

Практическая работа №2

Выполнил студент группы ИКБО-20-23 Комисарик М.А.

1 Выбор игры

Для выполнения задания была выбрана игра **Terraria**.

2 Виды интересного

2.1 Выражение

Строительство:

Поставить блок.

Условие:

Пусть курсор игрока находится внутри позиции сетки блоков с координатами (**xCursor**, **yCursor**). Центр игрока находится внутри позиции сетки блоков с координатами (**xPlayer**, **yPlayer**). Дальность расстановки блоков игрока равна **L**.

1. Курсор игрока не наведен на пользовательский интерфейс;
2. На позиции (**xCursor**, **yCursor**) находится пустой блок;
3. На хотя бы одной из позиций, соседних (**xCursor**, **yCursor**), присутствует блок, или на позиции (**xCursor**, **yCursor**) присутствует стена;
4. У игрока выбран твердый блок;
5. Курсор находится в квадратной вокруг игрока со стороной $2L$.

Действие:

В мире на позициях (**xCursor**, **yCursor**) размещается выбранный игроком блок. Из количества блока в инвентаре вычитается 1.

2.2 Открытие

Исследование:

Отображение описания предмета.

Если курсор игрока наведен на предмет в инвентаре, справа от курсора отображается окно с описанием предмета, включающее в себя название предмета, боевые характеристики, а также текстовое описание. Левый верхний угол окна с описанием располагается на **x** пикселей правее курсора и на **y** пикселей ниже курсора.

2.3 Вызов

Сражение:

Уменьшение здоровья при касании с вражеской сущностью.

При касании коллайдеров игрока и вражеской сущности, игроку наносится урон. При этом проигрывается звук получения урона игрока, из количества здоровья игрока вычитается урон **damage**, указанный в параметрах сущности, нанесшей урон. Вражеской сущностью могут быть враги или вражеские снаряды.

3 Классы игроков по плоскости интересов

Доминируют накопители, потому что основа игры – исследование мира, собирание ресурсов, крафт снаряжения и переход к следующей стадии игры.

Существуют киллеры, которые показывают свое умение сражаться с боссами с минимальными повреждениями за минимальное время.

Исследователи присутствуют, они находят необычные билды или строят механизмы по фарму денег/убийству боссов, открывают интересные тактики и баги. Их не так много, игру можно пройти просто идя от босса к боссу.

Социальщики присутствуют, но только при игре Со-оп. Не являются основной частью игроков, т.к. в игру также можно играть одному.

4 Новые механики

Для усиления интереса накопителей, можно добавить:

1. Падение редких предметов гарантированно с определенной попытки.

Если с врага выпадает редкий предмет с шансом x , то пусть число $\text{num} = \lceil 1 / x \rceil$, округленное до ближайшего целого. Тогда с num раза с этого врага выпадет этот предмет гарантированно.

2. Автоматическое вскапывание руды.

Если игрок вскапывает один блок прилегающих друг к другу блоков руды, то вскопается вся жила.

3. Крафт предметов пачками.

В меню создания предметов игрок может ввести необходимое число x предметов в поле количества, после чего при нажатии правой кнопки мыши на иконке предмета будет создано x предметов. В случае отсутствия необходимого количества материалов, будет создано максимальное возможное число предметов, меньшее чем x .

5 Большая пятерка

Открытость новому – высокий. Игра очень разнообразная, приветствуется сборка различных билдов на разные классы, исследование карты всегда происходит по-разному из-за случайной генерации мира. Игра также является песочницей, игроки могут экспериментировать с механизмами, строительством арен. В игре часто появляются обновления.

Сознательность – ниже среднего. Для обычного прохождения игры не требуется строить сложные тактики, планировать наперед. Большая часть геймплея исходит из предметов, выпадающих или найденных спонтанно. Гринд необходим только в сложных членджах.

Экстраверсия – нейтрально. В игру можно играть совершенно по-разному. Есть игроки, которые играют в игру спокойно, проводят большую часть времени в поисках ресурсов и составлении билдов, строительстве. Есть игроки, проводящие большую часть времени в битвах с боссами, создании для себя членджей, старающиеся пройти игру максимально эффективно.

Доброжелательность – высокий. В игре требуется сражаться с различными монстрами, боссами. Конечно игрок убивает множество врагов для получения с них ресурсов, однако эти враги сами по себе являются агрессивными и часто сражение является самообороной, выживанием. Много времени игрок проводит в поисках руды и сокровищ, пытаясь избежать взаимодействия с врагами. Также в процессе игры игроку требуется высвобождать NPC, строить для них дома. Игра вознаграждает NPC, поселенных в нравящийся им биом и к нравящимся им соседям уменьшением цен на продаваемые предметы.

Нейротизм – ниже среднего. В игру можно играть достаточно спокойно, однако требуется терпеть постоянные смерти от врагов, потерю денег, смерти от сложных боссов, часто необходимый гринд.

6 Инвертирование

Инвертируем параметр доброжелательность. Теперь уровень низкий.

Новая система: Теперь игроки могут подключаться в миры других игроков (без согласия владельца мира). В этих мирах они могут забирать чужие ресурсы, убивать владельцев. При убийстве другого игрока таким образом с него упадут все вещи вне зависимости от выбранной сложности. Такая система провоцирует агрессию к другим игрокам.