



Взаимодействие определяется возможностью совершить плохой или хороший поступок. У игрока всегда есть способ помочь другу и порадовать его, или же наоборот - немного навредить. Как только эти возможности пропадают, то останавливается сам игровой процесс, игрок чувствует отстраненность и уходит из игры.

Как реализуется взаимодействие?

1. Посредством постоянного напоминания о том, какое количество друзей играют и какого они уровня. Уровни могут делиться в зависимости от характеристик, например, уровень обаяния, количество человек в банде и так далее. Различные деления созданы для того, чтобы человек не успокоился, достигнув первого места в одном из рейтингов, а стремился к первенству в других.
2. Подарки – это лучший механизм взаимодействия. Они приносят хорошую прибыль компаниям с одной стороны, а с другой работают как все индустрия подарков: всегда предполагается ответное дарение.
3. Все игры подразделяются на черное и белое, совершив добрый или плохой поступок, пользователь ожидает ответного поведения в свой адрес. Если поступок плохой, то игрок может активно начать тратить деньги на свою защиту от подобных действий со стороны друзей.