

MMORPG-ИГРА С РЕАЛИСТИЧНОЙ СИСТЕМОЙ НАНЕСЕНИЯ УРОНА

Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра (MMORPG) – компьютерная игра, в которой жанр ролевых игр совмещается с жанром массовых онлайн-игр. Первые игры данного жанра стали появляться еще в 70-х годах прошлого столетия.

В течение всего этого периода механика нанесения урона оставалась практически неизменной: жизни персонажа представляли собой либо числовой коэффициент, либо «полоску» жизней, которая видоизменяется, показывая нанесенный персонажу вред, а любое несущественное столкновение со снарядами отнимало столько же единиц жизни, сколько и попадание в визуально критические точки.

Помимо этого, часто попадание в персонажа не оказывало на него никакого визуального эффекта, а также какого-либо влияния на его характеристики, кроме уменьшения счетчика жизни. Только при полном обнулении данного счетчика персонаж либо погибал, либо ощущал серьезное давление со стороны игры.

В данной игре классическая система нанесения урона была переработана: у персонажа отсутствует цельный числовой коэффициент, отражающий его жизни. Вместо этого герой разбивается на большое число сегментов, каждый из которых имеет свой собственный показатель жизни. В зависимости от того, куда и каким образом была нанесена атака, будет наноситься соответствующее повреждение. Подобные повреждения, которые напрямую влияют на состояние персонажа, сохраняются на протяжении всей игры.

При разработке игры был использован игровой движок Unity [1]. Для обеспечения клиент-серверной архитектуры использовался сетевой API Mirror [2], а в качестве базы данных была выбрана СУБД MySQL [3].

ЛИТЕРАТУРА

1. UnityUserManual 2020.3 (LTS) [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://docs.unity3d.com/Manual/index.html> – Дата доступа: 18.04.2021
2. MirrorDocumentation [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://mirror-networking.gitbook.io/docs/> – Дата доступа: 18.04.2021