on peut encoder sur 64bits). Les personnages évoluent dans un univers parallèle, ayant une histoire propre, un début mais pas de fin planifié. Ce moteur est largement inspiré d'Abigate, lui même dérivant d'Océane. Ce jeu est classé dans les PBEM (play by e-mail) historiquement, mais à cause de l'émergence de nouvelle technique web (page dynamique, ajax, applet java, rich/app), il y a juste besoin d'un email pour s'inscrire, le reste des services est offert via le site web (un navigateur récent est tout ce dont vous aurez besoin, pas besoin d'installer quoi que ce soit). Ces services comprennent le jeu proprement dit, un système de messagerie interne, des forums, un chat et des mailing-listes.

Ce jeu n'est pas en temps réel, c'est un jeu tour à tour : un jour par semaine est désigné comme étant le jour de la résolution, si vous êtes inscrit vous recevrez un rapport : il contient tout ce dont vous disposez et d'autres informations pratique, sous forme d'un fichier xml. Sur le site vous trouverez divers feuilles de transformations (XSLT) et diverse feuille de style (CSS) qui vous permettront de visualiser votre rapport à votre guise. Via votre rapport, vous pourrez passer vos ordres : vous avez toute la semaine. Une fois cette dernière écoulée, le moteur de jeu va aller récupérer les ordres de tout les joueurs, les traiter selon un certains nombres de règles puis vous renvoyer un résultat sous forme d'un autre rapport : le jeu vient de passé un tour. D'un point de vue du temps, une semaine passé dans le jeu est équivalent à un cycle passé dans le l'univers du jeu. Le cycle est l'unité de temps de base. Une décade est une dizaine de cycle.

Contrairement à d'autres jeux du même genre, et pour bien fixer les choses dès le départ, ce jeu n'est pas une partie ayant un début et une fin. Il est évident qu'il y en aura un fin (comme il y aura un début), mais les personnages dans le jeu ne sont pas sensé être au courant. Vouloir gagner ou terminer le jeu est donc un non-sens : quand le jeu se terminera, tout le monde aura perdu. Le jeu est dépourvu en soit de but, si ce n'est celui d'assurer un certain plaisir chez un maximum de joueur; cette notion variant d'une personne à l'autre, chaque'un joue pour la raison qu'il veut : pour le coté gestion, diplomatique, pour être le plus fort ou écrire et lire de belles histoires sur le forum; aucune raison n'étant meilleur qu'une autre. Le mj s'engage de plus à faire son possible pour garantir que tout le monde y trouvera son compte par le biais d'animations qu'il espère adaptées.

## Charte

Comme dans tout ensemble de personne, il faut un certain nombre de règles vitales que tout joueur **doit** respecter. Si vous ne voulez pas, il vous est demandé de ne pas vous inscrire ou de vous désinscrire si vous êtes déjà dans le jeu. En cas de non respect de cette charte, le mj se réserve bien sur tout droit pour régler le problème.

Le moteur est un programme, un gros programme encore très jeune C'est évident qu'il n'est pas parfait. Donc si vous trouvez un bug, si vous pensez avoir trouvé un bug, signalez le. Des forums sont à votre disposition, si votre bug est sensible, vous pouvez le dire directement au mj. Sachez aussi que si vous exploitez un bug, même sans le savoir, la présomption d'innocence ne sera pas d'office appliquée.

Chaque joueur a droit à un seul personnage dans le jeu à un moment donné. Si vous êtes pris avec

plusieurs personnages simultanément, ils seront tous effacés et votre nom sera conspué jusqu'à la fin des temps.

Quand votre personnage se désinscrit ou change radicalement d'orientation (mort RP, etc), toutes ses avoirs doivent revenir au neutre. Si vous léguez tout ou une partie de vos biens à une ou plusieurs personnes, se sera considéré comme un héritage et les heureux privilégiés seront spoiler et souffriront sous milles tortures.

Tout comportement flou : dons massifs, reprise de compte, passage d'un tour d'ordre pour le copain-parti-en-vacances... doit être signalé au mj avant. Celui si essayera de vous répondre dans les plus brefs délais, pour bien faire vous devez attendre sa réponse avant d'agir. Mais quoi qu'il en soit, ça sera trop tard pour vous si c'est lui qui vient vous demander des comptes.

Le délais d'une semaine minimum entre deux tours permet, théoriquement, d'éviter les réactions "à chaud". Donc, ne sont clairement pas tolérables : les insultes, la diffamation publique et tout manque de respect en général. La délation est par contre fortement apprécié par le mj : si vous avez des doutes envers quelqu'un, si vous voulez vous plaindre, n'hésitez pas à aller le trouver, il adore ça. C'est bien sur à vos risques et périls.

Et enfin, dernier point, tout joueur **doit** se souvenir à tout moment que ce n'est qu'un jeu. Tout joueur doit savoir faire preuve d'un certain détachement et d'une capacité d'autodérision (hors jeu bien sur). Si vous sentez la colère, le dégoût ou le stress monter, n'hésitez pas à prendre un jour de repos.

## Role Play

- définition
- vision mj sur le role play : interaction entre gens et peu de mise en avant
- système de karma

## Joueur

Vous incarnez un personnage dans le jeu, un commandant. Votre peuple a proclamé son indépendance, vous a mis à sa tête et vous a octroyer une petite armée. Vous voilà prêt à étendre votre domination sur des mondes voisins, vous lancer dans la recherche ou espionner vos alliés. Et si vous êtes motivé, pourquoi pas conquérir la galaxie, mais ça peut attendre.

Avant de commencer, vous allez devoir choisir une race et une classe. Il y a 9 races jouables et 5 classes possibles, vous les retrouverez en détails en dessous. Toutes les races ne savent pas jouer toutes les classes : certains mélanges sont interdits (Fungus technologue est une abération par exemple).

	Militaire	Commerçant	Empereur	Espion	Technologue
Humain	V		V	V	V
Sparow	V	V		V	
Fungus	V	V	V		
Garn'ek		V	V		V
Wougzy	(V)		V		V
Largyn		V	V	V	
Chrysoïde	V		V		V

Technovid	V	V		V	V
Zorglub	V	V	V		

Restriction role-play : Un wougzy ne peut pas sous sa forme normale faire un militaire, les wougzy sont normalement profondément pacifique. Seul les membres d'une caste guerrière, les Wougzy Noir peuvent. A l'inscription, il vous sera demander de confirmer votre envie de jouer un Wougzy Noir si vous voulez un militaire Wougzy.

## Race

### Mutant

Race spéciale, non jouable. C'est elle qui peuple la galaxie avant votre venue. Elle est condamnée à disparaître, en effet du à des raisons obscures elle à une croissance négative.

### Humain

Les Humains ont quelque peu évolués au cours des derniers millénaires, mais aucun changement important ne s'est opéré dans la physionomie générale. On note simplement l'apparition d'un très fort pourcentage d'albinos, dû au fait qu'aucun Humain n'est plus désormais exposé à la lumière directe d'une quelconque étoile, mais à la lumière artificielle des cités. On note cependant que sur certaines planètes où les groupements Humains ne sont pas très avancés, ce pourcentage reste très faible. On note qu'au fil des siècles, de plus en plus de nouveaux nés furent prématurés, et au final, on a constaté une nette diminution du temps de gestation chez la femelle Humaine.

### Sparow

L'aspect physique des Sparows fait immédiatement penser aux félins, ces compagnons fidèles des humains qu'ils ont emportés avec eux lors des colonisations au tout début de l'ère spatiale. Néanmoins, la comparaison est bien fausse. En effet, les Sparows mesurent en général entre 2 mètres et 2 mètres 50, et ils se déplacent le plus souvent debout sur leurs membres inférieurs. Néanmoins, quand le besoin s'en fait sentir, les Sparows peuvent se déplacer sur leurs quatre membres et ainsi atteindre des vitesses de l'ordre de 60 ou 70 km/h. En outre, ils sont doués d'un très bon sens de l'équilibre et d'une grande faculté à se déplacer silencieusement ce qui fait qu'ils sont très réputés comme espions malgré leur taille imposante.

### Fungus

Les Fungus sont souvent assimilés à des bêtes de somme ou à des forces de la nature. En effet, bien qu'ayant une morphologie se rapprochant de celle d'un Humain, un Fungus mesure en general entre 3 mètres et 3 mètres 50 et surtout, pèse en moyenne à l'âge adulte entre 600 et 800 kg. Environ 80% de cette masse est de type musculaire, ce qui fait qu'un Fungus adulte peut soulever sans effort entre 3 et 4 fois son poids. Néanmoins, leur physionomie n'étant pas tout à fait adaptée à cette masse musculaire, il leur est très difficile de faire preuve d'une agilité aigue ou d'une vitesse élevée.

### Garn'ek

Les Garn'Eks peuvent se décrivent comme des "cerveaux qui volent". Ce sont en effet, des créatures

visqueuses ayant la faculté de se déplacer dans les airs. Ils sont principalement constitués de matière cérébrale et possèdent donc d'énormes capacités mentales. Ce sont de très grands chercheurs et ils possèdent même quelques pouvoirs psychiques. Néanmoins, les Garn'Eks ne sont aucunement pourvus de "peau" ou de tout autre "carapace" ce qui les rends très vulnérables aux attaques physiques. C'est pourquoi ils ont recours à la robotique ou à l'esclavagisme mental de races jugées "inferieures" pour exécuter leurs travaux physiques.

## Wougzy

*"Mignon comme un Wougzy"* est une expression très répandue parmi les différentes civilisations de la galaxie. En effet, leur fourrure douce au toucher, de couleur changeante et leurs grands yeux ne peuvent qu'inspirer l'émotion la plus grande. Les Wougzy ne vivent que pour dormir, jouer, manger et se reproduire (à certaines périodes de l'année).

Il existe une sous-catégorie parmi la race Wougzye: Les Wougzy Noirs. C'est une caste guerrière, qui ne pense qu'à flinguer tout ce qui bouge, entre deux orgies au sirop d'érable pur. Les Wougzy Noirs sont plutôt vindicatifs, et ils sont toujours partant pour une bonne baston, à coup de M-16.

## Largyn

Les Largyns, malgré le fait de ressembler trait pour trait à des Humains (mis à part la présence d'un seul œil unique au milieu du front), ne sont pas des mammifères. En effet, ils possèdent un système reproductif très particulier, mais surtout très actif. En effet, il n'est pas rare lors de conversations, d'entendre des phrases comme celle-ci : "Regarde moi ça chérie, c'est leur 8ème enfant. On dirait vraiment une famille de Largyns"

## Chrysoïde

Les Chrysoïds ressemblent à première vue à des insectes un peu particuliers. Car si comme eux ils possèdent des mandibules et des membres inférieurs velus, ils possèdent néanmoins un cerveau et sont doués d'intelligence. La société Chrysoïde est une société hyper-hiérarchisée, très structurée où chacun a sa place. De par leur nature relativement vindicative, peu nombreux sont ceux qui ont pu avoir de véritables contacts prolongés avec un Chrysoïd, c'est pourquoi ils restent, dans l'ensemble, un grand mystère.

## Technovid

La race Technovide est constituée d'un nombre très important d'IA (Intelligence Artificielles). En fait, presque chaque Technovid est unique et indépendant de par la structure de son programme. Les Technovids sont une création des Garn'Eks et devaient servir ces derniers. Néanmoins, une révolte eut lieu et finalement, les entités Technovides furent reconnues comme une race à part entière. Ils ne possèdent pas de morphologie propre, mais sont souvent "incarnés" dans des cyborgs, ces derniers étant la forme de machine la plus polyvalente.

Les Technovids ne sont pas organiques, leurs caractéristiques dépendent donc du cyborg dans lequel ils se sont incarnés.

## Zorglub

Le Zorglub, par sa forme et sa culture, tend à devenir une sphère parfaite si il ne l'est déjà. Le culte de la Grande Sphère Celeste, créatrice selon eux de l'univers prend une part importante dans chaque acte

de leur vie. Les ZorgluBs ne suivant pas les dogmes sont vite réperés par leur tendance à devenir de moins en moins sphérique et sont châtiés par leur frères et soeurs sans aucune pitié. Leur apparence surprend au début: imaginez une boule ovale de couleur variable, du diamètre d'un ballon de football, volant à environ 20cm du sol, avec deux sortes d'antennes déployées, et vous aurez une idée de ce qu'est un ZorgluB.

Les ZorgluBs se reproduisent par contact de leurs antennes. Le contact des antennes crée une stimulation nerveuse qui provoque la libération de spores autours des deux sujets.

## Caractéristiques

Militaire	Combat avancé	
	Général Voyageur	
	Maitrise du commandement - + flottes milli	
	Diminution de l'entretien	
	Initiative de combat	
Commerçant	Augmentation du nombre de flotte civile	
	Participation dans un CA	
	Taxe sur les dividendes	
	Bonus vitesse civile	
	Liens systèmes moins cher	
Empereur	Bonus Stab	
	Diminution de la corruption	
	Augmentation de la popmax	
	Capacité de croissance	
	Plus de race par pla	
Espions	Double le nombre de mission	
	Abus de confiance	
	Bonus en service spé	
Technologue	Bonus en recherche	
	Bonus en contre esp	
	Passage d'anta	
	Bonus au nombre de plan	
	Connaissance tech d'autres race	

# Univers, systèmes et planètes

## L'univers

L'univers est une planche de jeu à 2 dimensions. Chaque point de l'univers est représenté par un couple de coordonnées, par exemple :

<img d'un graphe>

Le centre de la carte, en coordonnées absolues est 0:0. Cependant, chaque représentation d'un objet lié à un lieu pour un joueur est donnée en coordonnées relatives, différente pour chaque joueur. Le centre du système de coordonnées d'un joueur est celui de sa première capitale. Les coordonnées sont toujours des nombres entiers, c'est pour cela que pour visualiser l'univers plus facilement, nous définirons la *case* qui est en fait un point de l'univers.

La distance entre deux cases de l'univers est définie comme ceci :

$$\text{distance} = \max(\text{abs}(\text{case1}_x - \text{case2}_x), \text{abs}(\text{case1}_y - \text{case2}_y))$$

Max() étant une fonction qui retourne le plus grand nombre passé en argument, abs() retournant la valeur absolue de son paramètre.

L'univers est parsemé de *tunnel intragalactique*, utilisable dans les deux sens, qui permet à une flotte de faire de grand déplacement en un tour. Une fois découvert, il seront écrit dans votre rapport systématiquement.

## Les systèmes

Un système est un ensemble de planètes en orbite autour d'une étoile, se partageant une case.

Chaque joueur peut définir une capitale sur un système. Ce dernier rentrera en compte dans le calcul de la stabilité d'un joueur. En cas de perte ou d'absence de capitale, tout les systèmes du joueurs se verront infliger une diminution de stabilité de -10, par tour.

Si un système est à plus de 10 cases de la capitale, il est déclaré *ingérable* : il ne produit plus de centaures ni de point de construction (voir X). Par contre, il continue à produire du minerai et des marchandises.

## Les planètes

Une planète est une entité généralement habitable par de la population locale et exploitable par un commandant.

Toutes les planètes ont une capacité d'extraction de minerai, variant de 0 à 5 naturellement. Cette capacité est améliorable avec certains batiments (les usines d'extraction avancée). En fonction du nombre et du niveau des mines, les planètes vont produire du minerai tout les tours, comme suit : Sur une planète de X production, s'il y a Y mines, elle produira  $\text{sum}(X, X - 1, X - 2, \dots X - Y)$ . La production négative n'est pas comptée. Exemple : production à 4 avec 2 mines : fabrication de  $4 + 3 = 7$  unité par tour.

Les planètes ont des caractéristiques : la température, le taux de radiation ainsi qu'un type de climat. Les trois premières jouent un rôle fondamentale pour savoir si une race peut coloniser la planète et le cas échéant, définir la population maximale qu'il est possible d'avoir sur cette planète; Chaque race ne peut en effet pas coloniser tout les types de planètes, voir tableau X. Le climat quand à lui influence le

taux de croissance de la race.

Race	Température		Radiation	
	Min	Max	Min	Max
Mutant				
Humain				
Sparow				
Fungus				
Garn'ek				
Wougzy				
Largyn				
Chrysoïde				
Technovid				
Zorglub				

Si une race peut coloniser une planète (pour les détails pratiques, voir flottes/colonisations), la population est automatiquement définie à 10. La population maximale autorisée sur la planète est donné par le calcul suivant :

```
float re = (race_db[r].radmax - race_db[r].radmin) /2;
float te = (race_db[r].temmax - race_db[r].temmin) /2;

float rm = (race_db[r].radmax + race_db[r].radmin) /2;
float tm = (race_db[r].temmax + race_db[r].temmin) /2;

double ra = 10*log(p->terra+2)*rm / (re*(s_abs(rm - p->rad)+41));
double ta = 10*log(p->terra+2)*tm / (te*(s_abs(tm - p->temp)+41));

popmax = 5000*log1p(p->taille)*exp(10*ra*ta*ga)*(1+p->terra)/log(re+te+ge);
```

Tout les tours, la population croit automatiquement à la fin. Sur chaque planètes, vous avez un taux de croissance défini par la formule suivante :

```
taux de croissance = 18 + bonus_politique + terraf/2 + bonus_gouv + bonus_cmd +
popmax/350
```

Si le taux de croissance est positif et que la croissance est plus petite que 10 unités, elle est automatiquement arrondie à 10. Si le taux de croissance est négatif et que la population sur la planète passe en dessous de 10 unités, la race est décolonisée.

Tout les tours, vous avez la possibilité de terraformer une fois chaque'une de vos planètes. Cette opération améliore les conditions de vie de la population présente, et ça s'en ressent : la population maximale et la taux de croissance augmente. Chaque niveau de terraformation augmente aussi la tolérance des races dans les caractéristiques "radiation" et "température", de 2 points par niveau. Par exemple, une planètes à 70 de température moyenne, vous aimeriez y mettre des Indiens, mais malheureusement cette race ne supporte pas plus de 65 en température moyenne. A terraformation 0, ils ne pourront pas coloniser la planètes, mais à partir du niveau 3 ça sera possible.

En cas de population sur la planètes, elle peut fournir tout les tours un gain en centaures : vous pouvez taxer votre population, de 0 à 5. Les revenus sont déterminé suivant cette formule :



$$\text{revenu\_pla} = \text{population} * \text{taxation} / 10$$

Chaque planètes possède également un taux de stabilité, c'est à dire un indicateur qui défini la soumission de votre peuple. Plusieurs facteurs influence ce taux, voici la formule :

$$\text{stabilité} = \text{stabilité\_du\_tour\_précédent} + \text{éloignement} + \text{influence taxation} + \text{bonus}$$

L'éloignement est un facteur calculé en fonction de la distance entre la planètes et le système capital, suivant ce tableau :

Distance	Influence sur la stabilité
0 (capitale)	+3
1	+2
2	+1
3-6	-1
7-8	-2
9	-4
10	-6
11	-8
12 et plus	-12

Le taux de taxation influence de deux manières la stabilité : quand il change, la planète se voit donner un malus de 2 à la stabilité, et tout les tours, suivant ce tableau :

Taux de taxation	Influence sur la stabilité
0	+6
1	+3
2	0
3	-3
4	-7
5	-11

Les bonus quand à eux sont tout une série de facteurs : bonus du commandant, de la politique, du gouverneur, ou encore du à des actions de services spéciaux.

Il faut aussi ajouter qu'une planète sans population a automatiquement un taux de stabilité de 100%.

A la fin de chaque tour, un test de révolte est effectué sur chaque planète : Si le taux de stabilité, exprimé en % est de 70, la planète à 30% de chance de rentrer en révolte. Une planète en révolte ne produit donc rien (ni minerais, ni revenu, ni marchandises, ni point de construction. Tout ces batiments sont à l'arrêt) le tour suivant.

Chaque planète peut parfois produire naturellement une marchandise. Si non exploité, cette production sera toujours extrêmement faible, mais vous pouvez construire des usines de marchandises qui

augmenteront cette production. Il est important de souligner qu'il est impossible de faire fonctionner une usine de marchandise d'un certain type si cette planète ne produit pas déjà naturellement cette marchandise.

Toutes les planètes ont également un espace constructible maximum. Chaque bâtiment construit sur une planète occupe de la place, il est impossible de dépasser cette limite.

## Les possessions

Une possession est un ensemble de planète d'un même système ayant le même propriétaire. Cette entité est à différencier du système, en effet plusieurs commandants peuvent se partager le même système.

Au niveau de chaque possession vous pourrez définir des budgets. Il y en a de trois types : les budgets technologiques, services spéciaux et contre espionnage. Pour voir exactement à quoi ils servent, allez dans la section qui leur est consacré, voilà simplement comment ils fonctionnent. Chaque planète produit des revenus financiers (via la population ou les entreprises), vous pouvez allouer un certain pourcentage à un ou plusieurs de ces trois budgets. La somme totale ne peut pas dépasser 100%. Si la somme est inférieure à 100%, le reste sera versé sur votre compte à la banque galactique.

Chaque possession a également une politique, qui peut être changeable chaque tour. Les voici :

Impôt : Vos revenus financiers sont augmentés de 15%

Défense : Vos milices combattent mieux, bonus de 30% en chances de touché (voir combats)

Construction : Bonus de 50% aux points de construction. Arrondi au supérieur.

Commerce : Bonus de 50% aux productions de marchandise

Loisir : Bonus de +1 en stabilité

Expansion : Bonus de 5% en croissance de population

Technocratie : Bonus de 30% au point technologique récolté.

Il existe aussi des politiques plus agressives, débouchant toutes sur un malus de -2% de stabilité par tour, les voici :

Intégrisme : Bonus de 10% en croissance

Esclavagisme : Bonus de 100% en point de construction

Chaque planète d'une possession fournit un *point de construction* à la possession. Ce score est améliorable avec certaines politiques et certains bâtiments. Ce nombre de point indique la quantité de travail de construction que le système est capable de fournir, par tour.

Chaque possession habitée est également le siège d'une culture, qui essaye de s'étendre sur les cases autour d'elle. La culture, système proche de celui de civilisation III+, est engendrée par la population, modulée par le rapport entre la somme de bâtiments sur la possession et la somme moyenne de bâtiment par possession dans la galaxie et la stabilité moyenne de la possession.

Le commandant qui génère le plus de culture sur une case est le propriétaire de la case. Si une planète a un propriétaire différent du propriétaire de la case, elle a 10% de chance de se révolter puis de passer sous le contrôle du propriétaire de l'endroit.

## Flottes

Sont appelées flottes les ensembles de un ou plusieurs vaisseaux. Les flottes représentent vos forces armées. Ce sont ces flottes qui vous serviront à vous défendre contre d'éventuels agresseurs, ou à conquérir de nouveaux territoires, voire encore à tanner la tronche de vos ennemis. En un mot, c'est le nerf de la guerre.

Les flottes peuvent se déplacer de deux manières, soit vous connaissez les coordonnées cibles, soit vous pouvez suivre une autre flotte : c'est le pistage. Chaque flotte à une vitesse; si lors d'un déplacement ciblé, la distance est plus grande, la flotte essaye de s'approcher au plus près et continuera son mouvement au tour suivant sans que vous ayez à redonner l'ordre. Lors d'un pistage, si la flotte n'est pas assez rapide, elle s'arrête là et vous ne connaîtrez pas de cette manière la destination de la flotte pistée. Durant le mouvement, la flotte est séparée de la carte : elle se téléporte entre deux points, sans interférer avec ce qui a sur son chemin.

Chaque flotte a à tout instant une directive. C'est la politique qu'elle doit appliquer quand elle rencontre quelque chose.

Attaque des flottes du commandant x : Elle attaque les flottes du commandant cité, passe temporairement en attitude neutre près d'autres flottes.

Attaque toutes flottes : Elle attaque toutes les flottes à portée.

Attaque préventive : Attaque toutes flottes en directives attaque système ou dérivés.

Conquête planètes x : Attaque la planète x du système présent sur la case.

Conquête système : Attaque un maximum de planètes du système présent sur la case.

Pillage planète x : Pille la planète x du système présent sur la case.

Pillage système : Pille un maximum de planète du système présent sur la case.

Attitude neutre : Pas de réaction. En cas de combat un malus de -20% est appliqué au moral des troupes.

Quand plusieurs flottes sont présentes sur une case et qu'il y a des combats, l'ordre de ceux si est fonction de la directive des flottes. Plus cette dernière est haute dans la liste si dessus, plus elle sera résolue vite. En cas de directive de même priorité, l'ordre est déterminé aléatoirement. Après chaque combat, la directive de chaque flotte passe en attitude neutre si la flotte ennemie faisait plus d'un tiers de sa puissance.

Il existe deux types de flottes : les flottes militaires et les flottes civiles. Par défaut toutes flotte est civile sauf s'il y a au moins un vaisseau militaire dedans.

Chaque tour, la flotte coûte à l'entretien un dixième de son coût de construction -planétaire- en centaure.

## Vaisseaux

Un vaisseau est la plus petite unité spatiale indépendante qu'il est possible de produire.

Un vaisseau est fait de différents composants qu'il faut assembler lors de la création de plans de vaisseaux. Si un commandant fait cette opération, ils doivent payer 10x le prix centaure du vaisseau. De plus, chaque commandant est limité à la possession de 7 plans, dont il est le créateur, en même temps et il ne peut créer qu'un plan par tour. La première limite est améliorable, pour les technologues notamment.

Chaque plan a notamment un domaine d'application : privé, d'alliance, raciale ou public. Seules les technologues peuvent sortir des plans de domaine public.

En fonction du nombre de composants et leurs tailles, le vaisseaux lui même occupe un certain nombre de case et lié à cette dernière, possède une taille :

Nombre de cases	Taille
1-3	1

4-5	2
6-9	3
10-20	4
21-50	5
51-100	6
101-250	7
251-500	8
501-1000	9
1001 et plus	10

Le nombre de case est également responsable du nombre de points de construction que le vaisseau va coûter :

$\text{pdc} = \text{floor}(\text{cases}/2)$

floor() étant une fonction qui arrondi l'argument à l'inférieur.

expérience, moral.

## Vaisseaux spéciaux

Tout vaisseau contenant un module de colonisation est appelé un colonisateur. Il permet, une fois en orbite autour d'une possession, de coloniser une planète de la race de l'équipage de vaisseau. Une fois colonisée (quand c'est techniquement possible) le vaisseau est détruit, il n'est donc pas sage de construire un module de colonisation dans des vaisseaux destiné à un autre usage.

Tout vaisseau contenant un module de construction à la capacité de construire des vaisseaux dans l'espace, sans support logistique externe, cela coûte simplement des centaures, le coût est calculé suivant la formule suivante :

$\text{cout} = \text{cout\_centaure} * 2 + \text{cout\_minerai} * 5 + \text{cout\_marchandise} * 20$

Chaque module de construction à une certaine capacité de construction, le nombre de vaisseau sortit est simplement le rapport entre la capacité de construction et le nombre de point de construction du vaisseau.

## Combat

Il existe plusieurs sortes de combat : le combat spatial (entre deux flottes) et le combat planétaire (entre une flotte et une planète).

directive, toussa

### Combat spatial

Le combat spatial, tel le jeu, fonctionne sur un principe de tour à tour, chaque tour ayant différente phase.

Tout d'abord, les flottes sont disposées sur une grille de 25\*20 cases, comme l'indique le schéma suivant :

<schéma de la planche de jeu>

Ensuite le moteur va déterminer quelle flotte est la plus rapide. Normalement c'est la flotte du commandant ayant le plus d'initiative. En cas d'égalité, le moteur de jeu va calculer le tempo :

$\text{tempo\_flotte} = \text{somme des tempo vsoAS} / \text{nombre de vsoAS} + \text{bonus\_amiral} + \text{initiative}$

$\text{tempo\_vso} = \text{vitesse moteur} + \text{somme\_vitesse\_armeAS} / \text{nombre d'arme AS}$

La flotte qui possède le plus gros tempo bougera en première, en cas d'égalité c'est la flotte de l'amiral le plus rapide, en cas d'égalité au hasard.

Ensuite, le tour de combat commence. La première phase du combat est le déplacement de la flotte la plus rapide, puis la flotte la plus lente se déplace. Ensuite en fonction de la stratégie, la flotte la plus rapide détermine une liste de cible, et tire. Puis la flotte la plus lente détermine une liste de cible, puis tire. Les vaisseaux en mode fuite s'éloignent, s'ils sortent de l'arène, il passe un test de fuite (à déterminer). Et enfin, on passe au tour de combat suivant après avoir décrétement le taux de moral de chaque flotte.

Le combat est terminé quand soit une des flottes est complètement détruite ou à fuit, ou alors quand la flotte ayant le plus de moral est arrivé à un moral nul.

Chaque type d'arme dégat, moral, expérience, chance de touché, stratégie.

## Combat planétaire

Le combat planétaire est similaire au combat spacial, sauf que une flotte est remplacé par la planète : en dernière ligne la population et les batiments sont regroupé de manière homogène. En avant dernière ligne les boucliers éventuel sont alignés. Sur le restant des cases sont disposée les batteries, s'il y en a. La planète à toujours le tempo le plus rapide et un moral de un plus grand que la flotte. Contrairement aux vaisseaux, aucun des éléments de la planète ne passe par une phase de déplacement lors du combats. Évidement seule les armes qui possèdent des attaques planétaires pourront tirer, pour celle si le système des chances de toucher est abandonné.

## Technologies

La technologie est la base du progrès. Chaque tour, vous avez la possibilité d'allouer un certain pourcentage de vos revenus en recherche, ce qui permet de créer des *points de recherche*. Au tour suivant, vous pouvez investir ces points dans des technologies. Chaque technologie à un certain seuil de recherche, une fois que vous avez dépassé ce seuil, vous découvrez la technologie. Le seuil diminue petit à petit : plus la technologie est connue par un grand nombre de personne, moins elle est chère à chercher.

$\text{cout} = k \cdot \text{cout\_initial} / \log(\text{nombre de personne} + 2)$

K est une constante arbitraire.

## Prérequis et antagonisme

Chaque technologie est issue d'une autre, sous une forme d'arbre. Généralement, une fois une technologie découverte, vous avez l'opportunité d'en trouver d'autres, plus puissante (et aussi plus chère).

Il existe aussi des technologies *antagonisme* : La connaissance d'une technologie empêche la découverte d'une autre, sauf si vous avez les compétences requises pour passer cette antagonisme (voir les compétences de joueurs).

## Type de technologie

Il existe trois sortes de technologie :

Les bâtiments, qui sont à construire sur des planètes et qui apporte des avantages (ou des inconvénients) locaux.

Les composants, qui servent à la fabrication de plans de vaisseaux.

Les maîtrises, qui donne des avantages (ou des inconvénients) globaux, à l'échelle du joueur.

## Entreprises

Une entreprise est une unité indépendante des joueurs, créée par le moteur du jeu quand le MJ le juge opportun, qui manipule la production de marchandises et qui contrôle les plans publics. Chaque entreprise contrôle une zone de la galaxie.

Les joueurs peuvent acheter des *titres d'entreprises*, c'est à dire un pourcentage du conseil d'administration. Un joueur ne peut pas dépasser un certain seuil de participation au CA, dépendant de sa capacité "Gestion d'entreprises".

Cours/titre

Usine & production de marchandises

Puissance économique

Territoire

Plan publics

## Héros

Tout les tours, vous aurez l'occasion de recruter un *héros* sur les marchés publics. En fonction de la tâche que vous lui assignerez, ils gagneront en expérience, en compétences et vous octroyeront des bonus locaux. Chaque héros peut être affecté à une flotte, une possession, ou à un bureau d'espionnage.

Pour le recrutement proprement dit, rien de plus facile. Chaque tour, dans les statistiques publiques, il y a une liste de héros à recruter. En fonction de leurs niveaux et compétences, il y a un *prix de base*. Ceux qui veulent peuvent enchérir (qu'une seule fois par tour pour toute la liste); votre enchère est enregistrée si vous mettez plus que le prix de base. Ensuite elle un peu rabaisée, à un moment de chaque tour, elle est comparée avec celle des autres joueurs, celui qui a mis la plus grosse empoche le héros.

$$\text{enchère réelle} = \text{enchère} / \log(\text{nombre de héros} + 2)$$

Chaque tour, le héros vous coûte un entretien (un dixième de son prix de base), mais peut aussi vous rapporter des choses : vous pouvez l'affecter à une possession ou une flotte<sup>1</sup>. A chaque tour, en fonction de ce que vous allez faire avec ça, votre héros va gagner un peu de point d'expériences. Vous pouvez aussi garder votre héros en réserve (=non affecté) ou encore l'affecter à une mission spéciale. Après un certain nombre de points d'expérience accumulé, il va gagner un niveau.

$$\text{niveau} = \ln(k \cdot \text{expérience}) \text{ ??? à revoir}$$

A chaque niveau gagné, un héros gagne un niveau dans une compétence arbitraire, utile dans le cadre

---

<sup>1</sup> Pour ceux qui ont connu les océane-like classique, ici il y a plus de distinction entre un amiral et un gouverneur

de sa dernière affectation connue, et a 10% de chance de gagner un niveau d'immortalité. Si vous affecter un héros à une possession ou une flotte qui se fait détruire, un test de vie est effectué pour déterminer s'il parviendra à survivre ou s'il y restera. Si le héros était en mission spéciale et qu'elle échoue (critique ou pas), il effectue d'abord un test de vie pour son propriétaire, en cas d'échec et si le mission ciblait qu'un d'autre que le propriétaire légitime du héros, il a une chance sur deux de rejoindre son ex-victime.

$$\% \text{tage de vie} = 1 - (.05 * (\text{niveau\_immortalité} + 1))$$

## Compétences

Combativité (flotte, possession) : octroie un bonus aux chances de touchés lors des combats.

Radin (flotte, possession) : Diminue l'entretien de la chose, de 10% par niveau.

Clairvoyance (flotte, possession) : Augmente la portée radar ou scanner, de 1 point par niveau.

Fanatisme (flotte) : octroie un bonus de moral à vos vaisseaux.

Voyageur (flotte) : Octroie un bonus de vitesse.

Ingénieur (flotte) : Diminue le cout de production des MDC, de 5% par niveau.

Populisme (possession) : Empêche toute révolte lorsque la stab est au dessus de 100 – niveau\*5.

Finance (possession) : Augmente les impôts générés, de 5% par niveau.

Contrebande (possession) : Augmente la production des usines de 10% par niveau.

Furtivité (espion) : Augmente l'efficacité générale en mission

Espion, voleur, hacker, assassin, saboteur (espion) : Augmente l'efficacité dans ce type de mission.

## Service spéciaux

mission : voltech, propagande, piratage (vol centaure), espionnage (flotte et syst, emplacement syst), assassina (héros), sabotage (flotte et syst)

## Arbre techno

MineI à V : capacité d'extraction minéral

bouclier plaI à 10, bouclier spa I à 10 : capacité d'absorption

centre de réparation, module de réparation : capacité de réparation

radar, scan, hscan : capacité de détection, capacité de scan, capacité d'hyperscan

brouilleur, capacité d'illusion

extra : capacité d'extraction avancée

usine marchandise

usine d'opti : augmentation pdc

arme : bombe, laser, plasma, torpille, missile

cargo

colo, mdc

moteur, voile

maitrise : déplacement civile, optimisation place syst, construction

batterie

ville spa

entreprise

capacité louche : autodestruction