



RISING CONSTELLATION

Le premier MMO
de grande stratégie
en coopération.



Game Design Document

Avril 2020



Quartos, Tétrane, Quadrinople et Chatur, voici les quatre planètes capitales de la Tétrarchie, un immense empire qui domine presque toute la galaxie. Partager le pouvoir permet de maintenir un équilibre, une stabilité. Mais cela attise aussi la jalousie et les complots.

Les quatre Tétrarques qui gouvernent le monde sont tels des primates qui, tour à tour, se frappent le torse de plus en plus fort. Les uns brillent par les exploits militaires de leurs Navarques, les autres assassinent leurs concurrents en profitant des services des Effacés. D'autres encore corrompent leurs adversaires par l'éloquence de leurs émissaires Sidériens.

Pendant près de 4000 ans, la Tétrarchie a été la digne héritière du peuple d'Akhéna qui fut le premier à régner sur un vaste ensemble de systèmes stellaires. Mais tout passe...

Les Myrméziriens ne cessent de supprimer les traditions séculaires et cette fois, aux yeux des autres Tétrarques, ils sont allés trop loin : l'abolition de l'esclavage des machines. C'est le début d'une crise sans précédent. Alors que Myrmézir ne lâchera rien, le reste de la Tétrarchie compte saisir l'opportunité de punir ces réformistes.

Les Navarques arment leurs flottes de Négore aux Azuries. La rumeur d'un conflit interne réveille les ardeurs des Cardaniens, prêts pour leur guerre sainte. L'A.R.K., la plus grande corporation multi sidérale, se prend à rêver d'un empire et se lance dans la création d'une flotte jamais vue. Les Syns, d'ordinaire pacifistes, s'unissent sous une même bannière pour reprendre leurs planètes perdues aux mains d'industriels sauvages et impitoyables.

La galaxie est à l'aube d'une guerre totale à l'issue de laquelle il risque de n'y avoir que des perdants. Mais peut-être que de brillants Navarques protégeront leur peuple avec honneur. Peut-être que des Effacés mettront à exécution des plans machiavéliques et sauveront alors des planètes entières de la destruction. Enfin, peut-être que d'éminents Sidériens convaincront les pires ennemis de faire une trêve et, pourquoi pas, une paix durable. À la fin, il y aura certainement quelques étoiles montantes, prêtes à tracer dans l'espace infini le sigle d'une nouvelle constellation qui régnera. Mais tout passe...

INTRODUCTION

Rising Constellation présente un monde complexe et mouvant, sous la forme d'un plateau stratégique de plusieurs centaines de joueurs pilotés par les meilleurs de ces derniers, engagés dans une lutte pour le pouvoir, par les armes et les mots.

Rising Constellation est un 4X (jeu de gestion et de stratégie) massivement multijoueur, en temps réel, se déroulant dans un univers futuriste, dans lequel s'affrontent plusieurs équipes (factions).

L'expérience de jeu proposée est fondamentalement coopérative : le joueur s'immerge dans une conquête interstellaire en rejoignant une faction gouvernée par des joueurs élus. Ces élus sont les garants des stratégies militaires, diplomatiques et économiques qui doivent mener leur équipe vers la victoire. Pour l'emporter, chaque joueur doit ainsi participer à l'effort global de la faction pour remplir ses objectifs de victoire. Le joueur débute sa conquête sur un système stellaire identique à celui des autres joueurs.

Pour parvenir à étendre son empire, un vaste choix de développements lui sont offerts afin de servir au mieux les intérêts de son équipe. Après une phase de construction, d'exploration et d'expansion, il recrutera des agents (navarques, effacés et sidériens), qui agiront de concert pour permettre à la faction de s'adjuger la victoire par la force, la ruse ou la persuasion. Plusieurs type de classements, par équipe et individuels permettront de récompenser les plus valeureux. Un système de saison viendra relancer périodiquement la compétition, avec de nouvelles fonctionnalités et de nouveaux challenges.

Rising Constellation propose également un role-play à grande échelle dans un univers riche et cohérent que les joueurs seront libres de s'approprier, le faisant évoluer collectivement, écrivant ainsi l'Histoire. Cette Histoire influencera le contenu de la saison suivante, créant un univers immersif.

BLACKFLAG GAMES

Constellation s'inscrit comme le successeur des deux précédents titres du studio Blackflag Games, produits entre 2011 et 2018. Asylamba: Expansion Stellaire (un browser-game futuriste) a posé les bases de l'univers de Rising Constellation et a permis de rassembler une communauté de plus de 4000 joueurs. La communauté, encore active, soutient le développement de la suite de la licence. Asylamba: Influence (un puzzle-game en temps réel d'influence culturelle), sorti sur Steam, s'est vendu à plus de 5000 copies.

MODES DE JEU

Le jeu est découpé en deux différentes plateformes.

Le portail, permet aux joueurs de suivre l'évolution de leurs personnages ainsi que leurs positions dans les classements.

Les instances sont des serveurs de jeu uniques, dans lesquels le joueur se connecte, joue en équipe (les factions) et gagne ou perd. Les victoires et les défaites sont comptabilisées sur le portail.

UN JEU PROTÉIFORME

Rising Constellation propose un gameplay protéiforme. En effet, avec les mêmes règles de jeu (et quelques ajustements) et la même interface, le joueur se laissera tenter soit par des parties courtes (2 à 4 heures) soit par des parties beaucoup plus longue (environs 3 mois) avec un rythme de jeu beaucoup plus lent, centré sur le roleplay, le développement de son empire et les relations avec les autres joueurs. Il pourra aussi se connecter sur des instances où s'affronteront 2 équipes de 4 joueurs, comme il pourra tenter une bataille épique entre 5 factions de 200 joueurs chacune.

Cette diversité, pensée dès le début de la conception des règles, apporte la possibilité d'y ajouter une composante e-sport.

PROFILS

Les joueurs peuvent créer plusieurs profils avec le même compte. Ceci permet une grande identification dans le jeu, permettant au joueur de créer plusieurs personnages différents.

ÉQUIPES

Le portail permet de créer des équipes. Une équipe est un groupe de joueurs de taille fixe (Exemple: 6, 12, 18, 30) qui peut s'inscrire dans des instances spécifiques et ainsi jouer directement contre d'autres équipes. Les équipes sont classées dans des classements séparés, ce qui permet de préparer le terrain pour la composante e-sport du jeu.

MODE HISTOIRE

Dans ce mode, chaque instance n'est jouée qu'une seule fois, et le résultat influe sur l'histoire générale. Ce mode permet de construire un univers et de proposer aux joueurs de le faire évoluer avec leurs actions dans le jeu.

LE GAME DESIGN EN BREF

Le joueur développe des systèmes stellaires, dans une grande galaxie ouverte. Il peut construire des bâtiments afin d'optimiser la production et l'économie de son empire, préparer ses possessions pour la guerre.

BREVETS & LEX

Le joueur va accumuler des points de technologie et des points d'idéologie. Ceux-ci lui permettront d'acheter, respectivement, des brevets et des lex. Il devra alors gérer l'évolution technologique de son empire, anticiper les menaces et favoriser les synergies.

UN JEU D'AGENTS

Le joueur va pouvoir recruter des agents qui pourront être déployés sur le terrain ou comme gouverneur sur ses systèmes. Ces agents seront la vraie force de projection du joueur. Les Effacés feront une guerre sous couverture et l'aideront à mieux cerner l'ennemi. Les Sidériens appuieront le gouvernement face à la population, mais pourra aussi démoraliser l'ennemi. Enfin, les Navarques dirigeront des flottes de vaisseaux, pour dissuader, se défendre ou attaquer.

FACTIONS & GOUVERNEMENTS

Les joueurs sont rassemblés sous la forme d'une faction, une entité politique forte. Ces factions, aux histoires diverses, permettent aux joueurs de s'organiser et de préparer le jeu pour la victoire. Différents types de gouvernement sont offerts aux joueurs.

RÉSEAUX

Les factions auront la charge de la gestion des réseaux. Ceux-ci forment une toile entre les systèmes de la galaxie et offre de grandes opportunités de développement économique ainsi qu'un déplacement accéléré des agents. Cependant, ils constituent également un risque de part leur nature à rendre les longues distances à portée de tir.

IMPLEMENTATION DES FONCTIONNALITES

Le développement du jeu est encore en cours et toutes les fonctionnalités ne sont pas encore implémentées. Pour permettre une meilleure compréhension du jeu nous avons mis en place un code couleur qui montre l'état d'avancement de la fonctionnalité :

IMPLÉMENTÉE 

PARTIELLEMENT IMPLÉMENTÉE 

NON-IMPLÉMENTÉE 

GAME DESIGN

UNIVERS & SYSTÈMES STELLAIRES

GALAXIE

La carte de la galaxie est définie comme une surface rectangle dans laquelle sont disséminés des objets stellaires et des secteurs.

SECTEURS

La carte est découpée en secteur. Ce sont des surfaces formées par des polygones simples, contigus.

OBJETS STELLAIRES

La carte est remplie d'objets stellaires. Ces objets peuvent être des étoiles seules, des systèmes planétaires ou des objets plus étrange, trous noirs ou supernovae.

SYSTÈMES HABITABLES

Les systèmes stellaires qui possèdent au moins une planète de type habitable, sont les seuls objets stellaires que l'on peut revendiquer. Et donc, les seuls sur lesquels on peut y établir une présence humaine permanente.

Les systèmes stellaires sont composés de corps planétaires. Il y en a deux types :

- Les corps primaires, qui orbitent autour de l'étoile, peuvent être des planètes fertile, des planètes stérile, des géantes gazeuses ou des ceinture d'astéroïdes.
- Les corps secondaires, qui orbitent autour d'un corps primaire, peuvent être des lunes ou des astéroïdes.

Les systèmes stellaires sont les seules possessions fixes d'un joueur dans Rising Constellation. Le joueur démarre le jeu avec un système et peut par la suite en avoir plus (par la colonisation ou par la conquête). Perdre son dernier système signifie la défaite pour le joueur.

CONSTRUCTIONS

Le joueur peut améliorer le système planétaire en construisant des bâtiments.

Certains corps du système proposent un certain nombre de cases constructibles. On peut construire un bâtiment par case. À chaque corps est aussi associé un biome. Les bâtiments sont spécifiques au biome. Le premier bâtiment de chaque corps est un bâtiment de type "infrastructure" (propre à chaque biome). C'est lui qui va "ouvrir" un nouveau corps au développement. Les bâtiments sont dits "à niveau".

FILE DE PRODUCTION

Une file de production permet de produire des vaisseaux ou des constructions. La capacité de production du système définit la vitesse à laquelle la file de production va se réaliser.

STABILITÉ

La stabilité influe sur la croissance de la population dans le système. Plus la stabilité est haute, plus le système croit, plus elle est basse, plus il décroît. Les habitations disponibles sont également un facteur à prendre en compte.

En dessous d'une certaine valeur de stabilité, le système va annoncer une révolte. Après un certain temps sans réaction de la part du joueur, le système se révolte et devient neutre.

GAME DESIGN

JOUEURS

Les joueurs doivent gérer et faire prospérer un empire constitué de systèmes stellaires et d'agents.

TECHNOLOGIES ET BREVETS

En dépensant des points de technologie, le joueur peut acheter des brevets. Un brevet est une carte qui est directement active dès qu'elle est achetée.

Les brevets apportent des améliorations et bonus ou débloquent de nouveaux bâtiments ou de nouveaux appareils de guerre.

IDÉOLOGIES ET LEX

En dépensant des points d'idéologie, le joueur peut acheter, des lex. Les lex fonctionnent globalement de la même manière que les brevets. Néanmoins, une lex achetée n'est pas directement active. Le joueur doit manuellement en sélectionner un petit nombre qui seront actives.

Le joueur possède un nombre d'emplacements de lex limité. Au début du jeu, il est fixé à 1. Le joueur peut acheter un nouvel emplacement de lex en échange de points d'idéologie. Le coût de ces emplacements augmente rapidement.

Une première lex permettra par exemple de pouvoir administrer un système supplémentaire. Une suivante permettra d'en administrer deux. Le joueur pourra choisir de remplacer la première par la seconde et donc pourra en administrer 3, ou bien, il pourra acheter un nouvel emplacement de lex et donc en administrer 4..

Ce système permet une grande variabilité de jeu. Un joueur préférera avoir un grand empire, mais peu de flotte et d'agent, un autre préférera les lex d'agents.

CRÉDITS

Les crédits servent à entretenir l'empire du joueur. Certains systèmes peuvent être en surplus et d'autres en déficit. Le joueur doit gérer la stabilité de son empire.

De plus, le joueur doit payer les agents en activité ainsi que soutenir les frais d'entretien des appareils militaires.

Il peut arriver un cas où le joueur se retrouve avec un gain de crédits par heure négatif et une réserve de crédit vide. À ce moment là, le joueur devient en faillite. Un joueur en faillite, peut jouer normalement sur la plupart des facettes du jeu. Néanmoins, tous agents arrêteront de suivre les ordres et resteront "désactivé" le temps que la situation devienne à nouveau positive.

DOMINIONS

En plus d'administrer des systèmes stellaires, le joueur peut posséder des dominions. Un dominion est un système stellaire neutre qui a été soumis. Ce dernier se développe normalement, mais envoie une partie de sa production de crédit, de points de technologie et de points d'idéologie au joueur.

LIMITES À L'EXPANSION DU JOUEUR

Une grande partie des possessions physiques, — les systèmes, les agents et les dominions — sont limitées en nombre.

De manière à étendre son empire, le joueur devra augmenter ces limites. Pour ce faire, il devra choisir des lex qui permettent de les augmenter.

GAME DESIGN

AGENTS

Les agents sont le deuxième groupe d'éléments contrôlés par un joueur qui sont réellement présents sur la carte. Les agents sont des pions qui peuvent se déplacer sur la carte et faire des actions sur différentes cibles.

TYPES D'AGENTS

Tous les agents obéissent aux mêmes règles générales, chaque type d'agent offrira des capacités spécifiques. Il y a trois types d'agents :

- **Navarques** : gestion des flottes de guerre, défenseur des systèmes, aide à la production de vaisseaux.
- **Effacés** : espionnage, contre-espionnage, assassinat.
- **Sidériens** : gestion de l'influence culturelle, gestion du bonheur des systèmes, conversion d'agent.

ÉTATS DES AGENTS

Un agent déployé peut l'être de deux manières différentes :

- **Gouverneur** : un agent peut être déployé en temps qu'administrateur d'un système, offrant à celui-ci des bonus passifs. Chaque système ne possède qu'un seul emplacement de gouverneur et ce, quel que soit le type.
- **Agent de terrain** : un agent peut être déployé directement sur le terrain. Ce pion peut-être déplacé sur la carte et il peut effectuer des actions sur d'autres cibles.

CARACTÉRISTIQUES

Chaque type d'agent possède 3 caractéristiques actives qui s'appliquent lorsque celui-ci est déployé en tant qu'agent, et 3 caractéristiques passives qui s'appliquent lorsqu'il est déployé en tant que gouverneur.

RECRUTEMENT DES AGENTS

Les agents peuvent être recrutés sur un marché global et commun à tous les joueurs. Un agent recruté par un joueur ne peut plus être recruté par un autre joueur.

Cette mécanique permet de créer une contrainte entre les joueurs. Les agents étant disponibles pour tous les joueurs en même temps, une course à trouver le meilleur agent peut s'engager.

De plus, les agents, qui utilisent des ressources utiles pour d'autres tâches, agissent comme un facteur de prise de risque pour les joueurs. Un joueur qui fait le pari de ne pas dépenser des points de technologie (dans des brevets) pourra éventuellement acheter un agent de haut niveau dès son apparition.

Les agents sont générés procéduralement et se recrutent avec une combinaison de crédit, de points de technologie et de points d'idéologie.

Ce mécanisme de recrutement permet de garder l'intérêt de la production de points de technologie et de points d'idéologie intact tout au long du jeu.

En effet, au début du jeu, ces points serviront principalement à acheter des brevets et des lex, indispensable à la progression du joueur. En fin de jeu, ces points seront plus utilisés pour acquérir des agents de haut niveau.

Les agents sont proposés au recrutement réparti en 3 groupes : communs, remarquables ou exceptionnels.

GAME DESIGN

AGENTS

GAIN D'EXPÉRIENCE ET NIVEAU

Les agents gagnent de l'expérience après chaque actions active. Les gouverneurs gagnent de l'expérience tout au long de leur fonction.

Le passage d'un niveau d'un agent est automatique. Il gagne un point dans l'une de ses 6 caractéristiques. Néanmoins, la probabilité de gagner des points dans sa caractéristique principale est plus forte.

ÉTAT DES AGENTS DE TERRAIN

- **Au repos**, l'agent est inactif.
- **En mouvement**, l'agent est en train de se déplacer.
- **Occupé**, l'agent est en train de réaliser une action.

Les agents peuvent recevoir des ordres. Ces ordres peuvent être mis en liste d'attente et vont se réaliser séquentiellement.

MOUVEMENT DES AGENTS

Un agent ne se déplace qu'en ligne droite, entre deux systèmes. Une taille de saut maximum est définie. Un agent peut tout à fait faire plusieurs bons successifs (il le fait en mettant des ordres en liste d'attente). Tous les agents se déplacent à la même vitesse.

GAME DESIGN

NAVARQUES, FLOTTES & COMBATS

Les navarques sont responsables de la guerre, de l'aide à la défense, de la gestion des flottes et de l'aide à la production de vaisseaux.

Ils sont les seuls à pouvoir posséder des vaisseaux et constituer des flottes. Ils ont donc une importance capitale dans le jeu et présentent certaines particularités par rapport aux autres agents.

SOUS-TYPES

Il y a 6 sous-types de navarques. Les trois premiers sont spécialisés dans des actions de terrains, les trois derniers sont spécialisés dans des caractéristiques de gouverneurs.

- **Stratège**, caract. "Commandement". Spécialisé dans les combats, ils ont une grande initiative et les vaisseaux sous leur commandement ont un moral plus important.
- **Boucher**, caract. "Frappe". Spécialisé dans l'action "bombarder".
- **Conquérant**, caract. "Conquête". Spécialisé dans l'action "conquête".
- **Armateur**, caract. "Production". Augmente la production des unités militaires sur le système.
- **Défenseur**, caract. "Défense". Augmente la défense contre la conquête et le bombardement sur le système.
- **Instructeur**, caract. "Formation". Augmente l'expérience des vaisseaux produits.

ACTIONS

- **Attaquer**. Cette action permet à un navarque d'engager le combat avec une autre flotte.
- **Envahir**. Cette action, relativement longue, permet à un navarque de conquérir un système.
- **Bombarder**. Cette action permet à un navarque de détruire des installations au sol.

ETAT DE RÉACTION

Les navarques peuvent être la cible d'une attaque explicite. Ils possèdent donc la caractéristique état de réaction. Cet état, que le joueur peut changer à tout moment, définit la manière dont va réagir le commandant à des événements extérieurs. Les états de réactions sont les suivants :

- **Fuyard**, le navarque n'agit pas et si il est explicitement attaqué, il fuit.
- **Prudent**, le navarque n'agit pas sauf si il est explicitement attaqué.
- **Gardien du système**, le navarque n'agit pas sauf si lui, une flotte alliée ou le système est attaqué, auquel cas il s'interpose à l'attaquant (un combat se déclenche avant l'action de l'attaquant).
- **Face à l'ennemi**, le navarque attaque systématiquement tout autre amiral en guerre avec le joueur.
- **Furie**, le navarque attaque systématiquement tout navarque non-allié avec le joueur.

FLOTTES

Un navarque seul n'est pas très utile. Cependant, les navarques peuvent attacher des jusqu'à 12 unités (groupe d'appareils militaires) sous leur commandement.

Les navarques peuvent échanger leurs unités à volonté dès lors qu'il sont sur le même systèmes.

Les vaisseaux ne peuvent pas se déplacer où agir en dehors d'une flotte et sous-le contrôle d'un navarques.

GAME DESIGN

NAVARQUES, FLOTTES & COMBATS

COMMANDE

La commande de vaisseaux se fait directement depuis la flotte. Elle ne peut recruter que si elle est en orbite autour de l'un des systèmes du joueur. Si cette dernière a un emplacement d'unité libre, elle peut commander directement une unité, qui sera placée en file d'attente de production du système. La flotte est immobilisée jusqu'à ce que la commande soit honorée.

VAISSEAUX

Les vaisseaux sont groupés sous la forme d'unité. Certains vaisseaux capitaux sont seuls dans leur unité alors que d'autres sont constitués d'un groupe plusieurs appareils du même type.

Il y a 4 classes de vaisseaux :

- **Les chasseurs.**
- **Les corvettes.**
- **Les frégates.**
- **Les croiseurs.**

Les plus petits appareils (chasseurs, corvettes, frégates) sont nommés comme si ils sortaient des usines d'une industrie (c'est un nom de marque et de modèle). Cependant, de manière à augmenter l'immersion dans le jeu, les vaisseaux capitaux (les croiseurs) reçoivent un nom unique que le joueur décide.

CARACTÉRISTIQUES

Les unités de vaisseaux ont un certain nombre de caractéristiques et coûtent des crédits et de la technologie pour être construit.

RÉPARATION

Une flotte qui comporte des unités endommagées, se répare progressivement toute seule. Néanmoins la réparation sera plus rapide si la flotte est en orbite autour d'un système allié.

COMBAT

Dans Rising Constellation, le joueur ne participe pas directement au combat. Il positionne ses unités en formation sur un plateau et lorsque le combat démarre, les unités jouent tour à tour selon des règles prédéfinies.

Les unités perdent du moral lorsque leur flotte subit des assauts. Une unité sans moral fuit le combat.

Le navarque ayant le plus haut niveau de commandement commence le combat.

Lorsque toutes les unités sont détruites ou en fuite, le combat est perdu. Un navarque peut alors fuir le système et se réfugier sur le système allié le plus proche où il pourra entreprendre des réparations.

GAME DESIGN

EFFACES, ESPIONNAGE & RADARS

L'espionnage est basé sur le principe de niveau de visibilité, le principe des radars et les effacés. On distingue deux éléments différents sur la carte :

- Les systèmes, leur contenu et les agents s'y trouvant.
- Ce qu'il se passe entre les systèmes (les déplacements en cours).

NIVEAU DE VISIBILITÉ

Chaque système possède un niveau de visibilité relatif à sa faction... Ce niveau de visibilité va de 0 (visibilité très faible) à 5 (visibilité très forte). Le brouillard de guerre n'existe pas. Dès le début de la partie, les joueurs voient toute la carte et peuvent interagir avec tous les systèmes.

Cependant, selon le niveau de visibilité qu'a la faction du joueur, une petite partie ou une très importante partie des informations seront chiffrées ou brouillées et donc inconnues.

Les joueurs peuvent effectuer des actions afin d'augmenter le niveau de visibilité d'un système. Ces actions s'accumulent. Néanmoins, le niveau de visibilité ne dépasse jamais 5 et ne descend jamais plus bas que 0.

Il y a quelques modificateurs absolus. Les systèmes du joueur ont un niveau de visibilité de 5 et les dominions d'un joueur, un niveau de visibilité de 4. De plus, dès qu'un joueur dispose d'un agent présent dans un système, quelque soit son niveau de visibilité initial, ce dernier est au minimum de 3.

MODIFICATEURS GÉNÉRAUX

- +2 de visibilité sur tout les systèmes appartenant à des joueurs de la faction du joueur.

- +1 de visibilité sur tout les systèmes appartenant à des joueurs dont la faction est alliée à la faction du joueur.
- -2 de visibilité sur tout les systèmes appartenant à des joueurs dont la faction est en guerre avec à la faction du joueur.
- +1 de visibilité sur tout les systèmes appartenant à un secteur dans lequel le joueur possède un système.
- +1 de visibilité sur tout les systèmes appartenant à un secteur revendiqué par la faction du joueur.
- +1 de visibilité sur tout les systèmes appartenant à un secteur dont la culture de la faction du joueur est majoritaire.

MODIFICATEURS PARTICULIERS

En plus de ces bonus/malus passifs, le joueur peut, à l'aide des effacés et des autres agents, augmenter le niveau de visibilité d'un système en particulier.

Un effacé peut utiliser l'action **placer des contacts** (action longue) sur un système. Le joueur gagne alors un niveau de visibilité permanent sur ce système. Cette action peut être répétée plusieurs fois.

De plus, la première fois qu'un agent arrive sur un système, il pose un explorateur qui donne à la faction 1 de visibilité sur ce système.

RADARS

Le joueur peut construire un bâtiment spécialisé qui activera (niv. 1) puis augmentera la taille (niv. supérieur) d'un radar autour du système.

Ce radar montre, sous la forme de points et de trajectoires probables, les mouvements d'agents en déplacement dans le secteur. Les radars sont partagés entre tous les joueurs de la faction.

GAME DESIGN

EFFACES, ESPIONNAGE & RADARS

Les agents de type effacés permettent au joueur d'effectuer des opérations discrètement.

SOUS-TYPES

Il y a 6 sous-types d'effacés. Les trois premiers sont spécialisés dans des actions de terrains, les trois derniers sont spécialisés dans des caractéristique de gouverneurs.

- **Indicateur**, caract. "Réseaux dissimulés". Spécialisé dans l'action "placer des contacts".
- **Assassin**, caract. "Assassinat". Spécialisé dans l'action "assassinat".
- **Saboteur**, caract. "Sabotage". Spécialisé dans l'action "sabotage".
- **Contre-espion**, caract. "Contre-espionnage". Augmente la difficulté à placer des contacts pour les autres joueurs.
- **Nettoyeur**, caract. "Nettoyage". Augmente le taux de suppression de contacts ennemis.
- **Mafieux**, caract. "Contrebande". Augmente la production de crédit d'un système.

NIVEAU DE COUVERTURE

Contrairement aux autres agents, les effacés ne sont pas visibles lorsqu'ils sont déployés comme pions sur la carte.

Il disposent de la caractéristique niveau de couverture. Le niveau de couverture est à 100 par défaut. Lorsqu'un effacé entreprends une action sur une cible, il perd un certain nombre de point de couverture. Lorsque l'effacé est inactif il gagne progressivement des points de couverture (jusqu'au maximum de 100 points).

Passé un certain seuil, l'effacé est découvert. Dès ce moment tous les joueurs (quelle que soit la faction) peuvent le voir et agir sur ce dernier avec d'autres agents.

ACTIONS

- **Placer des contacts**. Cette action permet à un effacé de placer des contacts sur le système choisit. Placer des contacts avec succès augmente de un le niveau de visibilité du système en question pour tous les joueurs de la faction.
- **Assassiner**. Cette action permet à un effacé d'assassiner un autre agent (pion ou gouverneur). La cible doit être dans le même système que l'espion. Cette action, ayant de grande répercussion, est difficile (fort risque d'échec), chère (coût en crédit) et fait perdre un nombre important de point de couverture.
- **Saboter**. Cette action permet à un effacé de saboter une flotte ennemie. La cible doit être dans le même système que l'espion. L'espion endommager ou détruire un certain nombre de vaisseaux dans la flotte ciblée.

GAME DESIGN

SIDERIANS & CULTURE

Le galaxie comporte plusieurs cultures. Les cultures sont des ensembles cohérents de population qui peuvent être basés sur une région et une histoire commune, sur des religions ou encore sur un ensemble de valeur.

Ces cultures sont en nombre relativement restreint (entre 5 et 10) et montrent la répartition culturelle de la galaxie. Elles ne vont que peu varier aux cours du développement de l'histoire.

Les cultures présentent aussi une opinion par rapport aux autres cultures. Une culture A peut être en fort désaccord avec une culture B (sans que cela ne soit forcément réciproque).

Chaque faction se revendique d'une certaine culture. Plusieurs faction peuvent avoir la même culture. Les joueurs, qui appartiennent à une faction, héritent aussi de cette culture.

INFLUENCE DE LA CULTURE

Certains brevets et lex sont fortement liés à une culture en particulier. Un joueur de la même culture que le brevets ou la lex bénéficiera d'un rabais sur le prix et, à l'inverse, un joueur dont la culture est en désaccord avec la culture du brevet ou de la lex devra dépenser un nombre de points plus conséquent pour l'acquérir.

Les agents sont tous typés culturellement. Le même mécanisme opère ici. Les agents d'une même culture seront moins cher et la agents d'une culture en désaccord avec celle du joueur seront plus cher.

RÉPARTITION CULTURELLE

Les cultures sont réparti sur la carte par secteur. Cette répartition culturelle est présentée sous la forme de pourcentage. Par exemple, un secteur peut être à 40% de la culture A, à 10% de la culture B et à 50% de la culture C.

On dira alors que la culture C est majoritaire dans ce secteur, Les systèmes présents dans le secteur héritent de la répartition culturelle de ce dernier.

La répartition culturelle d'un secteur peut évoluer selon plusieurs facteurs :

- Les systèmes revendiqués par un joueur (systèmes possédés ou dominion) ajoutent une pression culturelle de la culture du joueur.
- Certaines actions du sidérien peuvent augmenter la pression culturelle.
- Lorsqu'une faction revendique un secteur, celle-ci apporte une pression culturelle en faveur de sa culture.

EFFETS SUR LES SYSTÈMES

La répartition culturelle à un impact fort sur le bonheur d'un système. Les points de populations d'une culture différentes à celle du possesseur du système pèsent plus lourd dans le malheur généré.

De plus, chaque culture proposent 2 bâtiments spécifiques que seul les joueurs de cette culture peuvent construire :

- Un bâtiment d'apaisement culturel: il réduit le malheur engendré par les autres cultures mais réduit aussi le rayonnement culturel de la faction dans le secteur. C'est un bâtiment défensif culturel.
- Le bâtiment de pression culturelle : il augmente le malheur engendré par les autres cultures mais augmente aussi le rayonnement culturel de la faction dans le secteur. C'est un bâtiments offensif culturellement.

GAME DESIGN

SIDERIANS & CULTURE

Les agents de type sidérien permettent au joueur d'effectuer des opérations en relation avec la culture et les bonheurs.

SOUS-TYPES

Il y a 6 sous-types de sidérien. Les trois premiers sont spécialisés dans des actions de terrains, les trois derniers sont spécialisés dans des caractéristique de gouverneurs.

- **Prosélyte**, caract. "Prosélytisme". Spécialisé dans l'action "répandre la culture".
- **Agitateur**, caract. "Intolérance". Spécialisé dans l'action "prêcher l'intolérance".
- **Séducteur**, caract. "Persuasion". Spécialisé dans l'action "corrompre".
- **Guide**, caract. "Inspiration". Augmente la stabilité du système.
- **Savant**, caract. "Connaissance". Augmente la production de points de technologie sur le système.
- **Philosophe**, caract. "Inspiration". Augmente la production de points d'idéologie sur le système.

ACTIONS

- **Répandre la culture**. Cette action permet à un sidérien d'augmenter la pression culturelle de la culture du joueur qui possède celui-ci.
- **Prêcher l'intolérance**. Cette action permet à un sidérien d'augmenter la stabilité négative générée par les points de population.
- **Corrompre**. Cette action permet à un sidérien de corrompre un agent cible. La cible doit être dans le même système que le sidérien. Si l'action réussit, l'agent corrompu vient directement dans le deck d'agent du joueur. Les agents ennemis se défendent grâce à leur niveau de défense contre la corruption. Cette défense dépend du niveau de l'agent cible ainsi que de sa culture. Corrompre un agent d'une culture A alors que le joueur est d'une culture B est plus difficile que si le joueur est de la même culture A.

GAME DESIGN

FACTIONS

La faction représente un fondement important du jeu. Il s'agit d'un groupe de joueur non interchangeable. Le joueur choisit sa faction en début de jeu (lors de l'inscription à l'instance). Chaque faction est d'une culture.

GOUVERNEMENT

La faction est un regroupement de joueur. Pour organiser la faction, un gouvernement existe. Ce gouvernement comprend un certain nombre de joueurs "élus" qui peuvent, selon le poste auquel ils sont affectés, agir et utiliser des fonctionnalités uniques. Il y a différents types de gouvernement :

- **Gouvernement démocratique**, les joueurs sont élu par les autres joueurs de la faction à une période fixe.
- **Gouvernement théocratique**, les joueurs sont choisis par un oracle (fait intervenir du hasard).
- **Gouvernement oligarchique**, le(s) meilleur(s) joueur(s) de la faction selon un ou plusieurs critères est(sont) nommé(s) périodiquement.
- **Gouvernement démocratique corrompu**, gouvernement démocratique normal mais les candidats doivent dépenser des crédits de manière cachée pour gagner.
- **Gouvernement clanique**, il n'y a pas d'élection, un joueur peut défier le chef de faction (envoyer une flotte sur sa capitale et résoudre l'action "soumettre", unique) et si il réussit, il devient le nouveau chef de faction.

MINISTÈRES

Chaque ministère est très précis et propose des fonctionnalités uniques. Il ne faut pas trop de ministères différents (pour qu'une très petite faction puisse fonctionner). Cependant, pour les factions plus grosse, un faible nombre de ministère n'est pas recommandé.

C'est pourquoi le concept de secrétaire est proposé. Plus la faction est grosse, plus il y a de postes de secrétaires associés aux ministères.

Il y a 4 ministères.

PRÉSIDENTENCE

Le président est le personnage le plus important. C'est la tête de la faction et c'est lui qui va donner le cap à la faction. Il agit aussi en temps que "Grand Diplomate" et traite avec les autres factions. Il a accès à un certain nombre de fonctionnalités :

- **Proposition et ratification de traités**. L'idée est de permettre de faire des traités entre les factions. Les traités ne sont pas contraignants (pour plus de possibilité de gameplay émergent). Ils sont écrits par le chef de faction, puis posté à une autre faction. Le chef de cette dernière devra alors le ratifier ou le dénoncer.
- **Gestion de la diplomatie**. Toutes les factions ont un statut diplomatique envers les autres factions. Ces statuts diplomatiques peuvent être neutre (aucun bonus/malus), allié (bonus de visibilité pour la faction adverse), ennemis (malus de visibilité pour la faction adverse)
- **Consultation non contraignante**. Le président peut soumettre des consultations sur des sujets divers. Ces votations ne sont pas contraignantes et s'apparentent plus à un sondage.

Proposer différents systèmes de gouvernement est très intéressant pour plusieurs raisons.

D'abord, cela permet de créer un attachement à des valeurs et renforcer l'immersion dans le jeu. Ensuite, cela permet différents styles de gestion de faction et donc de stabilité de la faction, de sa vitesse de prise de décision et de son aspect politique.

GAME DESIGN

FACTIONS

DÉFENSE

Le ministère de la défense permet de gérer tout ce qui est en rapport avec la guerre, la défense du territoire, la gestion des frontières. Il a pour ceci, deux outils :

- **Gestion des territoires.** Chaque secteur peut être revendiqué par le ministère de la défense. Pour être revendiqué, un secteur doit avoir une majorité de système sous-contrôle de la faction (revendiqués ou dominions). L'acte de revendication n'est pas automatique. Ceci est avantageux car il offre de la souplesse. Revendiquer un secteur est un acte fort. Le ministère peut également céder un secteur qu'il a revendiqué (unilatéral). Ceci rentre dans le champs des négociations par traité mais est géré par ce ministère.
- **Planification.** Le ministère peut également placer sur la carte des "épingles" de couleur avec ou non un texte attaché. Ces épingles sont visible pour tout les membres de la faction. Ceci sert à de la planification (colonisation de secteur important, cible de guerre, points de ralliement).

ÉCONOMIE

La faction, en plus de compter un certains nombre de joueur, possède un compte en banque de crédit. Il s'agit du seul avoir réel de la faction. Le ministère de l'économie gère principalement cet argent.

- **Gestion des impôts.** Tout les secteurs revendiqués collectent des impôts auprès de chaque systèmes habités du secteur. Qu'il soit blanc, de la couleur de la faction ou d'une autre faction. Tous ces systèmes donnent une partie de leur revenu à la faction. Ce ministère gère, secteur par secteur, le taux appliqué (entre 0% et 25%).

- **Gestion des taxes commerciales.** Chaque joueur est domicilié dans le secteur où se trouve sa capitale. Lorsque le joueur effectue des ventes ou des achats dans la place d'échange, une taxe à l'exportation ou à l'importation est appliquée. Cette taxe prélevée entre dans les caisses de la faction.
- **Administration du réseau de portails.** Cette fonctionnalité, essentielle au jeu, est développée plus précisément dans la section suivante.

INTÉRIEUR

Le ministère de l'intérieur sert à l'organisation interne de la faction. Il est le moins important de tous les ministères. Cependant, pour les instances de longue durée, c'est lui qui peut veiller à la bonne entente des joueurs.

- **Accueil des nouveaux.** Le ministère à une liste des dernières arrivées dans la faction. Son rôle est d'accueillir les nouveaux, leur présenter les gens, leur présenter le jeu.
- **Mise en place des annonces.** Un système de tableau d'affichage est mis en place. Le ministère peut publier/dépublier des annonces sur ce tableau.
- **Modération.** Enfin, le ministre et ses secrétaires sont en charge de la modération des différents échanges.

GAME DESIGN

RESEAUX

Les réseaux de portails est une fonctionnalité fondamentale du jeu. Les réseaux sont gérés par le ministre de l'économie, dans les secteurs que la faction contrôle.

Pour bien comprendre l'intérêt de la fonctionnalité, une mise en situation s'impose.

MISE EN SITUATION

Au début du jeu, le joueur construit des bâtiments sur sa base, démarre son économie, produit un peu de points d'idéologie et de technologie. Il ne peut cependant pas aller au-dessus du niveau 2 des bâtiments (pas assez de technologie, trop cher). Cependant, son système grandit vite et il débloquent donc de nouvelles cases (nouveaux bâtiments) rapidement.

Ensuite il commence la production de vaisseaux et les premières colonisations. Problème, les temps de trajet dans l'espace sont assez long, il ne peut donc pas aller trop loin. Il colonise rapidement 2 autres systèmes et continue son avancée technologique et débloquent les bâtiments de niveau 3.

Ensuite, il débloquent les bâtiments de niveau 4. Problème, ceux-ci sont trop cher à entretenir (globalement, il peut en faire 1 ou 2). C'est à ce moment qu'il débloquent une technologie pour construire une porte de saut. En temps que tel, la porte de saut ne fait rien. C'est un bâtiment unique orbital.

A partir de ce moment, c'est la faction et le ministre de l'économie qui prends le relais. Ce ministre à la possibilité, directement sur la carte, de créer des "routes" entre les portes de sauts qui sont dans ses secteurs revendiqués (systèmes des joueurs de la faction comme système des joueurs d'autres factions). Ce faisant, les factions créent un ou plusieurs plus ou moins gros réseaux de route. Les joueurs n'ont pas leur mot à dire, la seule action pouvant être entreprise étant: détruire la porte de saut où ne pas en construire.

Ces routes peuvent être empruntées par les agents et les flottes de toutes allégeance, accélérant énormément le temps de trajet. De plus, en fonction de certaines caractéristiques du réseau, les joueurs connectés verront leur bâtiments de type "économie" produire plus.

CARACTÉRISTIQUES DES ROUTES

- Chaque porte peut créer 3 routes.
- Les routes ont une taille maximum assez faible.
- Les routes ont plusieurs états : en construction, en démantèlement et active.

CARACTÉRISTIQUES DES RÉSEAUX

Les réseaux que forment ces routes présentent aussi des caractéristiques notables qui vont influencer sur le bonus accordé aux systèmes connectés :

- Le nombre de noeuds du réseau.
- La surface couverte par le réseau.
- La population totale desservie par le réseau.
- La position dans ce réseau.

Gérer ce réseau à un coût pour la faction :

- Créer une nouvelle route coûte un certains montant.
- Détruire une route coûte un certains montant.
- Entretenir un réseau entraîne un coût en crédit/heure qui augmente non-linéairement en fonction du nombre de noeud, forçant la faction à faire des optimisations bénéfice/taille.

Le principe de "latence" dans la construction et la destruction des routes est très importante. En effet, les réseaux présentent à la fois une grosse opportunité (économie et déplacement) mais aussi un risque (les troupes ennemies peuvent se répandre dans l'empire très rapidement).

GAME DESIGN

CONDITIONS DE VICTOIRE

Rising Constellation est un jeu social par excellence. Il ne peut y avoir de victoire et de défaite que par faction.

Les points importants des conditions de victoire sont :

- Pas trop dure à obtenir (pour ne pas faire des parties interminables ou une faction est effectivement dominante mais doit patienter pour gagner).
- Pas trop facile à obtenir (pour ne pas permettre des rushs de victoire frustrants).
- Spécialisée (on ne peut pas "tomber" sur la victoire sans vraiment avoir cherché à l'avoir).
- Contrôlable... (des factions peuvent se mettre en opposition est ralentir la progression de la faction en tête).
- ... mais pas trop (il ne faut pas qu'une faction faible et seule puisse bloquer un type de victoire, anti-jeu).

De manière à utiliser la plupart des mécaniques de jeu dans la course à la victoire (et pas seulement la classique guerre totale) et proposer aux joueurs des styles de victoire assez différents, nous avons choisi une victoire par accumulation de points.

VICTOIRE

La victoire s'obtient lorsque l'une des factions atteint 12 points de victoire qui peuvent s'obtenir de différentes manières. Il y a 5 voies, chacune de ces voies est divisée en trois objectifs. Le premier, facile à atteindre, rapporte 2 points, le deuxième, plus difficile à atteindre, rapporte 3 points. Enfin le troisième, le plus difficile, impose à la faction une spécialisation assez poussée et rapporte 5 points.

OBJECTIFS DE VICTOIRE

Les objectifs sont variés et peuvent être des objectifs militaires, diplomatiques, économiques, en rapport avec des agents, etc.

Les différentes voies pour la victoire proposent une large palette d'orientations stratégiques possibles aux factions :

- **Voie de la Conquête** : orientation militaire et diplomatique.
- **Voie de la Culture** : orientation culturelle et militaire.
- **Voie du Commerce** : orientation économique et diplomatique.
- **Voie des Héros** : orientation agents.
- **Voie des Ombres** : orientation diplomatique et agents.