

1. Présentation générale

Jeu de stratégie multijoueur sur navigateur inspiré de Travian et Rise of Kingdoms. Gestion de villes, armées, héros, alliances et carte persistante.

2. Factions

Rome, Gaulois, Grecs, Égyptiens, Huns, Sultanat d'Arabie.

Chaque faction possède des bonus passifs uniques, unités spécifiques et identité stratégique.

3. Unités

3 tiers : base, intermédiaire, élite.

3 types : infanterie, archers, cavalerie + 1 unité de siège par faction.

Stats : attaque, défense, endurance, vitesse, transport.

Priorité de ciblage : élite → intermédiaire → basique → siège.

Triangle : infanterie > cavalerie > archers > infanterie.

4. Combat

Combat automatique, sans micro-gestion.

Blessés soignables hors siège.

Raid : arrêt à 70% de pertes, pillage 30% transport.

Siège = état, destruction du mur requise par engins.

5. Héros

Niveau 30.

Stat points : attaque, défense, logistique, vitesse.

Bonus max +5% sauf monture.

Équipements : arme, armure, casque, chaussures, monture, relique.

Expéditions manuelles (1/h, max 15 en file).

6. Bâtiments

Catégories : base, intermédiaire, avancé, faction.

20 emplacements max.

Construction manuelle uniquement.

Files : 2 actives + 2 en attente.

Bâtiment principal limite tous les autres niveaux.

7. Économie

Ressources : bois, pierre, fer, céréales, or.
Consommation nourriture par unité.
Marché avec transport réel.
Stockage limité par bâtiments dédiés.

8. Carte du monde

Carte procédurale, extensible.
Zones biomes, montagnes et rivières infranchissables.
Ressources défendues par tribus locales.
Vision via tour de guet (100 cases).

9. Alliances

Bastion d'alliance destructible.
Bonus : production, vitesse, transport.
Diplomatie visible sur carte.
Aide entre membres type Rise of Kingdoms.

10. Backend

Backend NestJS.
Prisma + PostgreSQL.
Redis pour workers (tick 30s).
Services WS séparés.
Simulation serveur validée pour 5000 joueurs.

11. Verrouillages

Combat, unités, économie, bâtiments, héros et carte monde verrouillés.
Aucune modification sans refonte majeure.