

Chers joueurs d'eRevolution, bonjour.

Cet article ne sera pas pro ou anti VV. Il ne sera pas pro ou anti Délos. Il sera pro Fair Play, pro amusement. Nous sommes sur un jeu, et nous avons tendance à l'oublier. Cet article est une ode au plaisir, une ode au jeu. Laissez moi vous présenter pour commencer ma vision du jeu actuellement, puis ensuite les proposition que j'apporte pour que nous retrouvions, tous ensemble, le plaisir des défis et la fin du monde bipolaire que nous rencontrons actuellement et qui nuit à eRevolution.

Actuellement, Vae Victis est l'alliance la plus puissante de ce jeu. Elle est le lion qui voit des gazelles tout autour d'elle. Vae Victis est indomptable, elle domine et massacre à tour de bras sans prendre conscience de la ruine que cela entraîne. Vae Victis, c'est 50% des dommages mondiaux. C'est une alliance bien plus forte militairement en théorie, brassant les dizaines de milliards de dommages quotidiens sans utiliser de stocks. Pour suivre ce rythme, Freedom United, Délos et toutes les autres alliances se doivent d'utiliser des stocks. Cela entraîne une réaction des autres joueurs, se liguer contre VV pour résister. Le monde est donc multipolaire, d'un côté VV, de l'autre le reste du monde. Aujourd'hui, faire une guerre contre un petit pays est très mal vu, car tout le monde doit se liguer contre VV. Et VV ne partage en commun que la puissance et la domination, sans aucun réel objectif maintenant qu'ils dominent, et ne craignent pas la défaite. La seule échappatoire commence à échapper aux pays anti VV, le naval. Car il faut des golds, et VV est l'alliance la plus riche de ce même monde. Alors voilà où nous en sommes : VV ou anti-VV ? Rejoindre les puissants ou ne pas céder aux puissants et se faire massacrer ?

Pourtant, et c'est la raison pour laquelle je viens vous écrire aujourd'hui, le jeu a un énorme potentiel.

Imaginez vous quelques instants. VV alpha voit un gros pays les rejoindre. L'Iran, la Roumanie, la Macédoine, les USA... Et VV Alpha devient une alliance indépendante, prenant le nom, pour cet article, de Penis Vagin (PV / PP). Un nom écrit au hasard, n'y voyez là aucune attaque. Penis Vagin, une alliance neutre, qui a décidé de s'envoler par ses propres moyens, qui a décidé d'avancer tous ensemble sans se voir dicter des ordres par une plus grosses alliance. Arrondissons les dommages du gros pays les rejoignant à 50MM ces 7 derniers jours. Cette alliance verrait ses dommages monter au niveau de Freedom United, et Vae Victis tomberait à 300MM. Maintenant, un autre gros pays rejoint Fortuna. 50MM en moins pour VV, ça donnerait donc 250MM, soit 40MM au dessus de Délos. Fortuna monterait à 130MM dans les 7 derniers jours, quasiment au niveau de PV. Faisons un récapitulatif dans un tableau, pour que cela paraisse plus clair

	Alliance	Total Players	Banned Players	Not Seen Players (Last 7 days)	Clickers + DO Players (Last 7 days)	Active Players (Last 7 days)	Land Damage (Last 7 days) ^	Land Damage Power	Navy Damage (Last 7 days)	Navy Damage Power
	Vae Victis	29710	4067 13.69%	23572 79.34%	414 1.39%	1657 5.58%	247 000 000 000	47 500 000	1 100 000 000	4 000 000
	Délos	15385	2550 16.57%	11704 76.07%	204 1.33%	927 6.03%	211,404,204,694	35,020,970	1,046,752,542	3,026,943
	Freedom United	7505	1927 25.68%	4854 64.68%	126 1.68%	598 7.97%	139,599,669,975	23,447,780	88,022,887	1,798,915
	Penis Pussy	18498	1901 10.34%	10979 59.42%	192 1.42%	535 3.98%	140 000 000 000	23 500 000	1 100 000 000	2 200 000
	Fortuna	4573	554 12.11%	3533 77.26%	101 2.21%	385 8.42%	130 000 000 000	20 000 000	900 000 000	1 500 000

:

Comme nous pouvons le constater, Vae Victis resterait très stable et puissante, même avec le départ de deux de ses gros membres. La plus puissante alliance du jeu resterait la même. Mais elle serait beaucoup moins certaine de sa domination. Chaque jours, elle devrait lutter pour garder ses conquêtes, beaucoup plus qu'aujourd'hui. Maintenant, attardons nous sur les autres alliances. Aujourd'hui, toutes les alliances sont réunies dans une coalition anti VV. Avec un tel équilibre en terme de dommages, tout serait possible. Le front anti-VV, qui consolide les relations avec ces pays, bien qu'ils soient en proie à des différents bien souvent, et stabilise la situation actuelle. Avec cette répartition théorique, tout serait possible. 5 alliance, avec des petites alliances qui auraient alors leur importance (des batailles épiques où le moindre million est utile favoriserait l'intégration de ces petites alliances et ces petits pays). Nous pourrions alors imaginer une géopolitique nouvelle.

Imaginons alors des situations tendues et bien plus intéressante. L'Alliance VV en guerre interne à cause de ses RW, Délos qui tente d'en profiter, mais se fait attaquer par Freedom United, qui elle même entame un conflit avec Fortuna. Penis Pussy qui voit là l'occasion d'acquérir de nouveaux territoire s'attaque à Fortuna. Et Vae Victis a de grandes vues sur des territoires péruviens, et tente donc une attaque. Cette situation semble loufoque. Rien qu'à l'imaginer, j'ai mal au crâne. Mais pourtant, c'est une situation géopolitique bien plus complexe et intéressante que nous verrions là. Les alliances passeraient des traités, rompraient des amitiés pour en créer de nouvelles. Étudions maintenant point par point ce que cela pourrait changer.

Diplomatie : Diplomatiquement, entretenir les relations avec ses amis, en créer de nouvelles et négocier des heures durant seraient le point d'orgue de ces changements. Les discussions entre alliances seraient beaucoup plus intéressantes qu'elles ne le sont actuellement. A vrai dire, deux alliances alliées pourraient ensuite se tirer dans les pattes directement après. Chaque pays tenterait de tirer son épingle du jeu. Et les petits pays seraient enfin inclus dans tout cela, de nouvelles alliances plus petites naîtraient autour de plus grands pays. La naissance des "sphères d'influences" comme dans tous les bons jeux Paradox se ferait alors naturellement, des gros pays cherchant à développer leurs amis plus petits pourraient ainsi créer, pour une durée limitée, de petites alliances afin de les accompagner par exemple ! La sortie et l'entrée des alliances ne serait pas de manière définitive, bien au contraire. La temporalité de tout ceci serait la clé du succès d'un tel

changement. Rien ne sera jamais éternel, la politique sera mouvante, et du jour au lendemain, des situations paraissant stables pourraient dégénérer.

Économie : Les bonus les plus rares seraient disputés et passeraient de mains en mains. Un jour Délos, l'autre Fortuna, l'autre Penis Pussy. Et puis le lendemain USSR ou je ne sais quel autre pays. Les petits bonus auraient bien entendu aussi leur importance pour développer les plus petits pays des alliances. économiquement, un tel changement amènerait les pays les plus faibles à avoir besoin de territoires pour commencer à se relever. Il y aurait un réel intérêt à acquérir de nouveaux bonus. Les taxes seraient mouvantes, et les productions variables. Les pays à 100% pourraient le lendemain retomber à 60%. Les marchés devront combattre pour rester compétitifs, les grandes puissances dominantes tentant de combattre économiquement les quatre autres alliances. Un système d'accords financiers verraient alors le jour, incitant les membres de l'alliance à acheter et vendre sur le marché d'un autre pays membre de son alliance. Mais si demain, le pays X au sein de Freedom United se voit proposer une meilleure offre économique au sein de Penis Pussy, celui là aurait alors une raison de changer de camp, s'il le souhaite. La guerre ne serait pas que territoriale. Avec la fin du bipolarisme, l'économie retrouverait un intérêt réel : prendre l'ascendant militaire.

Guerre : Aujourd'hui, les petits pays ne servent que les intérêts des grands, et à part lancer des RW, rien ne se passe. Avec un système de plusieurs alliances comme je vous l'ai exposé, les guerres seraient aussi utiles pour les petits pays. De nombreux fronts se créeraient, petits pays contre petits pays, grands pays contre grands pays. La gestion tactique serait fortement privilégiée à la gestion de tous les dommages réunis au même endroit. Aujourd'hui, lorsque guerre il y a, c'est à celui qui tapera le plus fort, et non celui qui aura eu la meilleure vision stratégique de la situation. A part les clutches en RW, il n'y a rien de tactique. Si ce que je vous ai exposé réussit, la gestion de X fronts entre telle et telle alliance serait la priorité absolue, afin que les dégâts soient au mieux répartis entre les différentes MU et les différents pays. Une gestion stratégique ferait gagner les guerres, et non pas uniquement la puissance initiale disponible.

Tout ceci me semble totalement réaliste. Et c'est à nous, joueurs, d'oeuvrer pour que cela marche. C'est à toi, président de ton pays, de prendre conscience de l'intérêt d'une telle proposition afin que tes joueurs prennent du plaisir à jouer et à s'investir dans ton pays. C'est à toi, membre du HQ d'alliance, de réfléchir à cela pour que la coopération entre tes pays ait une utilité. C'est à toi, VV ou affilié, de te rendre compte que ta domination perpétuelle est une ruine du potentiel d'un jeu comme eRevolution. C'est à toi, anti VV ou affilié, de comprendre qu'une fois VV répartie plus équitablement, que ton ami peut devenir ton ennemi pour t'amuser et ne pas résumer tes actions à taper l'ennemi mortel. Car il n'y a pas d'ennemi. Nous ne sommes pas dans la vraie vie. Dominer sans raison n'a aucune utilité. Combattre sans raison n'a aucune utilité. Le plaisir se prend tous ensemble. Alors commençons à oeuvrer ensemble pour un jeu plus égalitaire et donc plus intéressant. Nous ne sommes pas dans la vraie vie mais dans un jeu. Tout est possible. Et c'est à VOUS de le réaliser, et de le mettre en oeuvre. Vive le Fair Play et le fun ! Vive eRevolution !

Merci à Jean Epsilon pour la traduction.

—
Portuguese translation : Thanks to DarkZeus85