

Space 1.0.X

Gestionnaire de prêt de flotte

I. Principe de fonctionnement

Une page spécifique aux prêts de flotte afin de faciliter la vie des joueurs :

Joueur A et joueur B en pacte total

1. Le joueur A des vaisseaux au joueur B via la mission baser (si bien sure la capacité des plates formes le permet)
2. Le joueur peut déplacer les vaisseaux entre ses différentes planètes et faire toutes les attaques dont il a envie
3. Au bout de 48h les vaisseaux retournent à la planète d'origine (ou plus tôt sur le joueur A ou B clique sur un bouton « rappel » situer dans le gestionnaire)

II. Détail des différents points

1. Envoie des vaisseaux

Le prêt commencera effectivement dès l'envoi du premier vaisseau et pour une durée de 48h.

Les vaisseaux sont envoyer sur la planète du joueur via la mission baser et parviennent chez le joueur jusqu'à remplissage des capacités de l'ensemble de ses plates formes spatiales réunies.

Dès la réception du premier vaisseau un prêt se crée dans le gestionnaire des deux joueurs, récapitulant la liste des vaisseaux, la date de création du prêt ainsi que la date de fin.

Les vaisseaux sont envoyés chez le joueur avec tout son équipage **et** l'hydrogène (carburant) nécessaire à faire **l'allé et le retour**.

Si des éléments sont envoyés avec ils seront traité à part par la suite (via le bilan d'échange normal, de manière totalement indépendant du prêt de vaisseau), **il ne faudra pas oublier la place dans le stock prit par le carburant excédentaire**. *Si trop embêtant à mettre en place retirer la possibilité de transporter des éléments via la mission baser vers un autre joueur.*

Une fois arrivée sur la planète du joueur B, les équipages ainsi que l'hydrogène excédentaire du retour est « stocké » dans la plate forme spatiale, cela afin que les vaisseaux puissent repartir n'importe quand sur la planète d'origine sans subir le bug du retour sans équipage ou sans carburant.

2. Utilisation des vaisseaux par le joueur B

Le joueur B a la possibilité de bouger ces vaisseaux sur n'importe laquelle de ses planètes équipées d'une plate forme spatiale à condition de fournir ici aussi l'hydrogène nécessaire à un retour avec la planète de départ du joueur A (pour éviter une nouvelle fois le bug de vol sans carburant).

Si la nouvelle planète se trouve plus proche dans ce cas aucun ajout n'est effectué et la flotte vol avec le carburant retour fournit par A, sinon B est obligé de compléter la différence.

Le joueur B peut attaquer avec ces vaisseaux comme si ils étaient les siens (accessible comme les siens depuis la page de la mission attaquer). Durant les attaques l'hydrogène retour est laissé sur la plate forme spatiale de la planète d'attaque.

3. Retour des vaisseaux

Au bout des 48h de prêt, les vaisseaux retournent automatiquement chez le joueur A, sauf si ils sont en vol, au quel cas ils feront demi-tour en premier lieu de la mission en cours avant de partir chez le joueur A. (ça évite des abus de flotte ayant été mis en vol pour une durée super longue ou bien de joueur lançant des missions de dernière minute passant ainsi le délai de 48h).

Il est possible pour A et B de faire revenir les vaisseaux à leur point d'origine à tout moment, pour cela il suffira de cliquer à l'un ou l'autre sur un bouton « retour » dans le gestionnaire. La procédure de retour sera alors la même que pour le retour automatique.

Si il se trouve qu'il y a du carburant excédentaire pour le retour des vaisseaux il sera rendu au joueur A dans ses stocks au retour de ses vaisseaux.

Il faut que tu vois le cas ou le vaisseau de B vol avec les vaisseaux prêté, il faudra tout de même qu'il soit traité à part d'une certaine façon afin de pouvoir être ramener séparément.

III. Sécurité sur les points

Le prêt de flotte pose actuellement plusieurs problèmes :

- Une sécurité de non mouvement de point pendant 48h a été mis en place quand on commence un échange, cependant ça veut dire qu'un fort peut prêter sa flotte à un faible sans que celui-ci ne passe la limite ce qui est problématique
- Si on retire la limite des 48h on pourrait se retrouver face à des triches possibles de push

Solution intermédiaire à mettre en place :

Mouvement des points immédiats en cas de prêt de flotte à la réception des vaisseaux du joueur qui reçoit, il prendra les points flottes équivalents (normal sa puissance augmente, elle doit être comptée), cependant le donneur ne doit pas perdre de point, les vaisseaux malgré tout sont considérés comme étant toujours les siens.

Autre sécurité à mettre :

Eviter qu'un joueur ne reçoive plus que 3 fois équivalent de sa propre flotte, par exemple si il a 100 points flotte on ne peut lui en envoyé que pour 200 point.