Глава 1 – Анализ предметной области и формулировка требований

Анализ предметной области:

Экономические стратегии - это поджанр стратегий, в котором акцент смещается со сражений с другими державами и расами на внутренние проблемы отдельного города, государства или даже какой-либо компании. В таких играх игроки занимаются в первую очередь налаживанию экономики, строительство и менеджментом, создавая необходимые людям условия труда, заботясь о гражданах и так далее.

Источник: <https://kanobu.ru/games/collections/ekonomicheskie-strategii/>

Идея очевидно не нова, в мире полно игр в жанре экономической стратегии, часть из них браузерные, ещё меньшая часть – онлайн. Есть много хороших представителей жанра, например Albion online – это ММО РПГ песочница с открытым миром с аспектами экономической стратегии, в игре экономика полностью зависит от игроков что выделяет игру на фоне других. Аспект экономической стратегии с экономикой зависящей от игроков является крайне интересным даже сам по себе.

Браузерная же игра была выбрана по той причине что браузер есть везде, на телефоне, планшете, компьютере. Это делает игру кросс-платформенной, остаётся только адаптировать её интерфейс для разных устройств и вот – люди уже играют в неё по пути на работу и домой.

Сеттинг у игры будет древняя русь, ~10 век. Игроки берут на себя роли ремесленников и своими общими стараниями поддерживают город, им предстоит отражать нападения нечисти на землю русскую. Прокачивать оборону города и действовать сообща чтобы отражать нападения недоброжелателей.

Для работы игры будет использоваться серверная технология node.js, благодаря express будет развернут web сервер на виртуальной машине. Помимо этого будет использоваться релиационная база данный postgresql и резидентная система управления базами данных класса NoSQL – redis.  
Все вместе это будет работать благодаря Docker контейнерам и микросервисной архитектуре.  
  
Источник: Отсебятина

Требования к браузерной игре - экономической стратегии:

Интерфейс игры должен быть интуитивно понятным и удобным для игроков, чтобы они могли легко управлять своим поселением и взаимодействовать с другими игроками.

Игрокам должны быть доступны различные игровые ресурсы, технологии и апгрейды, которые они могут использовать для развития своего поселения.

Игра должна иметь возможность многопользовательского режима, чтобы игроки могли взаимодействовать друг с другом, торговать ресурсами, заключать союзы или вести противостояния.

Игра должна иметь систему баланса, чтобы обеспечить соревновательную игровую среду и предотвратить появление дисбаланса между игроками.

Игра должна иметь систему сохранения игрового прогресса, чтобы игроки могли продолжать игру с того момента, где они остановились.

Игра должна быть оптимизирована для работы на различных устройствах и браузерах, чтобы обеспечить удобство игры для всех игроков.