**Анализ**

1. Игровая модель
2. Математическая модель игры
3. Игровые механики
   1. Этап «аукцион»
      1. Ценообразование рынка. Заставляет выбирать между выгодной стоимостью, благодаря которой игрок будет получать больше ресурсов в основной игре, и невыгодной стоимостью, чтобы вообще суметь купить объект на фоне остальных игроков.
   2. Создание схемы строений. Этап. Игрокам нужно разработать и реализовать схему подключения купленных зданий друг к другу для формирования энергетической цепи. Из-за разности зданий, а также ограниченной безопасной пропускаемости кабелей, данный процесс требует тщательных расчётов.
4. Реалистичность игровой модели
5. Внешнее представление игры
6. Баланс игры  
   Игроки начинают в равных условиях, что обеспечивает базовый баланс игры. Все дальнейшие изменения в балансе зависят сугубо от действий игроков. При этом игра позволяет отыграться даже в случае
7. Тактика игры
8. Стратегия игры
9. Рост мастерства в игре

**Лайфхаки**