**КОЛЛЕДЖ КОСМИЧЕСКОГО МАШИНОСТРОЕНИЯ И ТЕХНОЛОГИЙ**

ОТЗЫВ

На курсовой проект обучающийся **Сухомлинов Андрей Константинович**

по специальности 09.02.03 «Программирование в компьютерных системах»

Тема курсового проекта: «**Создание компьютерной игры** «**Доллар»»**

Курсовой проект выполнен в объеме: 35 листов печатного текста, 25 рисунков, 3 приложений

Ядром игры является скорость генерации ресурсов. Но экономика с единственной валютой, которая так быстро растёт, имеет и недостатки.

Очень скоро расходы на обновление игры становятся запредельно высокими. Начав с небольших чисел, вы всего за несколько сессий приходите к ценам в несколько триллионов. Большинство разработчиков ужаснулись бы такой кривой роста. Какой игрок захочет беспокоиться о числах такого масштаба?

В AdVenture Capitalist ваши затраты поднимаются до одного третригинтиллиона (10 в 102-ой степени). Как ни странно, игрокам это нравится. Прогресс — это всегда приятно. Те, кто играет достаточно долго и достигает таких нелепых чисел, чувствуют себя так, словно это их реальное достижение.

В итоге Idle-игры заняли три позиции из топовой десятки наиболее популярных игр на Kongregate. Есть даже каналы Twitch, посвящённые отслеживанию того, как компьютер сам играет в игру.

Трудно объяснить такой невероятный рост этого жанра. Но, что бы вы ни думали об Idle-играх, их механика идеально подходит для мобильных устройств. Разработчикам стоит поучиться создавать игры с такой сильной конструкцией сессий. Эта сила проявляется в следующем:

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

Руководитель курсового проекта\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_C.C. Кочетков

«23» июня 2022 г.