



Système économique HL 2 rp

I Introduction

Bonjour à tous et à toutes, je me présente Frédéric alias Masta ou encore NSA pour les plus anciens.

Depuis la création de ma communauté le 25 décembre 2013, j'ai eu l'occasion d'expérimenter différentes approche du Half-Life 2 Roleplay.

Le Half-Life 2 Roleplay est un gamemode où les frontières pour être considéré comme "fidèle à l'univers d'Half-Life 2" on était plus ou moins tracé par les communautés piliers du Half-Life 2 Roleplay Français (LFF, DigitalRp, GarryRp) qui elles mêmes se sont basés sur les frontières mises en place par les communautés anglaise (LemonPunch, CatalystRP)

A la fermeture de ces dernières, les anciens joueurs ayants quittés gmod et laissant le champ libre à une vague de nouveaux arrivants. Différentes communautés ont vu le jour.

Certaines ont prise l'initiative d'apporter certaines innovations sur le plan technique (crafting, caméra...) d'autres ont modifié le système hiérarchique de la MPF et de la CWU toujours dans le but d'apporter du "nouveau" mais en vain. Chaque communauté a fini par couler, soit car ces innovations étaient sous exploités ou tout simplement à cause d'une mauvaise gestion du serveur qui a entraîné une perte de joueurs.

Mais voilà, à l'heure où je rédige cela soit en 2016, la situation est toujours la même. Les serveurs se succèdent avec guère de succès.

Globalement un "schéma type" de serveur Half-Life 2 Roleplay s'est installé avec une nette accentuation depuis 2014 malgré quelques tentatives d'innovations, le fond reste le même.

Les citoyens sont toujours laissés à part, les MPFs utilisent le même schéma hiérarchique, les CWUs sont toujours cantonnés au simple fait de vendre/donner du travail aux citoyens de temps à autres. Les membres de la Rébellion quant à eux, se contentent de se cloîtrer dans le Slum et ne participent que légèrement à la vie du serveur.

L'économie n'est quasiment jamais abordé au sein du Roleplay. Le troc est inexistant alors que cela devrait être la base du commerce parallèle. Actuellement la contrebande est gérée principalement par un joueur/administrateur ayant été défini comme "Contrebandier" du serveur et gérant l'intégralité des transactions dites illégales.

Cela pose comme problème que l'économie n'a qu'une valeur chiffrée plus ou moins fixe (qui dépend uniquement de la marge que le contrebandier se fixe), il n'y a donc pas de fluctuation.

Étant donné que l'économie au sein des Cités n'est pas évoqué dans Half-Life 2, j'estime que temps que cela ne porte pas préjudice au bon fonctionnement du Roleplay rien n'empêche son implémentations dans un serveur Roleplay Serious.

Je pars du principe que l'économie est un pan important dans le développement d'un serveur Roleplay. Il permet aux joueurs de se sentir impliqué dans l'évolution et le fonctionnement de la cité. D'où l'importance pour moi de mettre les joueurs au coeur de ce système économique. C'est pour cela que je vous présente le modèle que j'ai nommé **D.E.S** pour **Dynamical Economical System**.

II Le Système D.E.S

Le système D.E.S a pour but de placer le joueur au sein de l'économie du serveur.

Les joueurs disposent d'un menu de crafting qui se compose de case comportant les différents items que ces derniers pourront crafter avec la liste des composants nécessaires à leurs confections.

Les joueurs disposent déjà de case qui sont apparentés à du crafting dit intuitif de par leur faible complexité (bandage artisanale...) ils débloquent d'autres schémas à l'aide de manuel/blueprint. Certains crafts dit complexe (armes...) nécessiteront d'être à proximité d'entité (établie, four industriel) pour être achevé.

Les composants sont répartis en famille par ordre de complexité. Pour synthétiser un objet dit complexe comme une arme à feu par exemple.

Il faudra au préalable avoir réalisé la poignée, la culasse, la gâchette, le canon... Mais pour confectionner ces différentes parties il faut disposé de composants de craft basique (plastique, métal raffiné...) qui sont issus de composants brutes (pétrole, charbon, minerais de fer).

Maintenant comment ce système de craft peut-il placer les joueurs au centre de l'économie du serveur ? bah c'est très simple.

Prenons une map comme Rp_City17 Industrial. La map dispose d'usines (donc pas besoin d'aménager des bâtiments en usine).

On dispose de 4 usines sur la map qui auront une fonction rp. Une usine de sidérurgie (qui aura pour but de produire du fer, du métal raffiné et de l'acier), une usine de textile (qui confectionnera des tenues, des brassards et des kevlar), une usine de recyclage (qui recyclera les objets

défectueux dans l'optique de récupérer des composants) et une usine d'armement (qui aura pour but d'assembler des armes). Tous ce qui sera produit par les usines permettras d'améliorer les conditions de vie des citoyens et CWU au sein de la cité (infrastructures, confort...) cependant la production n'impactera pas négativement sur les forces Combine (MPF,OTA...). Les avancés technologiques dans les usines d'armements permettront l'amélioration de l'armement et de l'équipement des forces combinées.

Les citoyens reçoivent un salaire à chaque session de travail à l'usine, cette argent n'a de valeur que au sein de la cité. Elle permet d'acheter des suppléments de nourriture, des boissons, du mobilier (basique), des soins médicaux...

Maintenant ajoutez différents protocoles de sécurité qu'on classera par niveau (1 à 4). L'usine de recyclage se situe à 1, de sidérurgie à 2, de textile à 3 et d'armement à 4. Les niveaux définissent la difficulté qu'un citoyen aura pour extraire des composants de l'usine.

Le protocole de niveau 1

Il représente des contrôles rares et prévus à l'avance sauf en cas d'enquête.

Le protocole de niveau 2

Il comprend la vérification des outils avant chaque débauche, et de fouille corporelle aléatoire.

Le protocole de niveau 3

Il comprend une surveillance visuelle par un superviseur d'usine quasi constante, des contrôles fréquents et aléatoires, des fouilles corporelles avant chaque débauche.

Le protocole de niveau 4

Il comprend une surveillance visuelle constante par caméra, un comptage des outils et des composants utilisés avant la débauche, le passage dans un détecteur à métaux et des fouilles corporelles avant chaque débauche.

Les Citoyens souhaitant travailler devront se rendre au bureau CWU où ils seront assignés aléatoirement à des usines et à des postes. C'est une mesure de prévention pour éviter les gens voulant farmer l'extraction de certains composants mais c'est également un moyen de créer des scènes RP où des citoyens tenteront de convaincre X personne travaillant à X poste de l'usine de leur échanger X composant contre X composant qu'ils pourront fournir en retour.

A noté que lorsque qu'un Citoyen travaillera régulièrement et correctement il obtiendra des promotions lui permettant d'évoluer en termes de statut dans l'usine, de former les nouveaux arrivants, d'être moins surveillé et d'avoir accès à plus de fonctions. Il passera même au rang maître dans sa fonction et il deviendra superviseur, et gèrera des petits groupes de travailleurs.

L'économie parallèle n'est plus gérée par une seule personne mais par n'importe quel joueur souhaitant se spécialiser dans le commerce de X composant. Exemple : joueur X a été assigné au poste de gestion de stockage des caisses de métal raffiné à l'usine de sidérurgie par X moyen il se rend compte qu'il peut faire sortir 80 composants de métal raffiné par semaine. Il décide donc de se rendre au Grizzly Grotto (bar) où il écoulera ça marchandise contre de l'argent, d'autres objets (troc) ou contre des services.

Si plusieurs citoyens se spécialisent dans la même contrebande ou que cette dernière est trop courante elle perdra en valeur d'où l'intérêt pour les contrebandiers de créer de la demande. Si un composant ou un objet est difficile à obtenir et que seul un contrebandier le propose le prix augmentera significativement si ce dernier le souhaite.

Cependant si un joueur se fait PermaKill et qu'il est une référence dans l'économie parallèle, il ne paralysera que temporairement l'économie du serveur car il laissera la place libre à un autre citoyen qui prendra la relève.

III Une économie stable ?

[HRP] Il y a moyen de garder un certain contrôle sur l'économie du serveur notamment la fluctuation. Si un objet a un prix dérisoire, on peut réduire l'embauche et renforcer la sécurité dans l'usine d'où il est issu pour rehausser le prix de l'objet en le rendant par conséquent plus rare. Idem dans le cas contraire.

Le Grizzly Grotto (bar) fonctionnera comme un hôtel des ventes, c'est un lieu discret et encadré où les citoyens peuvent déboursier leur argent dans des breuvages breveté par l'Union. Mais c'est également un endroit où les contrôles du Cartel sont rare et où les citoyens peuvent échanger, vendre, acheter à condition de déboursier la somme d'un verre au CWU gérant les lieux.

Pour stocker la contrebande les Citoyens pourront s'aventurer dans le Slum où ils auront la possibilité de stocker leur marchandise dans les appartements du CCH abandonné à condition d'avoir au préalable confectionner une serrure. Ou carrément à des joueurs proposant leur service de sécurité de stockage en échange d'un pourcentage sur les ventes.

Maintenant imaginons une crise majeure sur le serveur pour vérifier si les citoyens sont vraiment au centre de l'économie du serveur. Un groupe de rebelles font exploser un pont dans l'Outland paralysant ainsi pendant un mois le réapprovisionnement de la cité. Les Citoyens perdent leur source de revenu, la nourriture se fait rare, la contrebande atteint des prix exorbitant. Pendant un mois des tensions se créent entre les citoyens et la Protection Civil, des CWUs se font agresser. Les plus hauts gradés de la Cité se font ravitailler par dropship, la Protection Civil déploie des unités pour maintenir les émeutes qui ont lieux dans la Cité... je vous laisse imaginer la suite.

Je pense sincèrement que le fait d'accentuer si ce n'est de centré le Half-Life 2 Roleplay autour de l'économie est une solution à pas mal de problème. Ce système équilibre vraiment l'économie et la circulation d'arme au sein du serveur elle permet un développement plus rapide et homogène des différentes faction sans avoir à creuser un gouffre entre ces dernières. Cela permet de rendre plus pertinent le Roleplay citoyen si ce n'est d'axer le serveur sur ce Roleplay qui détermine le bon fonctionnement de tout le serveur.

Merci de votre lecture et un grand merci à Neiday qui m'a aidé à la rédaction et la mise en page de ce document.

