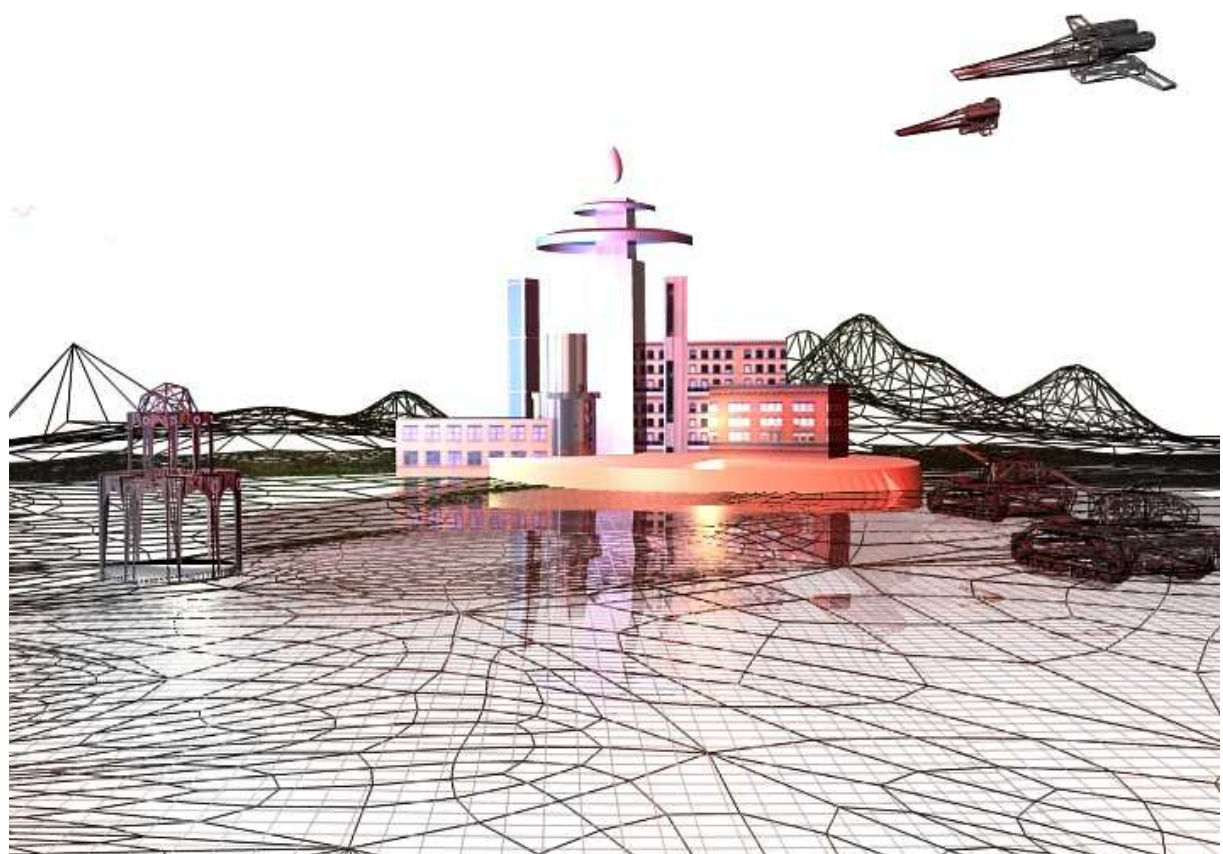


EPLANET

Le manuel

Version 2.0.0



- I. Introduction**
- II. Configuration système**
- III. Pour commencer**
 - 1. L'inscription
 - 2. Configuration du compte
 - 3. Votre compte
- IV. Les rapports**
- V. Les ressources**
- VI. Gestion des planètes**
 - 1. Le bonheur
 - 2. Les travailleurs
 - 3. Le Palais
 - 4. Les aménagements
 - 5. Les logements
 - 6. La défense
- VII. Gestion des armées**
 - 1. Les bâtiments
 - 2. Les unités
 - 3. Les attaques
 - 4. La défense
- VIII. La colonisation**
- IX. La recherche scientifique**

X. Les alliances

XI. La Communauté

1. Le Sénat
2. La Bourse
3. La Grande Bibliothèque
4. L'Obélisque des alliances
5. L'Institut de l'Élévation

XII. Le classement

XIII. Le forum

XIV. Conclusion

I. Introduction

Bienvenue sur Eplanet (www.eplanet.fr). Il s'agit d'un jeu en ligne, gratuit et multi-joueurs. Il se déroule dans un univers de conquête spatiale où vous évoluez en compagnie d'autres dirigeants. Vous devrez bien sûr développer votre armée, mais aussi prendre soin de votre peuple et satisfaire ses attentes, gérer vos finances, bâtir, mener des recherches, coloniser d'autres planètes, etc.



Que vous soyez pacifiste ou va-t-en-guerre, il y a une place pour vous dans cet univers. Vous pouvez choisir les domaines que vous souhaitez privilégier dans votre développement : l'économie, la puissance militaire, les avancées technologiques, ou encore la politique.

La diplomatie et une bonne stratégie sont de très gros atouts qui pourront vous faire gravir rapidement les échelons pour vous placer parmi les plus grands dirigeants de la galaxie. D'autre part, c'est un jeu au tour par tour, un tour durant un jour. C'est donc un jeu idéal pour tous ceux qui ne peuvent pas y consacrer trop de temps, tout en permettant aux autres de s'y investir davantage s'ils le souhaitent.

N.B : La lecture de ce manuel est complètement facultative car il est tout aussi possible de découvrir Eplanet et son fonctionnement en se plongeant directement dans le jeu. Toutefois, ce manuel peut être utile car il regroupe de manière organisée les différents aspects et règles du jeu. Il est régulièrement mis à jour et son numéro de version figure sur la première page.

II. Configuration système

Eplanet est un jeu en PHP qui se joue à travers un navigateur web. Vous devez donc avoir un navigateur avec un accès à internet pour pouvoir jouer. Le jeu a été testé et fonctionne sous Mozilla Firefox à partir de la version 1.5, Internet Explorer 5, Internet Explorer 6, Safari et Opéra. Il est donc préférable d'avoir l'un de ces navigateurs.

Les **cookies** et le **JavaScript** doivent obligatoirement être activés dans votre navigateur pour pouvoir jouer à Eplanet (sans quoi vous ne pourrez même pas vous inscrire). Ces options sont en général activées par défaut, sinon il vous faut les activer en allant dans les options de votre navigateur.

Il est conseillé d'avoir une résolution d'écran supérieure ou égale à 1024x768 pixels pour une navigation confortable dans le jeu.

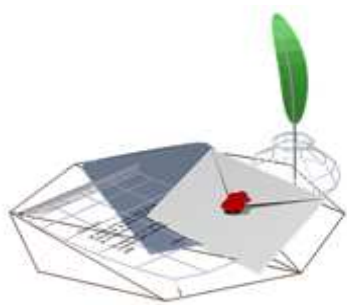
III. Pour commencer

1. L'inscription

Pour commencer, il faut d'abord vous inscrire sur le jeu en vous rendant sur la page www.eplanet.fr/inscription.php (ou onglet *inscription*). L'inscription est gratuite et très rapide (quelques minutes suffisent). Vous devrez choisir un mot de passe et un login que vous retiendrez facilement et qui vous permettront de vous connecter à chaque fois sur votre compte.

Vous devrez aussi entrer un nom de chef. Il s'agit du nom qui sera utilisé dans le jeu et que les autres dirigeants utiliseront pour vous désigner. Ce nom ne pourra pas être modifié par la suite donc réfléchissez bien avant de valider votre choix et évitez les noms comme Vince91440 ou Bogossedu91. Le nom de chef ne peut comporter que des caractères alpha-numériques.

Vous devrez enfin spécifier une adresse mail. Cette adresse doit être **valide** car un email vous sera envoyé pour valider votre inscription. D'autre part, si vous le souhaitez, cette adresse sera utilisée pour vous prévenir lorsque vous serez attaqué. Il est donc préférable d'entrer une adresse que vous utilisez régulièrement. Cette adresse sera tenue secrète et ne sera affichée nulle part.



Une fois les champs saisis, vous pouvez valider. S'il y a un problème (par exemple si le nom de chef existe déjà), vous pourrez modifier vos informations pour continuer. Si votre inscription est correcte, vous aurez alors un message vous disant qu'un email vient de vous être envoyé pour confirmer votre inscription. Vous devriez recevoir ce message dans votre boîte mail dans les cinq minutes qui suivent. Si au bout d'une demi-heure vous n'avez toujours rien reçu (n'oubliez pas de consulter votre courrier indésirable), vous pouvez tenter de vous réinscrire en utilisant un autre nom de chef et un autre login. Vérifiez bien que l'adresse mail que vous utilisez est correcte.

Le mail que vous recevrez contient un lien sur lequel vous devrez cliquer pour valider votre inscription. Si un clic sur le lien ne donne rien, copiez le lien dans la barre d'adresse de votre navigateur et validez. Si vous n'avez pas reçu de mail dans les dix minutes qui suivent votre inscription, vérifiez que le message ne se trouve pas dans votre courrier indésirable. Une fois l'inscription validée, vous devriez voir un message vous disant que votre inscription a bien été confirmée. Félicitations, vous faites maintenant partie des dirigeants d'Eplanet !

2. Configuration du compte

Une fois inscrit, vous pouvez vous connecter immédiatement à votre compte en vous rendant sur la page www.eplanet.fr/identification.php (ou onglet *identification*). Entrez votre mot de passe et votre login, et confirmez. Si vous oubliez vos identifiants, vous pouvez cliquer sur le lien *J'ai oublié* qui vous permettra de recevoir vos identifiants par mail, à l'adresse que vous avez entrée lors de l'inscription.

Lors de la première connexion à votre compte, vous verrez s'afficher un écran de création de profil. Vous devrez choisir les caractéristiques de votre personnage puis créer votre planète mère. Cette planète mère est la première planète que vous contrôlerez. Vous devez choisir l'image qui la représente à travers la liste déroulante, ainsi que son nom. Lorsque vous avez fini, validez.

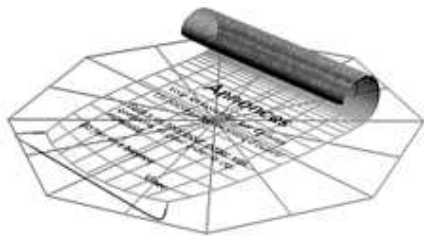
Vous serez alors redirigé vers votre écran de contrôle, c'est ici que vous arriverez désormais à chaque fois que vous vous connecterez.

IV. Les rapports

L'écran des **rapports** est celui sur lequel vous arrivez lors de votre connexion à l'écran de contrôle. Cette page vous permet d'évaluer en un coup d'œil l'état général de votre empire ainsi que les événements récents qui sont arrivés depuis la veille.

Il y a plusieurs types de rapports, chacun traitant d'un aspect particulier de votre empire.

Annonces & astuces



Ce sont des indications générales relatives au fonctionnement du jeu. C'est ici que vous serez informé des nouveautés apparues dans le jeu, des périodes d'élections, etc. Vous y trouverez aussi un récapitulatif de vos points, votre classement et votre statut. Le statut indique les droits du dirigeant par rapport à la communauté. Il existe différents statuts : jeune dirigeant, dirigeant, Sénateur,

Président du Sénat et Sage. Nous traiterons de ces statuts plus en détails par la suite.

Rapport sur la population

C'est ici qu'est indiquée la variation quotidienne de population, sur chacune de vos planètes.

Les rapports suivants n'apparaissent que s'ils ont lieu d'être.

Rapport sur les événements

Chaque jour, il peut se produire un événement aléatoire sur votre planète. Les effets de tels événements peuvent être positifs ou négatifs et influencent votre économie. Ce rapport vous informe des événements aléatoires qui se sont produits sur votre planète et de leur effet.

Rapport du laboratoire

Ce rapport vous permet de voir l'état d'avancement de vos recherches en cours et vous prévient de celles venant d'arriver à terme.

Rapport sur les armées

Ce rapport vous indique les attaques contre votre planète ou celles que vous aurez lancé contre des planètes ennemies. Vous y trouverez aussi les résultats des combats.

Rapport sur la Bourse

Ce rapport vous informe que vous avez effectué une ou plusieurs ventes à la bourse.

Rapport sur la messagerie

Ce rapport vous informe des nouveaux messages reçus et vous prévient lorsque votre boîte de courrier est saturée (maximum 10 messages).

Rapport sur le parrainage

Ce rapport vous informe des récents changements en lien avec le parrainage (si vous avez décidé d'être filleul ou parrain), par exemple lorsque vous recevez un message de votre filleul/parrain (voir Communauté – Institut de l'Élévation).

V. Les ressources

Quatre types de ressources existent dans le jeu. Chacune à son utilité mais toutes sont nécessaires pour qu'un empire se développe pleinement.

L'or

L'or vous sert à acheter d'autres ressources à la bourse du commerce, à payer la construction des bâtiments, à payer l'entretien des bâtiments et des unités ou encore à faire des recherches scientifiques. C'est la ressource la plus importante du jeu.



La nourriture

Vous pouvez la distribuer pour augmenter la croissance de votre population, ou l'utiliser pour offrir des fêtes à vos habitants. Elle vous sert aussi à entretenir vos soldats et vous pouvez la vendre à la bourse du commerce.

Le métal

Il vous sert à construire des bâtiments ou des unités militaires et à faire des recherches scientifiques. Vous pouvez aussi le vendre à la bourse du commerce.

L'hydrogène

Il vous sert à construire des bâtiments ou des unités militaires et à faire des recherches scientifiques. Il vous sert à entretenir vos bâtiments et vous pouvez aussi le vendre à la bourse du commerce.

L'écran des ressources permet de visualiser plusieurs données importantes concernant les ressources que vous gagnez et celles que vous dépensez.

Réserves : c'est la quantité de ressources que vous avez en stock dans vos entrepôts et que vous pouvez utiliser dès à présent.

Revenus : c'est la quantité de ressources que vous produisez chaque jour sur l'ensemble de vos planètes.

Taxes : c'est la quantité de ressources prélevées par le Sénat chaque jour. Cette taxe ne s'applique que si vous avez le statut de Sénateur.

Entretien : c'est la quantité de ressources allouées à l'entretien de vos bâtiments et unités militaires.

Sous-total : c'est la quantité de ressources que vous gagnerez réellement, après la déduction de la taxe sénatoriale et des coûts d'entretien.

Prévision : c'est la quantité de ressources que vous aurez en stock dans vos entrepôts le lendemain.

*Attention : si vous n'avez pas les moyens d'entretenir vos bâtiments (prévisions négatives), une partie de vos ressources sera **automatiquement vendue** à un prix très bas pour combler la différence. Si cela ne suffit pas, vous pourriez perdre vos bâtiments.*

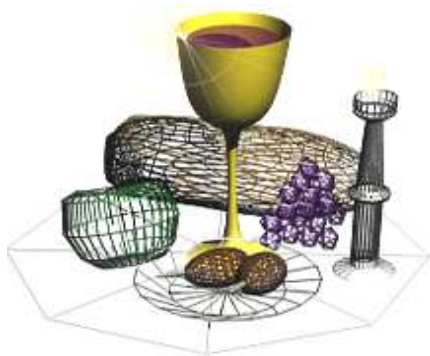
VI. Gestion des planètes

L'onglet **Planètes** vous permet de gérer l'économie de votre empire. En cliquant sur cet onglet, vous verrez apparaître la liste de vos planètes. Cliquez sur celle que vous souhaitez gérer. Vous serez alors dirigé vers l'écran de la planète en question. C'est à partir de cet écran que vous pourrez faire des choix par rapport à l'économie de la planète (construction de logements, d'aménagement, réglage des taxes, etc.).

Vous avez une planète mère, cette planète bénéficie de bonus défensifs. Il n'y a aucune autre différence entre votre planète mère et les autres. Si vous la perdez, une autre planète obtient le statut de planète mère.

1. Le bonheur

Le bonheur est une donnée essentielle pour bien gérer vos planètes. Il caractérise la satisfaction de votre peuple et son bien-être général. Il influence de nombreuses facettes du jeu : la **productivité** de vos travailleurs, la **croissance** (ou décroissance) de votre population. Inversement, de nombreux facteurs influencent le bonheur de vos habitants.



Le bonheur peut varier de 0 à 100. Une civilisation commence avec un bonheur maximal de 100/100. Un bonheur de 50 permet d'avoir une **population stable**. Lorsque le bonheur de votre population est supérieur à 50/100, vos habitants sont satisfaits de la manière dont vous gouvernez ce qui entraîne une croissance de la population (jusqu'à 250 habitants par jour). Un bonheur inférieur à 50/100 entraîne une fuite de vos habitants.

Une civilisation qui tombe en dessous de 0 de bonheur se **rebelle**. Vous perdez directement la planète et le peuple rebelle pille vos entrepôts. Ne négligez donc surtout pas votre peuple ou bien les conséquences pourraient être terribles pour votre empire.

Les facteurs qui influencent le bonheur

Des **impôts** lourds sont en général mal perçus par votre peuple, cela se traduit par une baisse du bonheur général (1% d'impôt entraîne une chute du bonheur de 1 point).

De la même manière, votre peuple n'aime pas crouler sous le **travail**. Plus vous astreindrez vos habitants à travailler pour récolter des ressources, plus votre bonheur baissera (le fait de n'avoir aucun travailleur fait gagner 10 points de bonheur alors que si toute la population est au travail, vous perdrez 10 points de bonheur).

L'indice de **distraktion** donne une mesure du divertissement de votre peuple et s'ajoute directement au bonheur. La distraction peut être relevée grâce aux fêtes que vous organisez (il existe trois types de fêtes) ou grâce à des structures de divertissement tel que les cinémas. Si vous n'organisez pas de fêtes sur une longue durée, l'indice de distraction peut devenir négatif, c'est pour cela qu'il est fortement conseillé d'organiser régulièrement des fêtes sur chacune de vos planètes.

Certaines **recherches**, comme la religion, vous permettront d'augmenter le bonheur général de votre population.

La **taille de l'empire** influence aussi grandement le bonheur. Un peuple préfère que tout votre temps lui soit dédié, aussi le nombre total de planètes sous votre contrôle influencera négativement son bonheur.

L'indice de **surpopulation** caractérise les conditions de vie de vos habitants. Plus votre population sera importante et logée dans des structures de mauvaise qualité, plus l'indice de surpopulation augmentera, influençant négativement le bonheur. Nous reparlerons prochainement de cet indice de surpopulation lorsque nous aborderons le sujet des logements.

Un récapitulatif de tous ces facteurs et la variation totale sur votre bonheur est disponible à la **Salle des Fêtes** à laquelle vous avez directement accès depuis l'écran de la planète.

La Salle des Fêtes

Cet écran vous permet de visualiser les différents facteurs influençant le bonheur de vos habitants. Vous pouvez aussi y organiser des fêtes pour **distraindre** votre population. Il existe trois types de fêtes qui varient en durée et en efficacité. Le coût des fêtes (en or et nourriture) est calculé en fonction de la population de votre planète.

2. Les travailleurs

Le travail de votre peuple vous permettra de récolter le métal, la nourriture et l'hydrogène nécessaires au développement de votre empire. Vous devrez donc allouer vos travailleurs à des tâches particulières en fonction des ressources et des quantités que vous souhaitez récolter. Cette allocation de la main d'œuvre se fait à travers l'écran des **exploitations**, disponible à partir de l'écran de la planète.

Il y a quatre catégories de travailleurs:

- Les fermiers produisent de la **nourriture**
- Les mineurs produisent du **métal**
- Les chimistes produisent de **l'hydrogène**
- Les chercheurs permettent d'**accélérer les recherches**



La quantité de ressources produite par travailleur dépend de votre productivité.

La productivité est modifiée par le bonheur et la distraction. Lorsque vos habitants sont heureux, leur motivation au travail est plus élevée et la productivité augmente. A l'inverse, un indice de distraction important fait baisser la productivité de vos travailleurs qui ne pensent qu'à une chose : quitter leur poste de travail pour aller se divertir.

Le nombre de travailleurs influence beaucoup le moral de vos habitants faisant varier le bonheur de -10 (tout le monde travaille) à +10 (personne ne travaille).

3. Le Palais

Le Palais est l'endroit où vous pourrez prendre toutes vos décisions politiques concernant la planète.

Les impôts

La barre de réglage des impôts vous permet de déterminer le taux d'imposition de vos habitants. Les impôts vous rapportent de l'or en fonction du taux d'imposition, mais aussi de votre nombre d'habitants et de la richesse moyenne de votre population (plus votre population est riche, plus elle paie d'impôt, voir **Les logements**). Il faut cependant faire attention

au bonheur de vos habitants : chaque point d'imposition fait diminuer le bonheur des habitants d'un point.

Distribution de nourriture

La distribution de nourriture vous permet d'augmenter la croissance de votre population. La croissance de votre population dépend de son niveau de bonheur mais chaque portion de nourriture en plus distribuée augmentera encore cette croissance de base (si vous avez assez de logements pour absorber cette croissance).

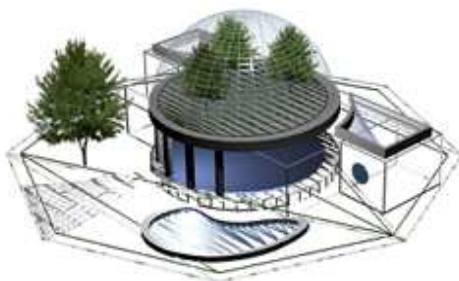


Pour distribuer de la nourriture, vous devez en produire (voir **Les travailleurs**). Vous ne pouvez pas distribuer les réserves qui sont dans vos coffres mais seulement les ressources qui sont récoltées le jour même.

Déclaration d'indépendance

Lorsque vous aurez plusieurs planètes à gérer, vous serez peut-être amené à déclarer l'indépendance de l'une de vos planètes, pour une raison quelconque. C'est dans le Palais que vous pourrez prendre cette décision. Il faut toutefois faire attention, une telle décision est **irréversible** et la planète nouvellement indépendante quittera votre empire et échappera à votre contrôle.

4. Les aménagements



Les aménagements sont des bâtiments civils que vous pourrez construire sur votre planète et qui permettent d'améliorer votre économie. Bien entendu, vous devez avoir fait les recherches correspondantes avant de pouvoir construire les premiers bâtiments.

Attention : démanteler un bâtiment ne rapporte que 10% du coût d'achat.

5. Les logements

Votre planète dispose de 3 000 logements de bases (type HLM) qui ne peuvent être modifiés. Pour en construire de nouveaux, vous devez avoir fait les recherches correspondantes au laboratoire.

La surpopulation n'est pas due à un manque de place dans les logements, mais à la **densité** de la population. Plus la population est nombreuse et la qualité des logements mauvaise, plus l'indice de surpopulation augmente.

Attention : démanteler un bâtiment ne rapporte que 10% du coût d'achat et la population sans abri quitte la planète (même s'il y a de la place dans des logements de meilleure qualité). D'autre part, si vous construisez des logements de mauvaise qualité, vos habitants migreront instantanément des logements de bonne qualité vers les logements de mauvaise qualité.

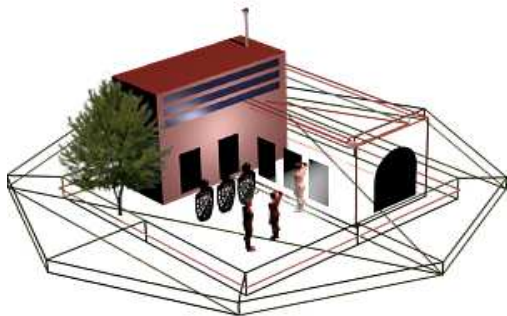
VII. Gestion des armées

Eplanet permet de gérer ses armées afin de se défendre ou bien de lancer des attaques afin d'affaiblir ses ennemis ou agrandir son empire spatial. Les bâtiments et unités militaires sont attribués à une planète, vous devez donc sélectionner une planète à administrer avant toute chose.

1. Les bâtiments militaires

Chaque bâtiment est associé à **un type d'unité** (par exemple, la caserne abrite uniquement des soldats) et sa contenance est de **dix unités**. Vous ne pouvez pas détruire de bâtiment s'il y a des unités à l'intérieur.

2. Les unités militaires



Il existe différents types d'unités militaires, disponibles au fur et à mesure que vous faites les recherches correspondantes dans l'arbre des technologies (voir recherches). Pour recruter des unités, vous devez avoir de la place disponible dans les bâtiments correspondants.

Les unités stationnées sur votre planète nécessitent un **salaire** journalier (en or et nourriture) et parfois un **entretien** en hydrogène, faites donc bien attention à vos réserves avant de recruter une grande armée. Vos armées peuvent être transférées vers une planète de votre empire, autre que leur planète d'origine, mais cela requiert des ressources pour la préparation du vaisseau et le voyage dure un jour.

Si vous avez fait la recherche nécessaire (Education), vos unités pourront acquérir de **l'entraînement** et devenir plus puissantes. Le registre militaire vous permet d'attribuer des noms à vos régiments et d'être informé de l'avancement de leur entraînement. Vos troupes peuvent aussi acquérir de **l'expérience** en sortant victorieuses d'un combat.

3. Les attaques

Au début, vous ne pouvez pas voir de planètes à attaquer. Il faut faire des recherches scientifiques pour améliorer vos appareils de détection et augmenter le nombre de cibles potentielles (recherches améliorant le champ de vision).

Pour attaquer une planète, rendez-vous dans la catégorie *Préparer l'attaque d'une planète ennemie* et décidez de la quantité de troupes à envoyer (il faut qu'elles soient présentes dans vos bâtiments bien sûr). Un groupe d'expert vous annonce vos **chances de gagner** le combat.

Une fois envoyées, vos troupes mettront trois jours pour arriver à destination. Pendant cette durée, vous n'aurez pas à entretenir les unités envoyées. En cas de victoire, les unités victorieuses reviendront dans leurs bâtiments militaires d'origine et la planète ennemie passera sous votre contrôle. Notez que vous pourrez **annuler** votre attaque jusqu'à deux jours après le lancement du vaisseau transporteur. Vous récupérerez alors les unités militaires envoyées, mais les ressources utilisées pour monter l'expédition seront quant à elles perdues.

Attention : la cible est avertie lorsque vous lancez une attaque et dispose de trois jours pour préparer sa défense... Il se peut donc qu'une attaque qui était prévue victorieuse par les experts soit tout de même repoussée. D'autre part, si vous attaquez un membre d'une alliance, tous les membres de cette alliance pourront lancer une contre-attaque sur l'une de vos planètes.

4. La défense

Les structures défensives vous permettront de contrer une partie des forces assaillantes qui pourraient venir envahir votre planète. Chaque bâtiment de défense est spécifique à un ou plusieurs types d'unités. Bien entendu, vous devez avoir fait les recherches correspondantes avant de pouvoir construire les premières structures de défense.

Attention : démanteler un bâtiment ne rapporte que 10% du coût d'achat.

Lorsque vous êtes attaqué, vous êtes averti dans vos rapports sur la page d'accueil et un mail automatique vous est envoyé (si vous avez choisi l'option de notification lors de l'inscription). Un groupe d'expert vous annonce vos chances de sortir victorieux de la ba-

taille.

À partir du moment où vous êtes attaqué, vous disposez de **trois jours** pour préparer votre défense.

Il y a deux possibilités pour défendre votre planète face à l'envahisseur :

- Recruter des troupes militaires (dans ce cas, il suffit de créer les bâtiments pour les accueillir et de les recruter).
- Construire des bâtiments défensifs si vous avez la technologie nécessaire. Il est à noter que chaque type de bâtiment défensif ne peut s'opposer qu'à un type d'unités militaires bien particulier...
- Vous pouvez bien sûr mixer ces deux solutions.

N'oubliez pas que les experts sont là pour vous annoncer les chances de gagner... Dès qu'elles deviennent "grande", plus besoin de recruter: vous devriez vous en sortir. Notez que l'attaquant peut annuler son attaque pendant les deux premiers jours.

VIII. La colonisation



Si vous n'êtes pas un guerrier mais que vous souhaitez tout de même agrandir votre empire, vous pouvez décider de partir à la conquête de planètes encore vierges de toute civilisation.

La colonisation requiert certaines recherches pour pouvoir construire des vaisseaux **d'exploration** et de **colonisation**.

Il vous faudra d'abord lancer une mission d'exploration afin de découvrir une planète inhabitée, puis une mission de colonisation afin d'installer un groupe de colons dessus...

Attention : si un autre joueur a lancé une mission de colonisation vers la même planète, votre vaisseau peut rentrer bredouille...

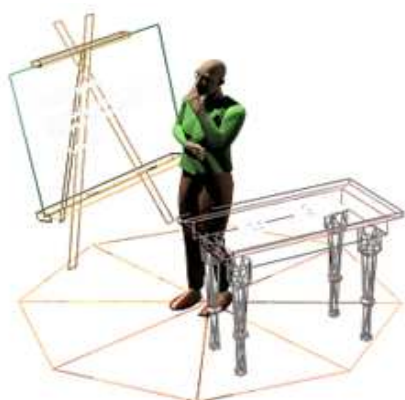
IX. La recherche scientifique

L'onglet Recherches vous permet d'accéder au laboratoire de recherche où vous pourrez mener différentes recherches pour débloquer de nouvelles technologies.

L'arbre des technologies

Cet arbre représente l'ensemble des recherches disponibles et leurs interconnexions. Les recherches situées en haut de l'arbre sont disponibles dès le début du jeu. Pour accéder aux autres, il faut avoir effectué une ou plusieurs recherches de niveau inférieur (les traits indiquent les connexions entre les recherches).

Lancer une recherche



Pour lancer une recherche, il faut avant tout posséder assez de ressources (or, métal et hydrogène). Mais chaque recherche demande aussi une population minimale.

Lorsque vous avez une recherche en cours, il vous faut attendre qu'elle soit terminée avant d'en lancer une autre. Vous pouvez diminuer le temps de recherche en recrutant des **chercheurs** sur vos planètes (voir **Travailleurs**).

Vous pouvez aussi avoir des tarifs préférentiels et des informations sur les différentes recherches à l'Institut de l'Élévation (voir section **Communauté**).

X. Les alliances

*Les alliances permettent aux joueurs de s'organiser en **équipe** pour tendre vers un même but. Une alliance est un regroupement de six dirigeants au maximum. L'appartenance à une alliance offre plusieurs fonctions.*

Forum de discussion privé

Chaque alliance dispose d'un forum de discussion auquel seuls ses membres ont accès. Cela permet aux membres de se concerter et d'établir une stratégie dans le plus grand **secret** ou d'avoir une ambiance conviviale privée.

Échange de ressources

Les membres d'une même alliance peuvent **s'entraider** et commercer en échangeant des ressources. Vous verrez les ressources reçues dans la journée avec le nom du donateur.

Pacte de non agression

Les membres d'une même alliance ne peuvent pas s'attaquer entre eux.

Pacte de défense mutuelle

Si un ennemi attaque l'un des membres de l'alliance, cet ennemi pourra être attaqué à son tour par n'importe quel membre durant tout le temps de l'attaque.

Entrer dans une alliance existante

Pour entrer dans une alliance, il suffit de la choisir dans la liste de toutes les alliances et de faire une demande. Vous ne pouvez faire de demande qu'aux alliances qui ont des places disponibles. Le nombre de places disponibles est indiqué à côté du nom de chaque alliance. Vous serez intégré à l'alliance dès que le chef de l'alliance aura accepté votre candidature.

Attention : vous ne pouvez faire qu'une demande à la fois, il est donc recommandé de bien choisir et de ne pas faire ses demandes au hasard. Le meilleur moyen de choisir une alliance est d'entrer en contact avec le chef en lui envoyant un message privé.

Créer son alliance

Pour créer votre alliance, il suffit de choisir cette option, et de lui trouver un nom et une description. Vous en serez le chef et aurez la possibilité d'accepter les candidatures des dirigeants.

XI. La Communauté

Les dirigeants ont des statuts particuliers qui représentent leur fonction et leur place au sein de la Communauté d'Eplanet.

Jeune dirigeant

Tous les nouveaux joueurs arrivent en étant des jeunes dirigeants. Une fois la barre des 3 500 points dépassés, vous changerez automatiquement de statut pour celui de dirigeant.

Dirigeant

Vous voilà avec plus de 3 500 points, vous pouvez très bien continuer votre route ainsi, mais vous pouvez aussi maintenant rejoindre le sénat. Après avoir payé le prix d'entrée, vous voilà sénateur avec plus de **droits**, mais aussi plus de **devoirs**.

Sénateur

Vous faites partie du sénat, vous pouvez dialoguer sur l'amphithéâtre, voter et vous présenter aux élections présidentielles.

Les Sages

Ce sont des joueurs s'étant mis au service du jeu, ils sont de tout horizons (dirigeants et sénateurs, pacifiste et guerriers). Ils peuvent modérer l'amphithéâtre, ils gèrent la bibliothèque et font le tri parmi les candidatures pour ne garder que celles qui sont sérieuses.

N'hésitez pas à les contacter si vous avez le moindre souci avec d'autres joueurs, ils peuvent vous aider et ensemble, peuvent décider de sanctions à l'encontre des personnes irrespectueuses. Ils ont un rôle purement HRP, ils peuvent punir un joueur vous ayant insulté, mais ils ne feront rien de plus que ce que peut faire un sénateur ou un dirigeant si quelqu'un vous attaque.

Le président

Il dirige le sénat et il a les pouvoirs qui reviennent à cette tâche. Il peut modifier les impôts proportionnels aux revenus que doivent payer les sénateurs. Il peut augmenter ou diminuer les taxes pour s'exprimer dans l'amphithéâtre, là c'est proportionnel aux points. Il a le pouvoir de faire un don à qui il veut dans le jeu.

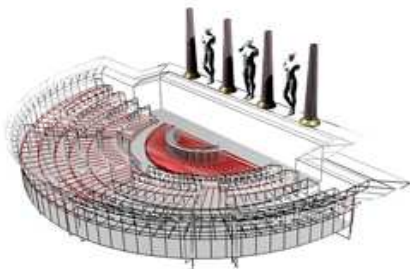
Des élections sont régulièrement organisées pour changer de président. Vous pouvez aussi devenir président en vous emparant de la planète sénatoriale par la force. Attention, en attaquant cette planète, tous les sénateurs pourront vous attaquer.

1. Le Sénat

Le Sénat Intergalactique est le Siège du pouvoir politique d'Eplanet. Il est dirigé par un Président élu par l'ensemble des Sénateurs sur deux tours.

Les pouvoirs du Président sont :

- La régulation des taxes sur le revenu des sénateurs
- La régulation de la taxe d'entrée au Sénat (pour acquérir le statut de sénateur)
- La régulation de la taxe pour pouvoir s'exprimer sur l'amphithéâtre
- La gestion de la trésorerie sénatoriale
- Une capacité illimitée pour la messagerie
- La modération de la rubrique "Sénat Galactique" sur le forum.



L'amphithéâtre du Sénat est un lieu qui permet aux Sénateurs de s'exprimer de manière officielle devant l'ensemble de la galaxie.

La trésorerie est visible pour que vous soyez au courant des transactions effectuées par le Président au cours de son mandat. Vous pouvez également faire des dons au Sénat (or ou ressources).

2. La Bourse

La bourse de commerce est un lieu **d'échange** de ressources. Vous pouvez y vendre vos productions ou acheter les ressources qui vous manquent pour une certaine somme en or. En entrant à la bourse, vous pouvez choisir plusieurs options :

- **Acheter des ressources** - Vous avez la liste de toutes les ressources disponibles associées à leur prix de vente. Un indice vous permet de voir du premier coup d'œil le prix/unité approximatif de chaque lot de ressources. Les différentes offres sont classées selon le type de ressources vendues et le prix demandé.

- **Vendre des ressources** - Vous pouvez choisir une quantité de ressources (vous devez l'avoir en stock dans vos entrepôts) à vendre ainsi que le prix du lot. Attention: vous ne pouvez vendre qu'à un taux compris entre 0,2 et 5. Une fois mis en vente, le lot sera décompté de vos stocks. S'il n'est pas vendu dans les sept jours qui suivent, les ressources vous seront rendues.

- **Rapport des ventes** - C'est la liste de toutes vos ventes et de tous vos achats des vingt derniers jours. Vous y trouverez aussi un total des transactions effectuées.

- **Visualiser les cours de la Bourse** - Vous pouvez y voir les fluctuations des taux de la bourse au cours des vingt derniers jours.

3. La Grande Bibliothèque

C'est un lieu ouvert à tous les dirigeants de l'univers, quel que soit leur statut.

Elle est organisée en trois grandes catégories :

- **Règles et mécanismes du jeu** - Cette section regroupe les écrits qui portent sur le jeu en général et sur certains points en particulier. C'est la première chose à aller voir pour vous familiariser avec l'univers d'Eplanet. Les anciens joueurs tiennent à jour de nombreux livres traitant des différentes facettes du jeu, ainsi que des conseils de développement pour les débutants.

- **L'Histoire d'Eplanet** - Cette section regroupe tous les textes RP publiés par les joueurs... Que cela soit au sujet de leur civilisation, de leur alliance, des intrigues du Sénat, ou encore d'autres sujets plus ou moins excentriques...



- **Les archives** - Cette section regroupe des écrits qui n'ont plus leur place dans les catégories précédentes, mais qui ont toutefois un aspect historique pour le jeu. Ils sont conservés à titre de souvenirs.

Afin de faciliter votre recherche dans cet immense puits de connaissances, vous disposez de deux outils intéressants :

- **Consulter les nouveautés de la bibliothèque** – Cela vous permet de voir la liste des quinze ouvrages les plus récemment modifiés à la bibliothèque... Si vous voulez vous tenir au courant des parutions, c'est l'outil idéal.

- **Moteur de recherche** - Il vous permettra de retrouver un ou plusieurs ouvrages grâce à l'utilisation de mots clés.

- **Rédiger un écrit pour la bibliothèque** - Lorsque vous vous sentirez prêt à laisser votre trace dans ce temple du savoir, laissez-vous aller... Vous pourrez à tout moment venir rectifier vos ouvrages. Suivez toutefois ces quelques petits conseils :

- Rédigez sur un traitement de texte pour éviter de perdre la totalité de votre texte à cause d'une mauvaise manipulation. (Cela vous permettra aussi d'utiliser un correcteur orthographique).
- Choisissez un titre clair pour bien identifier votre livre.
- Faites attention à bien ranger votre article dans les rayonnages... Vous pouvez choisir la catégorie de votre article grâce à un petit menu déroulant en dessous du titre.
- Ne recopiez pas votre profil, ou celui de votre alliance... Le livre serait supprimé par le conseil des Sages.

4. L'Obélisque des Alliances

Ce monument recense la totalité des alliances existantes ainsi que leur description. Il est surtout là à titre commémoratif et n'a pas de réelle fonction (si ce n'est de vous renseigner).

5. L'Institut de l'Élévation

- **Le Département de Recherche et Développement** - L'Institut est un haut lieu de la recherche scientifique Galactique. Les dirigeants peuvent y lancer deux recherches à tarif préférentiel pour les aider dans leur développement. Ces recherches seront aussi plus rapides que si elles étaient faites dans le cadre d'une recherche indépendante.

- **Le parrainage** - L'Institut vous offre aussi la possibilité de vous faire parrainer par un joueur expérimenté afin de vous guider dans la découverte d'Eplanet. Vous pouvez à tout moment vous retirer du système de parrainage si vous vous sentez prêt. Le parrainage est réservé aux jeunes dirigeants (voir statuts).

XII. Le Classement

*Il existe quatre classements selon différents critères permettant de positionner les dirigeants entre eux. Ces classements ne sont là qu'à titre **indicatif** et ne représentent pas complètement l'importance d'un empire dont la valeur dépend de critères non mesurables, tels que le charisme de son dirigeant.*

Le classement économique

Ce classement prend en compte les facteurs socio-économiques intervenant dans le jeu : ressources dans les entrepôts, niveau technologique atteint, nombre d'habitants, niveau de bonheur, et bâtiments civils construits.

Le classement militaire

Ce classement prend en compte les facteurs militaires : bâtiments militaires et unités.

Le classement général

Ce classement résulte de la somme des points militaires et économiques.

Le classement des alliances

Ce classement prend en compte la somme des points au classement général de chaque membre qui la compose.

XIII. Le forum

Le forum est un lieu d'échange qui regroupe plusieurs parties. C'est l'endroit idéal pour rechercher de l'information ou discuter entre joueurs, ou encore entre dirigeants :

Les informations est une rubrique HRP (hors jeu de rôle) où les personnes ressources du jeu (administrateur et modérateurs) vous tiennent informés des points importants : principes et FAQ, mais aussi nouveautés à venir...

La communauté est une rubrique HRP qui vous offre la possibilité de poser vos questions (ou de répondre à celles des autres), de faire des suggestions pour faire évoluer le jeu, de répondre à des sondages ou de reporter des bugs. On y trouve aussi l'incontournable "Taverne Intergalactique", lieu de rencontre parfois HRP et parfois RP.

Jeu de rôle est une rubrique purement RP (jeu de rôle). On y trouve un forum consacré à la description de vos personnages, un autre consacré à vos alliances, et une section consacrée à des aventures racontées par les joueurs et mettant en scène leurs personnages. En plus de tout cela, il s'y trouve aussi une grande partie destinée au Sénat Galactique : on y parle politique et on y organise des activités officielles (animations culturelles et sportives "in game").

Bref, c'est un lieu de convivialité par définition, qui offre des possibilités que vous souhaitez vous découvrir ou seulement continuer à jouer votre rôle de dirigeant... À voir absolument !

XIV. Conclusion

Vous vous sentez encore un peu perdu et vous avez des questions sur certains points en particulier ? Vous avez trois recours à votre disposition :

- Vous faire parrainer à l'institut de l'élévation (un parrain vous sera attribué pour répondre à vos questions).
- Vous rendre à la Grande Bibliothèque pour lire les ouvrages dans la section "Règles et mécanismes du jeu".
- Aller poser vos questions sur le Forum, dans la rubrique "Questions et entraide".

Ce manuel a été rédigé par les Sages d'Eplanet. Nous espérons qu'il vous aura été utile en vous apportant les connaissances nécessaires pour bien comprendre le mécanisme du jeu. Si certains points ne sont pas clairs ou bien méritent des développements, n'hésitez pas à contacter un sage sur le forum, ou bien dans le jeu.

Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter un excellent jeu !

Le Conseil des Sages