Описание предметной области.

**MMORPG** (Massively multiplayer online role-playing game) – это онлайн игра, завязанная на создании и развитии своего персонажа. MMORPG отличаются от однопользовательских или небольших мультиплеерных онлайн-игр не только количеством игроков, но и постоянно существующим игровым миром (который обычно поддерживается силами издателя игры), существующим вне зависимости от выхода из него отдельного игрока.

В игре есть несколько классов, иногда и несколько рас, за которые пользователь может поиграть. В основном все классы, так или иначе, делятся на 4 основных. Это «Стрелок», «Маг», «Воин» и «Вор». Расы же зачастую имеют «Эльфов», «Орков», «Дворфы» или «Гномы» и «Люди». Остальные же расы зависят от фантазии разработчиков. Хотя в корейских MMORPG очень часто можно встретить маленьких милых человечков. Среди всех игроков лишь небольшая часть практикует отыгрывание роли своего персонажа, и, как правило, в игре для этого имеются необходимые функции и контент. Для поддержки любителей ролевого стиля игры существуют созданные сообществом игроков такие ресурсы как форумы и справочники.

Например, если игрок хочет отыгрывать роль священника, он может приобрести в игровом мире каппу, изучить персонажем подобающие священнику умения, а также копировать манеру разговора, поведения и взаимодействия с другими реальных священников. При этом игрок может преследовать или не преследовать достижение богатства или опыта. Нацеленные на ролевую игру гильдии могут создавать длинные подробные описания, основываясь на сеттинге и ресурсах игрового мира.

**Сеттинг** (помещение, установка, обстановка) — среда, в которой происходит действие; место, время и условия действия.

Когда персонаж был создан, игроки начинают выполнять задания. Задания раздают не игровые персонажи: «**НПС**». Если заданий нету, или они кончились, игроку ничего не остается, как убивать различных монстров. Они в основном делятся на 2 категории:

* Рядовые противники
* Боссы

За убийство монстров и выполнение заданий игроки получают очки опыта и улучшают характеристики игрового персонажа. С каждым новым уровнем количество необходимых очков опыта для повышения растет. С появлением новых уровней, у персонажа появляются очки талантов. Они необходимы для изучения и усиления талантов игрока. Каждый игрок выбирает таланты, которые он считает нужными, что и делает каждый класс уникальным в руках разных игроков. С новым уровнем, игрок получает и экипировку на соответствующий уровень. Но не все так просто. Чтобы получить новую экипировку, необходимо купить ее у НПС, либо же получить после убийства монстров с некоторым шансом. Кроме того, эту экипировку можно улучшать различными «предметами для улучшения».

В последнее время в MMORPG, кроме привычных монстров и заданий, есть еще и подземелья. **Подземелье** – это лабиринтообразная локация. В ней игроки уничтожают населяющих это подземелье монстров и получают за это сокровища.

MMORPG в обязательном порядке содержат те или иные способы для облегчения связи между игроками. Во многих MMORPG имеется система пользовательских гильдий или кланов. В случае, если такой игровой механикой не предусмотрено, игроки могут самостоятельно формировать подобные объединения, используя в том числе внеигровые средства коммуникации.