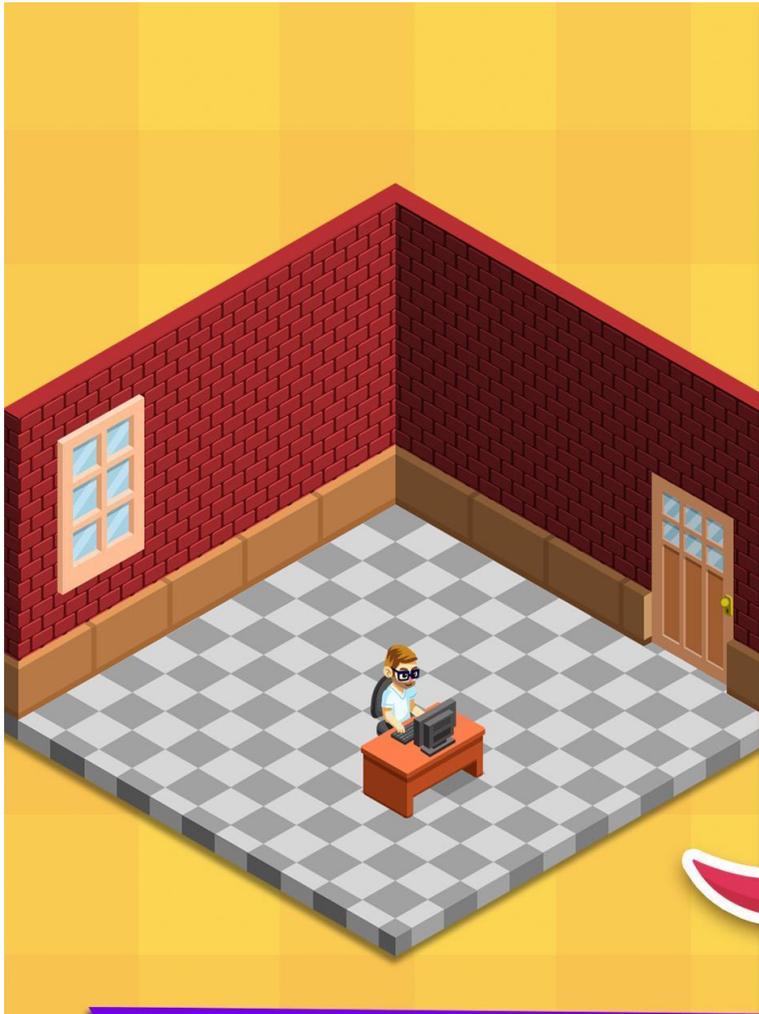


# Тусоон

Особенности жанра



**Run Your Game Company**

Экономический симулятор — разновидность симуляторов строительства и управления, основанный на отображении рыночных процессов. Целью игрока, руководящего неким предприятием, является извлечение виртуальной прибыли.

# Особенности жанра

- Игра развивается согласно внутренним процессам
- Частое отсутствие сюжета
- Уникальность большинства ситуаций
- Режим «песочницы»
- Исследования новых технологий (расширение возможностей игрока)
- Взаимосвязанность огромного количества факторов
- Большая потребность во времени

Idle-игры (они же «кликеры или инкрементальные игры) — это игры, целиком посвящённые управлению потоками доходов.

# Особенности жанра

- Игроку всегда приятно возвращаться в игру.
- Игроку легко выйти из игры.
- Механика остаётся простой от микро- до макрогеймплея.

# Всегда приятно возвращаться в игру

Каждый раз, когда игрок возвращается в игру, он находит в ней огромные запасы денег. Это воспринимается как вознаграждение за выход из игры. Игрок может отсутствовать день, неделю или месяц, и чем больше этот период, тем сильнее увеличивается его доход.

# Лёгкий выход из игры

Дизайн сессий строится на предоставлении множества вариантов покупок. Всегда есть, что купить, но, в конечном счёте, лучший вариант — только один, и игрок должен его дождаться.

Idle-игры побуждают игроков вкладываться в автоматические генераторы дохода (например, в бабушек в Cookie Clicker). Поэтому оперируя ручными генераторами дохода (нажимая на печенки), любой игрок неизбежно достигает той точки игры, где ему остаётся только ждать. Возможность купить небольшое обновление появляется довольно быстро, но игрок понимает, что чем больше его доход, тем более дорогие обновления он сможет купить. Поэтому он оставляет игру с чувством, что сделал правильный выбор.

# Механика остаётся простой от микро- до макрогеймплея

Первый опыт приносит удовольствие и вырабатывает привыкание. Игроку понятно, как он может улучшить свой результат: надо увеличить скорость кликов или ударов. Он быстро осваивает эту механику, но она вскоре ему надоедает. После нескольких первых сессий игроки обычно устают от такого ручного способа генерации дохода.

В этот момент игра заставляет пользователя переключиться. Его привлекла простота механики, но в итоге он попадает в игру, которая построена на управлении ресурсами и обновлениями. От простых нажатий игрок переходит к принятию решения, какое из обновлений приобрести следующим. Теперь он озабочен выбором, имеющим долгосрочные последствия.

Тусоон= Экономический  
симулятор+Кликер