

Suggestion OR Space 4

Dark Photon

Nouvelle technologie qui réduit le nombre de militaire nécessaire pour chaque vaisseau

Ex : Robotisation

Réduit de 5% le nombre de technicien requis pour chaque vaisseaux (ou à l'inverse de l'extension des scoutes, plus l'infrastructure est importante, plus le nombre de technicien requis baisse)

Prérequis

Caserne Militaire niveau 15

Technologie Salle de Contrôle niveau 15

Nanotechnologie niveau 8

Niveau 1 :

Temps équivalent à la téléportation

10M de fer

10M d'or

20M de cristal

5M d'hydro

*2 cout-temps/niveau

Voir la relique Ori lors d'un espionnage avec sonde/Voir si un joueur possède la relique via espionnage avec espions ou si le niveau d'espionnage est assez élevé/Pouvoir la voler via une attaque spatiale.

Permettra de trouver/voler le propriétaire plus facilement. Actuellement celui qui trouve en premier la relique est pratiquement certains de la garder jusqu'à la fin de l'univers s'il ne se crash pas, ce que je trouve dommage. Il faudrait faire en sorte qu'elle soit convoitée par tous les joueurs, comme les ressources ou les techniciens.

Modifier la centrale nucléaire avec pour avoir les mêmes stats que sur SGR :

Base :

8.800 Fer

5.016 or

1.672 cri

220 hydro

440 Energie

Consommation de 20 hydro

Par niveau :

Consommation hydro*1.25

Production d'Energie*2

Cout*2

Cela permettra à la centrale nucléaire de devenir viable, ce qui n'est pas du tout le cas actuellement (trop cher pour trop peu d'énergie, rentable qu'à des niveaux très élevé inatteignable pour la plupart des univers)

Limiter l'attaque de l'ensemble des DESTRO à 100% de l'attaque de la flotte les accompagnant, et limiter le bouclier et la coque à 50% du bouclier et de la coque de la flotte.

Permet de détruire les DESTROYER plus facilement. Actuellement même si on limite leur PDF, ils seront toujours très résistants et pourront résister même si la flotte qui l'accompagne se fait détruire (et donc les DESTROYER ne seront récupéré ni par l'attaquant ni par le défenseur)

Permettre le transport des bombes antimatière par vaisseaux

Sans échange possible entre planète, un joueur A peut empêcher un joueur B de kamier un autre joueur en envoyant un virus sur la planète contenant les bombes antimatières, ce qui rend les bombes antimatières très difficile à utiliser.

Chaque niveau de Génie génétique réduit le temps de préparation de 5% de toutes les unités d'assauts

Permet de faire des attaques par portails plus rapidement (temps que je trouve actuellement trop long pour des attaques avec beaucoup de nano)

Augmenter la puissance des bombes lors d'un largage de bombe en fonction de l'amélioration de l'armement

Permet de faire des bombes de vrai arme anti-défense.

En ce moment l'utilisation de bombe en attaque spatial est inutile.

En prenant par exemple les stats suivant:

Bombe antimatière (Fer: 100.000; Or: 40.000; Cristal: 50.000; Hydrogène: 25.000; Bombe: 100.000) -

La puissance des bombes n'est augmenté par aucune techno ou bâtiment.

Silos à Missiles HEM (Fer: 10.000; Or: 5.000; Cristal: 25.000; Hydrogène: 10.000; Attaque: 50.000; Coque: 50.000) - Statistique augmenté de 10% pour chaque niveau d'armement/de coque, et de 5% par niveau de centre de défense

Lanceur de Drones (Fer: 1.000.000; Or: 1.100.000; Cristal: 750.000; Hydrogène: 350.000; Attaque: 1.500.000) - Attaque augmenté de 10% pour chaque niveau d'armement

Avec un niveau d'amélioration d'armement de 20, de coque de 20 et un centre de défense de 20, cela nous donne ça:

Bombe antimatière (Fer: 100.000; Or: 40.000; Cristal: 50.000; Hydrogène: 25.000; Bombe: 100.000)

Silos à Missiles HEM (Fer: 10.000; Or: 5.000; Cristal: 25.000; Hydrogène: 10.000; Attaque: 300.000; Coque: 300.000)

Lanceur de Drones (Fer: 1.000.000; Or: 1.100.000; Cristal: 750.000; Hydrogène: 350.000; Attaque: 4.500.000)

On voit bien qu'avec son prix, la bombe n'est pas du tout rentable. Il faudrait 3 bombes antimatière pour détruire un HEM, alors que son prix est déjà bien supérieur à un seul HEM.

Comparé à un lanceur de drone, même si celui-ci ne ciblera pas les défenses, il faudrait 45 bombes pour infliger autant de dégâts qu'un lanceur, avec encore une fois un prix de 45 bombes bien supérieur au lanceur.

Au minimum, il faudrait, comme pour les vaisseaux et les défenses, augmenté la puissance des bombes de 10% pour chaque niveau d'armement.

Mais avec l'amélioration des statiques des défenses de 5% pour chaque niveau de centre de défense, pour éviter les forteresses imprenables, je pense qu'il faudrait encore plus améliorer les bombes.

Mon idée serait tout simplement d'augmenté la puissance des bombes n'ont pas de 10% par niveau d'armement, mais de 30% par niveau d'armement.

Cela donnerait, avec un niveau d'amélioration d'armement de 20 pour une bombe antimatière, une puissance de $100.000 * (1 + (0.3 * 20)) = 700.000$

L'amélioration de 30% peut paraître énorme, mais comparé aux silos HEM par exemple, ce n'est pas si énorme que ça.

En effet, niveau prix, une bombe antimatière vaut à peu près 4 HEM, donc avec armement/coque 20 et centre de défense 20, 4 HEM ont 1.200.000 d'attaque/coque contre 700.000 d'attaque pour la bombe antimatière.

Sans compter que les bombes restent inefficaces contre les satellites à ions et les complexes de défense orbital.

Nouveau type de flotte :

Nouveau réacteur

Permet d'attaquer en 1min30s n'importe quelle coordonnées (position, système et galaxie)

Possibilité de réduire ce temps suivant technologie

Pré-requis

Réacteur Distorsion

Technologie Maîtrise de l'énergie niveau 22

Technologie Antimatière niveau 15

Technologie Hyperspace niveau 15

Technologie Téléportation niveau 8

Chaque voyage utilise 0.2 Cellule Énergétique par flotte et 10.000 d'hydro par vaisseaux.

Même fonctionnement que l'arche quantique, on peut choisir d'utiliser les réacteurs distorsion ou non.

Un vaisseau peut donc être équipé d'un réacteur distorsion et de 2 réacteurs stardrives (le réacteur distorsion n'entre pas en compte dans le calcul de la puissance des réacteurs).

Cout et place :

Réacteur Distorsion (Fer: 500.000; Or: 400.000; Cristal: 450.000; Hydrogène: 300.000; Réacteur: 0; Place: 100.000; Distorsion)

A utiliser sur les infra titan (l'arche quantique est trop petite pour que ces infras l'utilisent).

Pour comparaison

Réacteur de type Stardrive (Fer: 6.500; Or: 4.000; Cristal: 1.450; Hydrogène: 350; Réacteur: 100; Place: 50; Hyperspace)

Revalorisation des téléporteurs

Faire en sorte que les téléporteurs sauvent 50% des militaires avec un Niveau de sauvetage de l'équipage de 100% en les téléportant directement sur la PP. Actuellement je ne sais pas ce qu'il en est mais je n'ai jamais réussi à sauver des militaires avec des téléporteurs (peut-être un bug).

Possibilité de devoir attaquer avec une cellule énergétique pour pouvoir sauver et téléporter les militaires.

En défense, les militaires sont sauvés à hauteur de 75% à la place de 50%.

Cela permet à un joueur voulant jouer "mineur", et donc qu'avec des flottes de transport, de moins être puni si un joueur le chasse et détruit sa flotte.

En effet, dans ce cas, le joueur mineur n'a que faire des ressources perdues avec sa flotte, cependant une trop grosse perte de technicien peut le dégouter et le faire arrêter ...

L'inconvénient est que du coup il est plus risqué d'attaquer que de défendre, mais en général je pense que les joueurs qui "attaquent" sont prêt à courir le risque^^

Avec des arches de sauvetage, les militaires sont sauvés à hauteur de 33% max en attaque et 50% max en défense.

Pour plus de clarté, possibilité de baisser le niveau de sauvetage de l'équipage à 50-75% max pour les téléporteurs et 33%-50% pour les arches de sauvetage (qui est actuellement de 100% pour les téléporteurs et variant pour les arches)

Nouvelle infrastructure Titan

Fret de 50M

Besoin au décollage :

- Techniciens : 10.000.000

- Experts : 5.000

- Colonel : 500

Fer: 30.000.000

Or: 9.000.000

Cristal: 3.000.000

Hydrogène: 200.000

Chaque vaisseau prendra une place dans ce bâtiment :

Hangar Titan

Place de base niveau 1 :

8

*3 par niveau

Coût de base niveau 1 :

Fer: 160M ; Or: 80M ; Cristal: 60M ; Hydrogène: 40M

*3 par niveau

Temps de base niveau 1 :

A définir assez court

*2.5 par niveau

La multiplication par 3 permet d'être plus rentable haut niveau qu'avec une simple multiplication par 2 si on compte les investissements en ressources des précédents niveaux.

De plus cela demandera plus d'effort pour monter un seul niveau, donc des objectifs plus difficiles à atteindre.

Un bâtiment de ce type permettrait :

- de limiter l'utilisation de vaisseaux Titan en tant que transport/pilleur (les vaisseaux seraient plus nombreux et prendraient donc plus de place)
- d'être réaliste (les vaisseaux titans sont trop gros^^)
- d'échanger des vaisseaux avec d'autres joueurs
- de limiter leur rentabilité, les joueurs pourront donc utiliser les vaisseaux titans pour avoir une grosse force de frappe, consommer moins d'hydrogène et s'allier avec d'autres flottes mais pourront toujours utiliser les vaisseaux amiraux qui ne seront pas limités en place.

Nouveaux composants

Réduction du coût des composants noirs :

Canon Noir (Fer: 3.200.000; Or: 3.400.000; Cristal: 2.600.000; Hydrogène: 1.100.000; Attaque: 10.000.000; Place: 500.000)

Coque Noir (Fer: 4.700.000; Or: 3.400.000; Cristal: 2.600.000; Coque: 11.500.000; Place: 500.000)

Bouclier Noir (Fer: 425.000; Or: 2.500.000; Cristal: 1.900.000; Bouclier: 5.750.000; Place: 500.000)

J'ai encore réduit leurs prix pour être plus compétitifs par rapport aux composants des Grands Sages et aux lanceurs de drones

(Pour rappel seulement 40% des composants noirs sont récupérables lors d'un démantèlement, ce qui fait qu'on est obligé de perdre des composants et qu'on ne peut faire des vaisseaux démontables)

Comparé aux coûts, les nouveaux composants ont maintenant une augmentation de 107-115% de puissance par rapport aux "supercompo"

Pour comparaison

Lanceur de Drones (Fer: 1.000.000; Or: 1.100.000; Cristal: 750.000; Hydrogène: 350.000; Attaque:1.500.000; Place: 100.000)

Coque des Grands Sages (Fer: 1.500.000; Or: 1.100.000; Cristal: 800.000; Coque: 1.700.000; Place:100.000)

Bouclier des Grands Sages (Fer: 125.000; Or: 800.000; Cristal: 600.000; Bouclier: 850.000; Place:100.000)

Nouveau occulteur

Occulteur Noir (Fer: 70.000; Or: 30.000; Cristal: 5.000; Hydrogène: 15.000; Coque: 2; Place: 40)

Pré-requis

Technologie Maîtrise de l'énergie niveau 18

Technologie Camouflages niveau 12

Comme les composants "noir", cet occulteur est perdu lors d'un démantèlement.

Ce nouveau occulteur a le même indice de camouflage que l'occulteur des Grands Sages, mais il permet de cacher la planète de départ lors d'un combat spatial/espionnage spatial "Venant de la planète XXX [X:XX:X]".

De plus, même avec une techno intrastellaire suffisante, on ne peut pas voir la planète de départ d'une flotte sur une attaque en cours.

Cela permet à un joueur ne pouvant attaquer que d'une planète de ne pas trop se mettre en danger, par exemple s'il attaque avec la flotte d'un allié et qu'il n'a pas assez de place pour accueillir tous les vaisseaux sur une autre planète.

Ceci risque d'arriver souvent avec l'utilisation de Réacteur Distorsion

Pour comparaison

Occulteur des Grands Sages (Fer: 75.000; Or: 25.000; Cristal: 2.000; Hydrogène: 8.000; Coque: 2; Place: 20)