

## 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.