**Механика игры**

Игрок участвует в интерактивном квесте в формате текстовой истории с элементами выбора. На ключевых этапах игрок принимает решения, которые влияют на дальнейшее развитие событий. Между сюжетными выборами реализован элемент Zero Play Game (ZPG) — персонаж самостоятельно выполняет определённые действия, а игрок лишь наблюдает за их результатами.

**Основные особенности механики:**

1. **Ветвящийся сюжет** — каждое решение игрока формирует индивидуальное развитие истории и влияет на концовку.
2. **Случайные события** — в перерывах между сюжетными днями происходят ивенты, которые генерируются случайным образом. Они добавляют разнообразие, создают эффект «живого мира» и мотивируют игрока возвращаться в приложение.
3. **Простота и доступность** — в игре отсутствует внутренняя валюта и сложные системы управления. Акцент сделан на нарратив и вовлечение пользователя, при этом архитектура легко масштабируется.
4. **Оффлайн-доступ** — все сценарии и ветвления хранятся в JSON-файлах, что позволяет запускать игру без подключения к интернету.
5. **Интуитивный интерфейс** — игрок сразу понимает механику: «читай → выбирай → смотри последствия». Нет необходимости осваивать новые элементы управления.

**Сюжетная линия**

Главный герой мечтает открыть собственный компьютерный клуб. На пути к цели ему помогает друг, ранее работавший в банке, который подсказывает грамотные решения в бизнесе. Игрок проживает путь от идеи до открытия клуба, делая важные выборы и сталкиваясь с трудностями.

**Этапы истории:**

1. **Зарождение идеи** — главный герой задумывается об открытии клуба.
2. **Поддержка со стороны** — ему звонит друг, который разделяет его энтузиазм.
3. **Первые шаги и проблемы** — вместе они начинают планировать бизнес, но быстро понимают, что собственных средств не хватает. Решение — оформить кредит.
4. **Анализ конкурентов** — герой заходит в другой компьютерный клуб, чтобы изучить обстановку.
5. **Финансовые решения** — обнаружив, что в чужом клубе принимают только наличные, команда решает внедрить у себя эквайринг для удобства клиентов.
6. **Финал** — после подготовки и решений герои открывают собственный клуб, и игрок видит результат своих выборов.