

Описание предметной области:

Предметная область- вселенная игрыMassEffect.MassEffect- компьютерная игра в жанре ролевого шутера с открытым миром. Отличительной особенностью этой серии игр стала хорошо проработанные история и вселенная. Геймплей позволяет игроку перемещаться между десятками солнечных систем и посещать различные планеты.

В игре существует биотика-способность некоторых форм жизни создавать поля эффекта массы и взаимодействовать с темной энергией, используя частицы нулевого элемента в своих телах. Эти способности можно улучшить с помощью био-усилителей. Биотики могут атаковать врагов издали, поднимать их в воздух, порождать гравитационные вихри и т. п.

Главный герой- капитан Шепард, спасающий галактику от Жнецов[раса разумных машин] вместе со своей командой, которую он собрал со всех концов галактики.Каждый персонаж обладает своей специализацией, навыками и способностями. Перед началом игры можно выбрать имя персонажа, пол, внешность, предысторию и класс. Доступно шесть классов, каждый из которых подразумевает свой стиль ведения боя и позволяет использовать определенные типы оружия. Например, персонаж класса адепт в совершенстве владеет биотикой, но плохо обращается с большей частью оружия, солдат специализируется на применении разнообразного вооружения, а инженер- на взломах систем безопасности и ремонте оборудования. Оставшиеся три класса представляют собой комбинации первых трех.

Выполняя миссии, отряд получает специальные очки опыта, которые необходимы для развития способностей, боевых навыков и пополнения инвентаря.

Как и в большинстве шутеров в MassEffectне обошлось без большого разнообразия брони и оружия. Броня делится на три вида: легкая(упор на защиту от технического/биотического урона, но плохая физическая защита), средняя (средние показатели защиты от любых видов урона) и тяжелая (эффективна только против физического урона и обладает мощными щитами). Каждому классу доступен только определённый уровень брони- например, тяжелая броня доступна только солдату. Такжеброня одной расы не подходит представителям другой - например, броня люди не могут носить броню саларианцев. Также в бою персонажи защищены силовыми щитами, которые снижают уровень получаемого физического урона.После определенного количества попаданий энергия щита иссякает, и тогда последующий урон отнимает непосредственно очки здоровья. Энергия щита восстанавливается автоматически, если персонаж некоторое время не получает урон. Здоровье же восстанавливается только при использовании меди-геля. Если погибают союзники, то они автоматически воскресают после окончания боя, однако игра заканчивается, если погибает Шепард.

В игре присутствуют такие виды оружия как дробовики, штурмовые и снайперские винтовки, пистолеты, доступны гранаты. Также существуют различные улучшения для оружияи виды боеприпасов, которые можно найти во время миссий или купить в магазине. Оружие не требует перезарядки, однако слишком частая стрельба приводит к его быстрому перегреву, из-за чего необходимо делать паузы между стрельбой.

Перемещение между звездными системами осуществляется с помощью ретрансляторов массы на космическом корабле «Нормандия»(экспериментальный фрегат, созданный учеными Альянса систем(независимое наднациональное правительство, представляющее интересы человечества) совместно с турианскими специалистами), на борту которого игрок может взаимодействовать с членами экипажа, выбирать экипировку и перемещаться между созвездиями с помощью схематичной карты галактики. Наземные миссии отряд главного героя выполняет с помощью военного вездехода M35 «Мако», который вооружен пулеметом и 155-мм ускорителем массы.

Данная база данных предназначена для управления взаимодействием главного героя с многочисленными персонажами и инвентарём (как собственным, так и командой (такой как Борт, Нормандия)). Также существует возможность автоматизировать сбор ресурсов и управление миссиями и сражениями.