В веб приложении реализована полноценная система регистрации и авторизации, пользователи могут ввести свои данные и они занесутся в БД создав новый аккаунт. Вход реализован по логину и паролю. Помимо этого используется система JWT токенов которая позволяет заходить на один аккаунт с нескольких устройств а также позволяет не вводить данные аккаунта при каждом входе на сайт.

Во время игрового процесса игрока сопровождают уведомления прямо в игровом интерфейсе, каждое можно удалить отдельно по клику на него. В них содержится различная информация которую приложение хочет сообщить игроку.

Помимо уведомлений реализован вывод общей информации в правом верхнем углу экрана, там содержится информация о сервере – (казна города и население – и о текущем игроке – его ник, капитал, уровень и класс.

Навигация по приложению осуществляется с помощью меню внизу экрана, оно адаптивно изменяется под различные экраны и им одинаково удобно пользоваться и на телефоне и на компьютере.

Также существует торговая система, на экране рынка игроки могут продавать и покупать предметы которые изменяют характеристики игроков и помогают в прохождении игры. Игроки которые играют дольше – продают низкоуровневые предметы которые покупают новички. Новички добывают материалы которые покупают высокоуровневые игроки, все в плюсе.

Добыча ресурсов осуществляется следующим образом – в начале игрок может добыть дерево, это моментально приносит 1 ед. валюты. За эту валюту игрок может раз в какое-то время произвести материалы или статуэтку на продажу.

Также через меню можно перейти на карту города на которой отображаются все строения которые успели построить игроки, строения влияют на возможности всех жителей города. Кузня позволяет создавать предметы, шахта увеличивает приток золота, школа даёт возможность индивидуальной прокачки, университет дает возможность одним игрокам прокачивать других игроков, казармы позволяют защищаться от набегов и не платить дань орде.

Строительство происходит просто, если у игрока хватает денег то он может нажать кнопку под картой с интересным ему зданием, а затем разместить его на карте, деньги снимутся с его счёта а здание начнет приносить пользу городу.

Прокачка осуществляется через школу, если она находится на карте то игрок может раз в час нажать по ней и выбрать интересующую характеристику которую он бы хотел прокачать, от характеристик зависят различные таймеры а также титул игрока.

Победа происходит после постройки финального здания – замка. После его постройки можно считать что все игроки на сервере победили совместными усилиями.