

Пояснительная записка.

Глобальная модификация режима “Homicide” в игре Garry’s Mod

Годовой проект по информатике

ученика 10-5 класса Ехменина Вадима

Тема проекта – глобальная модификация режима homicide в игре Garry’s Mod. Эта игра сделана на движке Source. Проект представляет из себя не самостоятельное приложение, а совокупность скриптов, написанных на языке Lua, выполняемых на сервере и клиенте Garry's Mod'a.

Основной смысл режима: один из игроков случайно выбирается предателем, в то время как остальные невиновные. Цель предателя – убить всех невиновных, цель невиновных – убить предателя. Роль каждого игрока известна только ему самому. Цель модификации – улучшение существующих аспектов геймплея в сторону реализма и добавление новых.

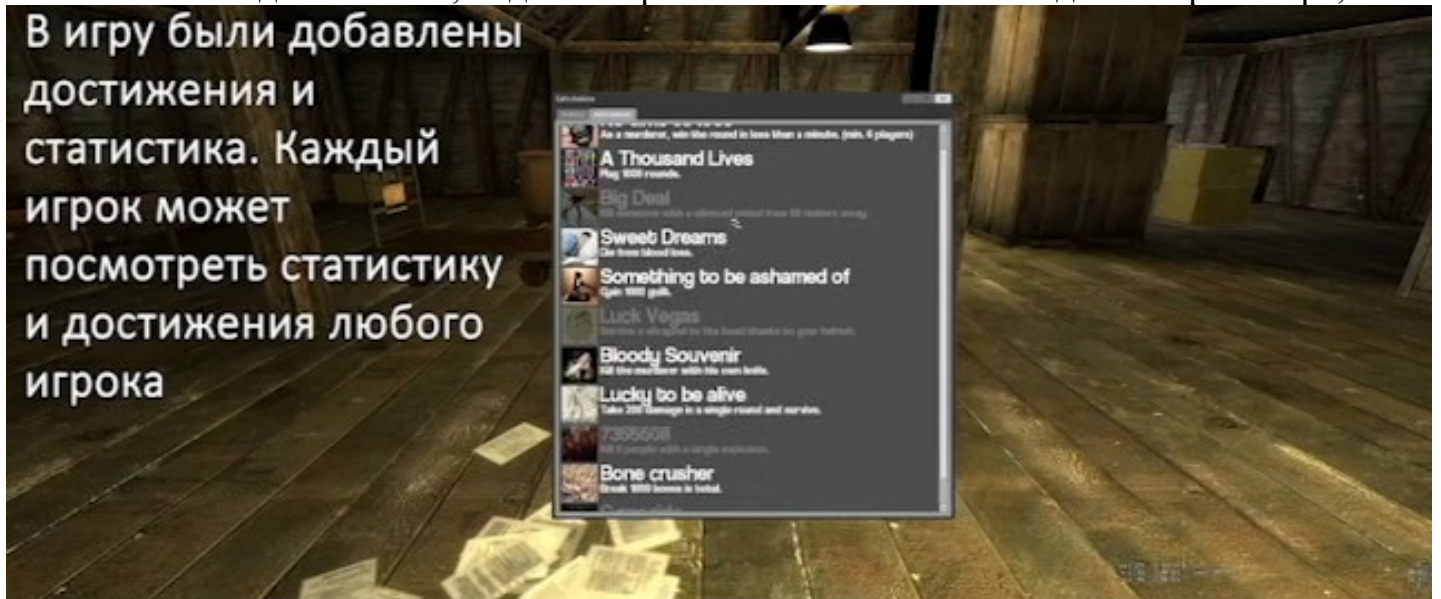


Основные запланированные модификации были следующими:

- возможность модифицировать оружие;
- добавлены два новых спецраунда: повстанцы против солдат Альянса, протесты;
- изменение логики расчета повреждений персонажа, которое включает в себя:
- систему расчета точек попаданий;
- изменение физических характеристик персонажей в зависимости от пола, носимой брони и прочих условий;
- добавление множества новых типов повреждения, таких как передозировка, кровотечение, болевой шок, кислородное голодание;
- и многие другие детали, улучшающие реализм (например, разлет реактивной струи от РПГ теперь смертелен).

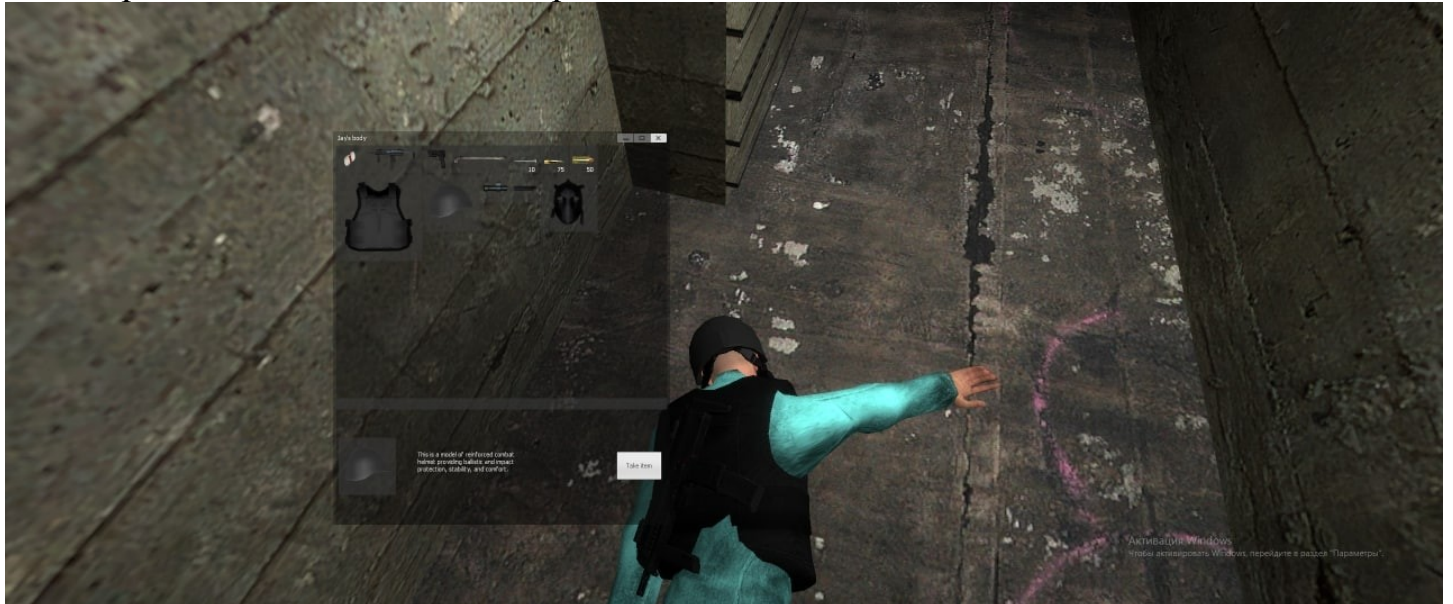
По ходу решения этих задач были придуманы и разработаны следующие улучшения:

- система достижений, подсчет игровой статистики и меню для их просмотра;



В игру были добавлены достижения и статистика. Каждый игрок может посмотреть статистику и достижения любого игрока

- реализовано меню инвентаря, добавлена возможность обыскивать тела;



- превью в меню кастомизации.

Логическая схема: скрипты запущены на сервере и клиенте получают и отправляют данные по различным каналам. Например, при запросе клиента открыть меню со статистикой сервер считывает информацию о статистике из массива, который в свою очередь считывается из файла при запуске сервера и посылает ее клиенту.

Игровое комьюнити.

На сервере довольно хороший и относительно стабильный онлайн (примерно 10-15 человек). Установлено ограничение общего числа игроков (20) что необходимо для обеспечения стабильной работы сервера.

Многие игроки играют со времени создания сервера (два года) и сформировали хорошее комьюнити, в котором делятся своим опытом, творчеством (мемы, видео), а также дают мне идеи для новых фиш и активно репортят баги.

Вскоре по многочисленным просьбам игроков сервер будет перенесен с локального компьютера на внешний хостинг для обеспечения возможности его круглосуточной работы.