

Vue globale

Jeu de stratégie navigateur type Travian / Rise of Kingdoms. Tick serveur: 30s.

Ressources

Bois, Pierre, Fer, Nourriture, Or.

Production exponentielle par bâtiment.

Consommation nourriture par unité.

Population

Indicateur de puissance.

Basé sur niveaux de bâtiments.

Unités

Stats réelles dérivées des étoiles.

10 étoiles = 125 stats (vitesse/transport max 100).

Triangle INF>CAV>ARCH>INF.

Priorité de ciblage: Elite/Inter > Base > Siège.

Combat

Combat par rounds.

Ratio Inter/Elite ≈ 1.9 .

Blessés + morts.

Raid = arrêt à 70% effectif.

Siège = état, pas bataille.

Bâtiments

Base / Intermédiaire / Avancé / Faction.

Niveau max = bâtiment principal.

Bonus par niveau.

Population par niveau.

Construction

Déclenchée uniquement par action joueur.

2 files actives max (+1 premium).

Worker termine via tick.

Héros

Niveau 30.

Stats: Attaque, Défense, Logistique, Vitesse.

0.5% par point.

Équipement plafonné à 5%.

Expéditions

1/h visible.

15 en attente.

XP + loot proportionnel difficulté.

Durée variable.

Carte du monde

140k cases base.

Expansion dynamique.

Biomes + obstacles.

Vision tour de guet 100 cases.

Alliance

Bastion destructible.

Bonus production/vitesse.

Diplomatie 3 alliés max.

Workers

Tick 30s.

Locks Redis.

Ordre fixe (ressources, construction, soins...).

Formules clés

Stats réelles = (étoiles / 10) * valeur max.

Dégâts = ATK * modificateurs - DEF.

Temps construction = base * multiplicateurs.

XP unité détruite = 0.25.