

МЕТОДИ РОЗРОБКИ АРХІТЕКТУРИ ІГРОВИХ СЕРВЕРІВ У ЖАНРІ «FIRST-PERSON SHOOTER»

Семеренко В. С., Власенко Л. А.

Харківський національний університет радіоелектроніки, Харків, Україна

З розвитком ІТ-індустрії та процвітанням індустрії ігор, ігри стають все більш популярними, де користувачі одночасно взаємодіють у постійних, віртуальних, онлайн-ових, лише для кількох гравців світах.

Розрахована на багато користувачів відеогра — це відеогра, в якій більше однієї людини можуть одночасно грати в одному й тому ж ігровому середовищі через локальну мережу або через глобальну мережу, найчастіше через Інтернет.

Мережеві багатокористувацькі ігри сьогодні є величезною частиною ігрової індустрії.

Такі ігри зазвичай вимагають від гравців спільного використання однієї ігрової системи або використання мережевих технологій для спільної гри на великій відстані; гравці можуть змагатися з одним або декількома суперниками-людьми, працювати спільно з партнером для досягнення спільної мети або спостереження за діями інших гравців.

Через те, що розраховані на багато користувачів ігри дозволяють гравцям взаємодіяти з іншими людьми, вони забезпечують елемент соціального спілкування, відсутній в одно користувацьких іграх.

Отже, для онлайн-ігри однією з найважливіших умов успіху є наявність високонавантаженої, стабільної та легко розширюваної серверної системи.

Метою доповіді є Дослідження та аналіз засобів розробки архітектури ігрових серверів у жанрі «First-person Shooter» [1], а також серверних архітектур ігор в цілому.

В доповіді наводяться переваги різних архітектур серверів [2] для різного роду ігор, а також найбільш доцільних архітектур для жанру «First-person Shooter».

Список літератури

1. Wikipedia URL: https://en.wikipedia.org/wiki/First-person_shooter (дата звернення: 20.01.2022)
2. Sanjay Madhav Game Programming: A Platform-Agnostic Approach – Crawfordsville, Indiana: R.R Donnelay, 2013. – 350 с.