

Gameplay de BizTown

1. Résumé du jeu

BizTown est un **jeu web multijoueur de simulation économique et de gestion**, où chaque joueur développe son entreprise dans une ville 3D interactive. L'objectif est de bâtir un empire rentable, optimiser sa chaîne de production, échanger avec d'autres joueurs et grimper dans le classement économique.

📄 2. Joueurs & comptes

Chaque joueur a :

- Un compte utilisateur (email, pseudo, mot de passe)
- Un **terrain unique** avec ses bâtiments
- Un **portefeuille de ressources** (argent, matériaux, énergie...)
- Une **boîte de réception commerciale** (contrats, messages, offres)
- Un **profil public** (visible dans le classement)

🌐 3. Carte 3D du joueur

- Vue isométrique 3D (Three.js)
- Chaque joueur voit **sa propre ville** (terrain + bâtiments)
- Bâtiments positionnés sur une **grille** (10x10 → évolutive)
- Caméra interactive (rotation, zoom, drag)

🔄 4. Boucle de jeu (Game Loop)

🔑 Connexion → 📄 Visualisation de la ville → 🏠
Construction/Amélioration → ⚡ Production automatique →
Vente/Échange de ressources → 💰 Investissements → 🏆 Classement

🏢 5. Bâtiments disponibles

Bâtiment	Coût	Fonction principale	Production
🏢 Bureau	500 BizCoins	Produit des BizCoins passifs	Argent
🏭 Usine	800 BizCoins	Produit des matériaux à partir d'énergie	Matériaux
🏠 Dépôt	300 BizCoins	Stocke matériaux et énergie (capacité limitée)	-
⚡ Centrale	1500 BizCoins	Génère de l'énergie	Énergie
🏪 Marché	1000 BizCoins	Permet de commercer avec d'autres joueurs	Interface
🏠 Atelier	1200 BizCoins	Transforme matériaux en produits finis	Produits
🚚 Logistique	2000 BizCoins	Accélère le transport (bonus de prod)	Boost prod
🏦 Banque	2500 BizCoins	Permet de contracter/prêter de l'argent	Finance



⚙️ 6. Ressources principales

Ressource	Description
💰 BizCoins	Monnaie principale pour tout achat
🏠 Matériaux	Servent à construire ou produire
⚡ Énergie	Nécessaire au fonctionnement des bâtiments
🏠 Produits	Vendables sur le marché (valeur élevée)
🏢 Influence	Statut social, permet de débloquer certains bâtiments

☒ 7. Production & Économie

- Chaque bâtiment produit toutes les **X minutes**
- Les ressources sont **stockées automatiquement** dans les dépôts
- **Équilibre** : si tu n'as pas assez d'énergie ou de place, la prod s'arrête
- Tu peux **vendre tes ressources au marché ou à d'autres joueurs**
- Tu gagnes des **XP** pour chaque action → nouveaux niveaux → débloquer de nouveaux bâtiments

☒ 8. Interactions entre joueurs

Fonction	Description
 Marché global	Offre/Demande entre tous les joueurs (comme SimCompany)
☒ Contrats privés	Proposer une vente, un achat ou un échange spécifique
☒ Chat (optionnel)	Discussions économiques
☒ Prêts & emprunts	Tu peux prêter à d'autres joueurs avec taux d'intérêt
 Classement	Top joueurs selon valeur totale des actifs