

Problème de l'économie à Yourcraft

Il est impossible de le nier, l'économie de Yourcraft n'est pas stable. Ce n'est pourtant pas un facteur qui est en est responsable, mais plusieurs. J'ai donc tenté de voir si le problème pouvait être résolu d'une quelconque manière.

Le premier problème qui s'est alors posé à moi est le problème des métiers. En effet, certains métiers ont une clientèle tellement réduite, qu'ils ne sont pas intéressants. De plus, des métiers manquent « d'action », c'est à dire que, à part crafter, on ne fait pas grand chose à côté.

J'ai tout d'abord fait la liste des métiers et de ce qu'ils fabriquaient ainsi que leurs dépendances. En faisant cette liste, j'ai vu qu'aucun métier ne pouvait exister sans un autre.

Les métiers et leurs dépendances:

Bûcheron: troncs d'arbre, cactus, plants d'arbre.

Dépendant de: mineur, ébéniste, armurier, tailleur de pierre.

Chasseur: viande crue, œuf, poudre d'os, os, plume, cuir, slimbball, fil, gunpowder, seau de lait, laine blanc, gris clair, gris foncé, noir, brun et rose.

Dépendant de: mineur, ébéniste, forgeron, armurier, tailleur de pierre.

Fossoyeur: terre, sable, netherhack, soulsand, clay, snowball, flint, gravier.

Dépendant de: mineur, ébéniste, armurier, tailleur de pierre.

Mineur: stone, glosstone, diamond, iron ore, gold ore, lapis lazuli, coal, redstone, obsidian.

Dépendant de: ébéniste, armurier, tailleur de pierre, forgeron.

Paysan: terre, fleurs, champignons, graines, canne à sucre, blé, citrouille, coco.

Dépendant de: ébéniste, mineur, armurier, tailleur de pierre.

Pêcheur: canne à pêche, poisson, sac d'encre, glace, poisson cuit.

Dépendant de: ébéniste, armurier, mineur, chasseur.

Épicier: œuf, torche, torche de redstone, couleurs, papier, map, livre, disques, sucre, glowdust.

Dépendant de: mineur, ébéniste, paysan.

Forgeron: stone, bloc de diamant, bloc d'or, bloc de fer, verre, sandstone, bloc de brique, glowstone, lingot fer, lingot or, seau, porte fer, mincart, rail.

Dépendant de: mineur, fossoyeur, tailleur de pierre.

Armurier: toutes les armures et les outils sauf ceux en bois et en pierre.

Dépendant de: forgeron, ébéniste.

Boulangier: gâteau, cookie, pain, citrouille.

Dépendant de: chasseur, mineur, paysan, épicier.

Bricoleur: biblio, bloc son, jukebox, tnt, levier, boussole, montre, canne à pêche, briquet, rail accél, rail détect, locomotive, wagon, repeteater.

Dépendant de: épicier, ébéniste, chasseur, forgeron, fossoyeur, mineur.

Ébéniste: planche de bois, escalier de bois, dalle en bois, bloc de craft, coffre, stick, panneau, échelle, barrière, porte en bois, trappe, plaque pression en bois, outils en bois, arc, flèche, bateau, bol en bois.

Dépendant de: bûcheron, forgeron, chasseur.

Tailleur: Laine de toutes les couleurs, tableau, lit.

Dépendant de: ébéniste, épicier.

Tailleur de pierre: escalier en pierre, dalle sandstone, dalle cobble, dalle stone, four, dispenser, bloc de lapis, brique, plaque pression en pierre, bouton en pierre, outils en pierre.

Dépendant de: mineur, fossoyeur, forgeron.

Tavernier: viande cuite, œuf, poisson cuit, seau d'eau, seau de lait, soupe de champi.

Dépendant de: chasseur, mineur, forgeron, paysan, pêcheur.

L'utilité de chaque métier:

Mineur: Important, tout le monde en a besoin. Comme le mineur mine beaucoup de terre et de gravier, il serait peut-être bien de le fusionner avec le fossoyeur.

Bûcheron: Indispensable à l'ébéniste et comme tout le monde a besoin de l'ébéniste... Mais comme le métier en lui-même n'est pas très intéressant, il faudrait le fusionner avec ébéniste.

Chasseur: Les métiers de la nourriture en ont besoin ainsi que d'autres petits métiers. Peut-être à combiner avec le métier de garde.

Fossoyeur: Certains métiers en ont besoin, mais il serait plus pratique fusionné avec celui de mineur.

Un autre problème se pose: comment prendre du sable et de la terre sans détruire le paysage?

Pêcheur: Personne ou presque en a besoin. Peut-être à combiner avec tavernier et boulangier. Vu que le métier est peu intéressant, je le fusionnerai même peut-être avec le métier de paysan, mais c'est à voir.

Paysan: Assez indispensable. Peut-être à fusionner avec les métiers de nourriture.

Épicier: Assez indispensable. A fusionner avec le métier de tailleur.

Forgeron: Important. Tout le monde en a besoin. A fusionner avec l'armurier.

Armurier: Très dur de bien gagner avec ce métier. Quoiqu'en fabriquant les outils, il peut s'avérer important. Peut-être à combiner avec le métier de forgeron. De plus, seul, ce métier n'est pas très intéressant.

Boulangier: Seulement indispensable pour régénérer la vie. A fusionner avec pêcheur, tavernier et peut-être paysan.

Bricoleur: Indispensable pour le cheminot. Mais une fois les rails terminés, pas trop indispensable. A changer sûrement. Très dur de savoir comment faire avec ce métier...

Ébéniste: Indispensable. A combiner avec bûcheron pour qu'il soit plus intéressant.

Tailleur: Seulement utile pour la déco. A fusionner avec épicier.

Tavernier: A fusionner avec boulangier, pêcheur et peut-être paysan.

Tailleur de pierre: Très peu utile si ce n'est pour le forgeron. A fusionner avec ce dernier.

Les métiers modifiés:

Mineur/fossoyeur: il s'occupe des ressources du sol. Ces deux métiers fusionnés sont intéressants, car le fossoyeur gagne en utilité et en clientèle. De plus, le mineur peut revendre la terre et le gravier amassés.

Bûcheron/ébéniste: les deux métiers ne peuvent se passer l'un de l'autre. Seuls, ils ne sont pas très intéressants, mais groupés, ils apportent une nouvelle dimension au métier.

Chasseur/garde: il s'occupe de toutes les créatures du jeu. Métier très intéressant car il faut toujours être actif. De plus, la clientèle est assez grande.

Pêcheur/tavernier/boulangier/paysan: LE gros changement. Ces métiers sont assez pauvre en clientèle, mais une fois regroupés, ils sont beaucoup plus intéressants. Sans le métier de paysan, ils demeurent toutefois inintéressants.

Épicier/tailleur: Le métier d'épicier est indispensable. Pour ce qui est de celui de tailleur, la clientèle est restreinte vu qu'il n'est utile qu'à la décoration. Étant essentiellement dépendant de celui d'épicier, le fusionnement de ces deux paraît indispensable.

Forgeron/tailleur de pierre/armurier: Le tailleur de pierre seul n'est pas indispensable puisqu'il n'a que le forgeron comme client (sans compter les gens qui ont besoin de ses matériaux pour les constructions). Il est peu intéressant. La fusion avec le métier de forgeron lui donne plus d'importance. L'armurier est aussi peu intéressant. Il est surtout très dépendant du forgeron. Autant le fusionner avec.

Bricoleur/cheminot: Clientèle pauvre pour le bricoleur si ce n'est le cheminot. Très difficile de le fusionner avec un autre métier. La meilleure solution est de le combiner avec celui de cheminot.

Résumé:

Avec ces changements, beaucoup de problèmes sont réglés. Tout d'abord, les métiers qui n'étaient pas intéressants sont fusionnés avec d'autres pour qu'ils attirent plus de personnes. En effet, qui aurait envie de choisir le métier de tailleur alors que, couplé avec celui d'épicier, il est beaucoup plus intéressant.

Avec ce système, il y a déjà moins de métier. Il est désormais plus simple d'avoir une personne pour chaque métier sur le serveur. 7 personnes différentes suffisent pour effectuer ces métiers, sans compter qu'il faut plusieurs mineurs et chasseurs aux vues de l'importance de ces derniers. Avant, 15 personnes étaient nécessaires. En plus de cela, il y a 3 villes. Imaginez un artisan de chaque métier dans chaque ville. C'est impossible.

L'idée de départ est toujours là, sauf qu'elle est beaucoup plus réalisable. Ne nions pas le fait que, pour le nombre que nous sommes sur le serveur, c'est beaucoup plus adapté. Il reste cependant quelques problèmes à régler.

Que se passe-t-il si quelqu'un crafte un objet alors que ce n'est pas sa spécialité? Je pense que l'idée de DDLord est excellente: ceux qui craftent quelque chose ne faisant pas partie de leur spécialité paient de leur poche. Il serait plus simple de faire confiance aux habitants pour jouer le jeu et, au bout d'un moment, ils le feront, mais en attendant, je pense que c'est la bonne solution.

Ensuite de cela, il faut régler le problème des pommes dans les arbres. En effet, à chaque bouleau abattu, on reçoit environ 3 pommes d'or. Les métiers de la nourriture dépendent totalement des joueurs et non des autres métiers. Il faut donc réduire ces pommes pour que les joueurs soient obligés d'acheter de la nourriture aux commerçants.

Autre solution, ce plugin: <http://forums.bukkit.org/threads/inactive-mech-gastronomic-v1-3-4-adding-realism-through-hunger-766.2685/page-10>

Il fait en sorte que nous pouvons mourir de faim si nous ne mangeons pas de temps en temps. Ainsi, les métiers de restauration de santé, qui sont selon moi les plus fragiles, fonctionnent au mieux.

Une dernière chose est encore à régler pour que cette économie marche. Il faut faire venir plus de monde pour que chaque métier ait au moins un commerçant. Un gros coup de pub s'impose.

Nous allons voir maintenant comment débiter dans Yourcraft, cette économie mise en place.

Le joueur débutant sur Yourcraft:

Premier cas:

Le joueur arrive sur Yourcraft avec 50 YRC. Sa seule habitation possible est Cobblecity. Pour pouvoir s'installer dans une ville, il va devoir gagner de l'argent. S'il a choisi un métier de base (mineur, chasseur, bûcheron,...) il va avoir besoin de matériel. Pour se procurer ce matériel, il va avoir besoin d'un forgeron ou d'un ébéniste. Il faut, bien sûr, que ces métiers soient déjà présents sur le serveur. Une fois ses outils en main, il va pouvoir commencer à travailler indépendamment et gagner de l'argent grâce à jobs. Au fur et à mesure, il va utiliser cette argent pour optimiser son matériel. Il va même pouvoir vendre ses récoltes en les vendant aux autres joueurs par le biais du bouche à oreille. Le forum est aussi présent pour se promouvoir. Son argent va augmenter et sa vie sur Yourcraft sera paisible.

Deuxième cas:

Le joueur arrive sur Yourcraft avec 50 YRC. Sa seule habitation possible est Cobblecity. S'il a choisi un métier avancé comme épicier, il va avoir besoin de plusieurs autres commerçants pour pouvoir crafter les objets qu'il va vendre. Pour se faire, il va devoir acheter ces produits aux dits commerçants. Il va tout d'abord acheter par petites quantités et fabriquer très peu.

Exemple: 1 stack de stick à 10 YRC et un stack de charbon à 20 YRC.

Il pourra faire 4 stacks de torches à 40 YRC le stack par exemple. Son argent commence à augmenter. L'épicier doit donc être très intelligent pour ne pas brûler toutes ses économies. Il va gagner peu au début, mais deviendra riche.

Conclusion:

Cette économie est beaucoup plus stable et il n'y a que des avantages à l'utiliser. Certains seront contre et c'est certain, mais c'est la seule solution pour réussir. Elle est moins compliquée que la précédente et donc plus accessible par tous. La question finale à se poser est: est-ce que c'est réalisable? Pour se faire, voilà une petite marche à suivre des choses à faire:

- 1) Fusionner les métiers comme cité plus haut. (Faisable? Avec le plugin Jobs?).
- 2) Avoir des commerçants de base présents sur le forum et ayant une bonne réserve de départ pour accueillir les commerçants de seconde catégorie.
- 3) Mettre en place un système qui fasse qu'on paie de sa poche si on crafte un objet qui n'est pas de sa spécialité.
- 4) Attirer plus de monde sur le serveur pour que l'économie tienne.
- 5) Écrire une marche à suivre pour les débutants sur le forum ou sur le site, qu'ils ne soient pas perdus dès le départ.
- 6) Régler le problème des pommes.
- 7) Installer le plugin Gastronomique.

- 8) Instaurer un esprit communautaire. Les habitants doivent avoir en tête que tout le monde a besoin de tout le monde.

Voilà MA proposition. J'ai beaucoup aimé celle de DDLord concernant les niveaux des métiers. Je pense qu'elle est elle-aussi réalisable. Ce que j'ai fait ici est que j'ai mis sur papier les points importants de mon idée que je ne peux mettre sur le forum. Ce système peut marcher et je vous demande à tous de bien y réfléchir. Il est clair que l'économie actuelle ne marche pas. Il faut être aveugle pour ne pas s'en rendre compte.

En vous remerciant d'avoir tout lu.

zanedeju