

14] : Les Taxes

Le Gouvernement pourra définir des **taxes** qui seront prélevées un peu partout (entreprises, achats, havre-sacs, les transports...). Il sera possible de modifier leurs couts.

15] : Les Manifestes

L'état pourra créer des manifestes. Un **manifeste public** est une déclaration publique par laquelle un gouvernement, une personne, un parti ou un courant artistique expose un programme d'action ou une position, le plus souvent politique ou esthétique. Il ne sera pas question de loi. L'état mettra seulement ces envies, ces revendications, ces envies politiques et ces propositions ou encore ces futures actions et voir pour tout le monde. Par exemple, ce texte pourra inciter les joueurs à peupler des nouvelles zones pour y favoriser l'économie et qu'ils recevront de l'argent pour leur action. Le **manifeste privé**, quant à lui, sera la même chose sauf qu'il ne sera visible que par les gens voulus (dans le contexte, les politiciens).

Il ne faut pas d' différencier les manifestes des annonces. L'**Annonce** sera la même chose sauf qu'elle sera sur le canal du chat.

16] : Les Lois

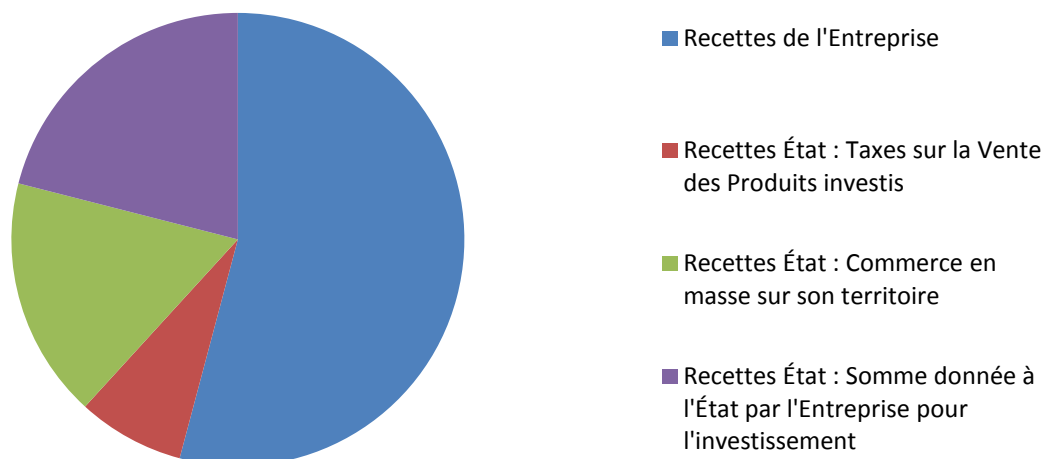
Rien ne change sauf que les lois pourront être appliquées que pour une population : les iops masculins, les bucherons de plus de lvl 20, les voyageurs (ceux qui viennent dans la Nation sans avoir la Nationalité), les criminels, les citoyens... Il y aura également des lois qui ne seront appliquées que dans une ville ou une région.

-Le Mandat : Fonctions Économiques

1] : L'Investissement

L'État **pourra donner de l'argent comme investissement à des causes économiques ou bénévoles** (il ne gagnera rien en retour) comme des nouvelles technologies. Il **prendra alors une partie des bénéfices** par les taxes, le commerce en masse sur son territoire et la somme donnée par les recettes d'office à l'État par l'entreprise investie. L'État peut évidemment créer une entreprise à son nom pour avoir tous les bénéfices mais avec l'investissement, il perdra moins d'argent si son idée est un échec. Voilà un graphique pour simplifier la compréhension :

Bénéfices



2] : L'Emprunt

Quand l'État manquera d'argent, il pourra emprunter de l'argent à des banques, à des États, à des entreprises ou à des guildes. Le prêt se fera avec ou sans intérêts. La cadence et le temps de remboursement sera précisé dans l'acte d'emprunt. Si l'État sombre dans le déficit, il devra faire beaucoup d'économies et augmenter les taxes.

-Le Mandat : Détente

Tout le travail que représente la politique devrait dégouter les joueurs de cette feature. C'est pour cela qu'il faut que le Gouvernement puisse s'amuser, se détendre et profiter un peu en se prélassant dans un fauteuil de sa réussite. Voilà ce que je propose :

- Tournois : Les guildes ou partis politiques pourront s'affronter lors de tournois organisés par le Gouvernement. Il se peut même que les politiciens y participent. Les récompenses seront diverses.
- Inaugurations/ Visites : Les Politiciens peuvent visiter des pays ou villes/régions de leur Nation. Tout cela sera par simple divertissement ou par rendez-vous. Ils pourront également inaugurer des bâtiments.
- Spectacles/ Théâtre : Le Théâtre sera de la comédie qui comprendra des joueurs déguisés. Je ne vois toutefois pas encore ce qu'on peut faire des spectacles.
- Pause : Un politicien prend quelques jours de congés, se déconnecte voire joue avec les joueurs. Il sera remplacé.
- Agenda : Un politicien aura un agenda où sera marqué tous les évènements et actions qu'il doit faire par jour ou par semaine mais jamais par heure.

-Impôts :

Je réfléchis encore pour introduire ou pas un système d'impôts. Les Nations étant devenues maintenant une grosse organisation qui a maintenant beaucoup de choses à payer, je me demande si ce ne serait pas important d'en créer pour permettre à l'État de gagner enfin un peu d'argent. N'empêche, il serait vraiment énervant pour les joueurs de devoir donner régulièrement/irrégulièrement des kamas ou marchandises à l'État. Mais si cette idée est adoptée, les nouveaux joueurs seront désavantagés et déstabilisés. Sinon, si on accepte un système d'impôt, il ne sera obligatoire que si on a le bon niveau et assez d'argent dans notre compte et peut-être même une profession. Si on accepte le système, je propose cela :

- Les impôts ne sont plus seulement en kamas mais également en ressources données au Gouvernement. Quand la ressource et son nombre arborent le nombre demandé de kamas en prix moyens, c'est OK.
- Les impôts ne seront pas du tout réguliers et exceptionnels.
- Créer des caisses à impôts dans toute la Nation pour ne pas que les joueurs perdent du temps à aller vers un point fixe et donc éviter par la même occasion le lag. Les fermiers généraux se chargeront de transporter les kamas et ressources vers les salles de trésors du QG.
- Les impôts seront perçus de différentes manières mais ne seront pas obligatoires sauf si l'on veut quelques avantages et en plus, certaines options seront interdites aux personnes ne payant jamais d'impôts.
- Ils feront perdre des Points de Satisfaction.

C'est tout ce que je propose. Il y aura également une création possible de compte bancaire dans une banque. L'État pourra les taxer et en prendre un peu (de kamas).

PS : Si ça se trouve, l'impôt ne devrait pas être obligatoire mais pourrait être nécessaire pour beaucoup d'actions politiques comme le vote (du suffrage censitaire alors).

- Salaires :

Pareil que pour les impôts, je ne me décide pas. Un salaire pourrait enlever l'écart entre la réalité et le jeu et faire devenir Wakfu un simulacre de la réalité. De plus, les joueurs devraient s'investir pour le plaisir, et pas pour de l'argent, même virtuel.

Mais pour les défendre : avec toute mes nouvelles idées de guerre réaliste, gardes omniprésents et surveillants attentifs, politique longue et complexe, tout cela ne pourra pas être possible sans salaire ! Si l'État contrôle la création d'argent dans la Nation et le redistribue, il devrait y avoir un salaire. On ne va pas s'investir beaucoup de temps si on n'a pas une grosse récompense qui ne soit pas un bonus. Les soldats par exemple, eux qui doivent maintenant combattre fortement pendant plusieurs heures pour que leur Nation gagne la guerre. Mais au final ,après un long moment, beaucoup de gens peuvent au final penser : « C'est pas seulement grâce à moi que la Nation pourra gagner la guerre. Si je me déconnecte, ça passera inaperçu. » Ou encore « Bon, j'en ai marre et des titres et cartes VIP, ça vaut pas des heures sur le PC ! ».

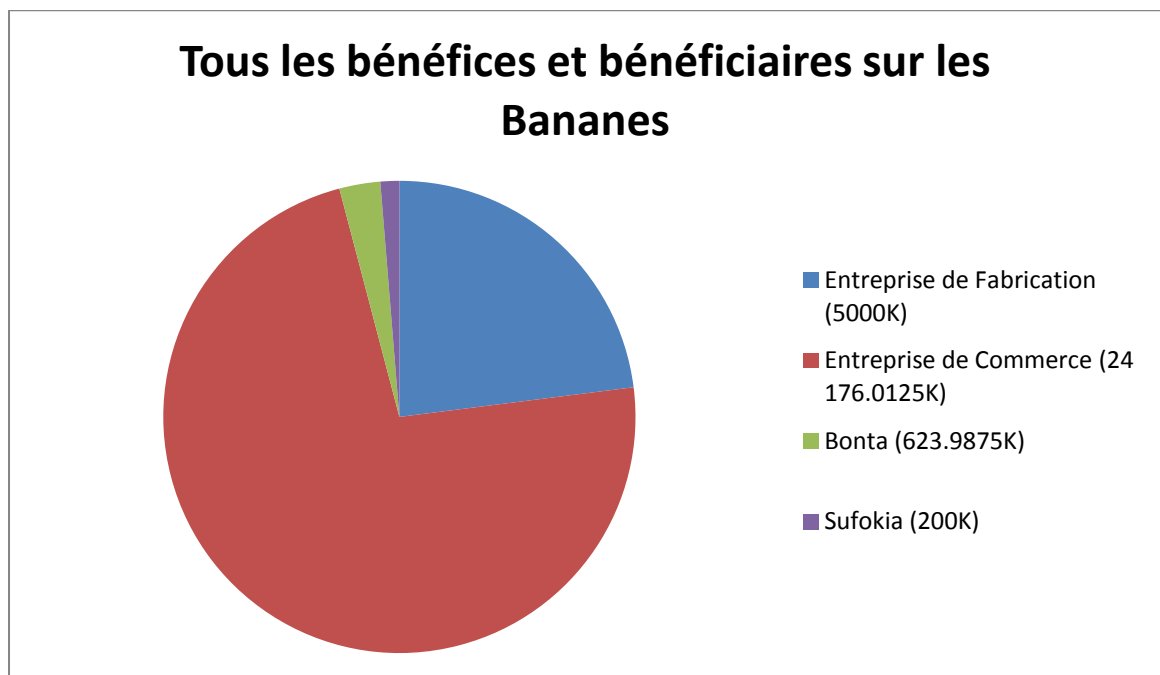
S'il y a un salaire, ça pourrait motiver les fonctionnaires, les gardes/soldats...

Et voilà, cette partie est finie, si vous avez des problèmes de compréhension, dites le moi.

2] : Les Taxes

Les Entreprises seront taxées par le Gouvernement pour s'enrichir :

- La Taxe de Localisation : L'État taxera l'entreprise qui se trouve sur son territoire. Il sera impossible pour le créateur de l'entreprise de cacher son chiffre d'affaires vu qu'il sera noté noir sur blanc. L'État prendra 5% de bénéfices de l'entreprise.
- La Taxe de Richesse : Quand les entreprises ont un trop gros chiffre d'affaires, l'État prend 5% en plus de son chiffre d'affaires.
- La Taxe de Vente d'Objet : L'État taxera 0.5% du prix de vente de l'objet vendu sur son territoire dans un HDV et 2% si une entreprise de sa nationalité exporte et vend sa marchandise. Il y aura donc des centimes de Kamas.
- La Taxe sur l'Échange : Quand un bateau décharge sa marchandise sur le port d'une Nation, il devra payer 2.5K pour se ranger dans le port et 5K par 10 Centi-Tonneaux déchargé sur son port.
EX : L'Entreprise Sufokienne de Commerce C a acheté 10 000 Bananes d'une masse totale de 1000 Centi-Tonneau et d'une masse à l'unité de 1 Mini-Tonneau à l'entreprise de Fabrication F pour 0.5K par banane. Elle a ensuite mis sa cargaison sur un bateau qu'elle a déchargé sur le port P à Bonta. Les Bananes vont être vendues à 3K l'unité après dans un HDV de Bonta. Voilà un graphique de la répartition des bénéfices :



*Sufokia, étant la nation où est placé le siège social de l'entreprise C, gagne 2% du prix de vente de la ressource exportée et vendue par C : elle gagnera alors $(2/100) * 10\ 000 = \underline{200K}$.*

*L'Entreprise de Fabrication F gagnera 0.5 [Achat d'une banane] * $10\ 000$ [Nombre de bananes achetées par C] = 5 000K.*

*Bonta, qui taxe 2.5K l'arrivée dans son port et 5K le déchargement de 10 Centi-Tonneaux de marchandise gagnera $2.5K + (5 * 100) = 502.5K$ + les 0.5% pour la vente des bananes dans Bonta = $502.5 + 121.4875 = 623.9875$! Voilà l'intérêt d'avoir sur son territoire des ports sur les principales voies de Commerce. Bonta a donc gagné plus de 2 fois plus que Sufokia. PS : C'est un très gros bateau.*

*Et l'entreprise de Commerce C gagnera $3 * 10000 - (5000 + 502.5 + 200) = 24297.5K$ à qui on enlève le 0.5% du prix de vente pour la vente dans le territoire National = 24176.0125K !*

Voilà un aperçu de qui gagne quoi. PS : Le graphique a été fait approximativement. Sufokia aurait gagné plus d'argent si elle avait investi l'Entreprise C.

PS : Si je me suis trompé dans mes calculs, veuillez me le dire. Je l'ai fait très vite.

2-1] : Les Centimes de Kamas

Aujourd'hui, la valeur minimale d'un kama est de 1K. Hors, avec mon système de taxes, pour un objet qui coûte par exemple 3K, l'État ne va pas prendre 1/3 des recettes pour ce produit. C'est pour cela qu'il existera des **centimes de kamas**. La **valeur des centimes ne pourra être que dans la table de 5**. On s'arrêtera à 0.95 pour les centimes puis on passera aux kamas.