Практическая работа №1

Выполн ил: Студент группы ИКБО-20-23 Кузнецов Л. А.

Проверил: Старший преподаватель Шутов К. И.

1. Выбор игры

Cookie clicker (8 августа 2013г.).

1. Механики

## **Клик по большому печенью** – 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.

1. Геймплей

## **Продолжительные нажатия на большое печенье** – процесс периодического нажатия на большое печенье;

## **Гриндинг** – гринд, 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: гриндинг кусков сахара или «печенья», а также постепенное развитие по этому плану.

1. Взаимосвязь механик с определённым геймплеем

|  |  |
| --- | --- |
| **Геймплей** | **Механики** |
| **Продолжительное нажатие на большое печенье** | **Клик по большому печенью** |
| **Нажатие на кнопку покупки улучшения** |
| **Гриндинг** | **Клик по большому печенью** |
| **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** |