

08/04/2014

Thibaut Henin

Possibilités d’extensions du jeu

Add - ons

Quantyl SARL

Résumé :

*Ce document liste des idées, concepts ou éléments qui peuvent faire l’objet d’un ajout dans une version future du jeu.*

Luchronia - Conception

Mentions légales :

Quantyl SARL

**Siège social :**

8 avenue du maquis,

26100 Romans sur Isère

**SIREN :**

797 581 683

RCS de Romans sur Isère

# Sommaire

[1. Sommaire 3](#_Toc384739997)

[2. Magie 4](#_Toc384739998)

[3. La Terraformation 5](#_Toc384739999)

[4. Véhicules communs 6](#_Toc384740000)

[5. Individualisation des bâtiments 7](#_Toc384740001)

[6. Compétences 8](#_Toc384740002)

[6.1 Nouvelles compétences 8](#_Toc384740003)

[6.2 Travail « pour la cité » 8](#_Toc384740004)

[7. Nouveaux matériaux 9](#_Toc384740005)

[7.1 Carrière 9](#_Toc384740006)

[8. Bâtiments 10](#_Toc384740007)

[8.1 Usine 10](#_Toc384740008)

[8.2 Transport Ferroviaire 10](#_Toc384740009)

[8.3 Electricité 10](#_Toc384740010)

[8.4 Chaufferie 10](#_Toc384740011)

[8.5 Banque 10](#_Toc384740012)

[9. Hygiène 12](#_Toc384740013)

# Magie

Note : cette partie est à définir.

# La Terraformation

Il pourrait être pertinent, mais à vérifier, de permettre aux joueurs de terraformer la Lune. Ceci impliquerait d’ajouter une gestion des climats. Les éléments modifiables pourraient être les suivants :

* Réchauffement climatique (les joueurs peuvent émettre de la chaleur)
* Cycle de l’eau (les joueurs émettent de l’eau, sous forme de vapeur ou liquide)
* Introduction de végétaux (herbe, forêts, …) puis d’animaux (terrestres et aquatiques)
* Modification du relief (influe sur les vents et les cours d’eau)

# Véhicules communs

Il pourrait être intéressant de permettre aux joueurs de bâtir des véhicules plus imposants dans lesquels ils pourraient transporter d’autres joueurs. Ces véhicules fonctionneraient un peu comme une ville :

* Le propriétaire du véhicule en est le dirigeant, il en fait ce qu’il veut
* Des « slots » permettent d’ajouter des composants au véhicule (soutes, machinerie, armes, …)
* Tout comme les villes, les véhicules peuvent être attaqués et leurs éléments subir des dégâts, il faudra donc que les joueurs réparent en cour de route.

On pourra alors imaginer des véhicules terrestres, maritimes, sous-marins et aériens.

# Individualisation des bâtiments

Pour l’instant, les bâtiments sont gérés par les cités et « appartiennent à tous les citoyens » d’une certaine manière. On pourrait imaginer qu’un joueur puisse acheter un slot et y bâtir son propre bâtiment et y proposer ses services pour s’enrichir.

On pourrait imaginer que le joueur y bâtisse sa maison, que celle-ci dispose aussi de slots pour l’aménager : champ, laboratoire, forge, entrepôt, grenier, …

On pourrait imaginer permettre de meubler cette maison.

# Objets

## Outils spécialisés

Envisager des outils spécialisés, genre, « Ache fendeuse de Bet » et autres améliorations ++ de gros bills.

## Effets indésirables

Lorsqu’on utilise un objet (potion, pillule, beaume, …) il pourrait y avoir des « effets indésirables » (ou simplement des versions maudites des objets). Table d’effets aléatoires ? Objets maudits ? plusieurs possibilités à trancher.

# Compétences

## Nouvelles compétences

*La pyrolyse permet en réalité de récupérer plus que du bois (méthanol, acide acétique, eau, goudron, …). Cette subtilité sera gérée lors d’un add-on spécifique. Inutile de surcharger pour l’instant.*

## Travail « pour la cité »

Pour l’instant, le personnage

*« Pour la cité » : signifie que la cité fournis les matières premières mais récupèrera les produits finis. Constituera un add-on.*

# Nouveaux matériaux

## Carrière

Voici une liste de pierres qui pourraient être utiles :

1. Beauxite, pour faire de l’aluminium
2. Gypse, pour faire du plâtre (pour la construction)
3. Calcaire, pour extraire de la chaux et la transformer en ciment

## Météorites

Ajouter des météorites qui pleuvent sur la lune. Lors d'une chutte, les conséquences sont multiples :

* Des dégâts sont distribués (bâtiments, personnages, lycntropes, ressources, ...)
* De nouvelles ressources naturelles font leur apparition (crystaux)

On peut imaginer d'ajouter des bâtiments :

* observatoire (pour savoir à l'avance où et quand tomberont les prochaines)
* canon spacial (pour dégomer les météorites avant qu'elles ne tombent)
* canon gravitationnel (pour attirer / repousser les météorites)

# Bâtiments

## Bâtiment sélénite

Les humains disposent d’une cuisine pour faire des plats efficaces. Il serait normal que les sélénites disposent d’un bâtiment qui serait équivalent. Dans le cas des cyborgs, la question se pose moins car ils peuvent utiliser tout ce qui est combustible et la cokerie/charbonnière peuvent servir de bâtiments cyborgs.

## Usine

Comme on est en période industrielle, la forge perd de son intérêt face à des usines. A cette époque, on moule et on usine plus qu’on ne forge. Par contre, les usines peuvent fabriquer n’importe quoi et ont une « spécialité » (elles ne fabriquent pas de tout). Comment traduire ça dans le jeu …

## Transport Ferroviaire

### Chemin de fer

Le chemin de fer permet de relier des gares entre elles. En fonction du niveau, le voyage est plus ou moins rapide et coûteux en énergie.

**Question :** la ville peut-elle mettre une taxe sur l’utilisation de son tronçon ?

### Gare

La gare permet de voyager d’une gare à une autre pourvu que la destination soit atteignable par chemin de fer et qu’elle soit à portée (fonction du niveau).

## Electricité

### Centrale électrique

La centrale électrique permet de fournir l’électricité à la cité. En y brûlant du charbon, les personnages remplissent les condensateurs et piles qui seront déchargé par les autres bâtiments.

**Note :** il faut alors définir la consommation par heure pour chaque bâtiment et par compétence.

### Ligne haute tension

**Notes :** La ligne haute tension permet d’acheminer l’électricité de la centrale aux bâtiments (donc il faut une ligne avant de faire une centrale) et permet d’échanger cette électricité entre les villes.

Il faut alors définir les modalités de cet échange, les villes qui consomment payent à celles qui produisent, mais de quelle manière ? Le client fixe un max au-delà duquel il ne paye plus ?

## Chaufferie

Permet la production de chaleur, utilisée par les autres bâtiments. Pose plus de problèmes que ça n’en résout en fait.

## Banque

Deux fonctionnalités :

* Déposer des crédits et être rémunéré
* Contracter un crédit et le rembourser

Se pose la question de « qui a la responsabilité de la banque ». La confédération ou la ville ? Si c’est la ville et qu’elle est mal gérée, des banqueroutes et problèmes sont à prévoir. Si c’est la confédération c’est plus simple.

*Dans les royaumes renaissants, quand quelqu’un ne paie pas ses impôts, il ne peut plus passer de niveau. Mais je ne sais pas trop si c’est intéressant de permettre de contracter des prêts. Je préfèrerais que les gens qui sont pressés d’avoir des crédits les achètent vraiment et que les autres doivent attendre.*

*Mais si pas de crédits, pas de rentrées d’argent dans la banque, et donc pas de possibilité de comptes rémunérés.*

*Ou alors, on peut imaginer que les joueurs paient pour que leur argent soit récupérable dans n’importe quelle autre banque. S’ils ne paient pas, ils ne peuvent la récupéré que dans celle de dépôt.*

## Laboratoire

Faire des recherches, engranger des points mais à quoi serviront ils ?

## Observatoire

Faire des recherches (idem, à quoi ça sert ? au prestige ?)

Observer le ciel pour détecter l’arrivée de météorites (add-on ?). Les météorites font des dégâts sur la zone mais ajoutent un bâtiment temporaire « météorite » d’où on peut extraire du cristal (en plus des mines par exemple).

## Hygiène

On pourrait introduire des maladies et de la contagion. Dans ce cas, les deux bâtiments suivant pourraient être intéressants :

* Centre de recyclage
* Égouts

# Prestige

Notes de Corinne :

Dans les royaumes renaissants <http://www.le317.fr/guide/index.php5?title=Prestige>

Le prestige est celui d’un duché, il permet d’avoir un bonus d’armée et un bonus de points d’état. Les points d’état sont l’équivalent de l’énergie, mais pour les actions effectuées par le duché.

Je propose que pour le moment, le prestige ne serve que pour le Hall of Fame, et que le jour où l’on voit une utilité, on fasse une add-on. On pourrait du coup augmenter la notion de prestige avec le prestige associé aux habitants de la ville (et donc plus la ville a d’habitant, plus elle est prestigieuse)

## Bâtiments de prestige

* Obélisque
* Arc de triomphe

# Politique

## Délégation de ministère

Si un ministre part en vacances, il peut déléguer son ministère à une autre personne. Pendant le temps de la délégation, le ministre ne peut plus gérer son ministère, et il est obligé de reprendre sa délégation avant de pouvoir à nouveau agir.

# Habitations

Les joueurs aiment avoir un « chez soi » dans lequel ils peuvent entreposer leurs affaires. Voici une manière d’y arriver.

On ajoute deux fonctions de bâtiments : immeuble, zone résidentielle (voir d’autres en plus). Ces bâtiments disposent d’un certain nombre de logements que les joueurs peuvent acheter/louer (la location s’assimilant à une taxe ou des charges). Les joueurs pouvant avoir plusieurs logements (dans la même ville ou des villes différentes).