

# Практическая работа №1

Выполнил:

Студент группы ИКБО-20-23 Кузнецов Л. А.

Проверил:

Старший преподаватель Шутов К. И.

## 1. Выбор игры

Cookie clicker (8 августа 2013г.).

## 2. Механики

- **Клик по большому печеню** – даёт игровую валюту «печенье» (далее будет упоминаться как «печенье»);
- **Покупка здания** – происходит при нажатии на иконку здания и при достаточном кол-ве «печенья»;
- **Появление улучшения** – улучшение появляется в магазине, если у игрока есть достаточное кол-во «печенья» и зданий требуемого типа;
- **Клик по новостной ленте** – меняет новость на другую в новостной ленте;
- **Получение небесных крошек** – игровая валюта, которая увеличивается при получении определённого кол-ва печенья. Итоговое кол-во небесных крошек вычисляется по конкретной формуле;
- **Нажатие на кнопку совершения восхождения** – обнуляет текущее кол-во зданий и улучшений игрока в обмен на небесные крошки. После совершения восхождения игрок отправляется в космический хаб;
- **Клик по куску сахара** – даёт игроку 1 кусок сахара, если время со сбора предыдущего куска сахара составляет более 23-ёх часов;
- **Клик по кнопке «улучшение»** – при наличии у игрока необходимого кол-ва кусков сахара (вычисляется по формуле: текущий

уровень улучшения + 1. Улучшение начинается с нулевого уровня) увеличивает итоговую производительность здания на 1%;

- **Нажатие на кнопку покупки события** – при наличии у игрока необходимого кол-ва «печенья» (вычисляется по конкретной формуле) происходит покупка события;
- **Покупка события** – игроку добавляется состояние купленного события и эффекты начала данного события.

### 3. Геймплей

- **Продолжительные нажатия на большое печенье** – процесс периодического нажатия на большое печенье;
- **Гриндинг** – grind, включающий в себя заработку «печенья», кусков сахара и небесной крошки;
- **Взаимодействие с мини-играми** – процесс взаимодействия с мини-играми, который состоит из открытия мини-игры, ознакомления с правилами и самого игрового процесса;
- **Прокачка** – приобретение и улучшений зданий;
- **Составление игрового плана** – включает в себя определения основного способа получения «печенья» или же расставление игровых приоритетов: grindинг кусков сахара или «печенья», а также постепенное развитие по этому плану.

### 4. Взаимосвязь механик с определённым геймплеем

Геймплей	Механики
<b>Продолжительное нажатие на большое печенье</b>	<b>Клик по большому печеньею</b>
	<b>Нажатие на кнопку покупки улучшения</b>
<b>Гриндинг</b>	<b>Клик по большому печеньею</b>

	Получение небесной крошки
	Нажатие на кнопку совершения восхождения
Взаимодействие с мини-играми	Нажатие на кнопку покупки улучшения здания
	Нажатие на иконку мини-игры
	Клик по куску сахара
Прокачка	Нажатие на кнопку покупки улучшения
	Нажатие на кнопку покупки здания
Составление игрового плана	Клик по большому печенью
	Нажатие на кнопку совершения восхождения
	Клик по куску сахара
	Получение небесных крошек