Для курсового проекта была выбрана компьютерная игра «Космические рейнджеры» 2002 года. Данная игра сочетает несколько игровых механик, каждая из которых по-своему интересна. Одна из них – возможность добывать и менять оборудование на космическом корабле созданного персонажа. Часто у игроков возникает определённого рода ажиотаж – раздобыть (чаще всего купить, но иногда отбить у противника или просто найти) наиболее продвинутое оборудование и, соответственно, иметь лучшие игровые характеристики. Для облегчения контроля за этой задачей была создана БД “space\_rangers”.

Основная её задача – иметь возможность видеть одновременно все нужные игровые характеристики персонажа (точнее его космического корабля, но для краткости здесь и далее - персонаж), часть из которых в самой игре отображается в разных интерфейсах, а часть не отображается вообще. Все возможные улучшения оборудования, а также влияние разного оборудования на одну характеристику в соответствии с игровыми правилами, учтены.

Кроме того, с помощью БД можно:

- посмотреть, как изменятся характеристики при замене какого-либо оборудования (например, перед его покупкой);

- вести записи по разным персонажам (как по созданным игроком, так и по внутриигровым в случае надобности);

- пронаблюдать за развитием своего персонажа;

- узнать информацию по всему имеющемуся в игре оборудованию (исключая не влияющие на характеристики артефакты и небоевое оборудование расы клисан; последнее при необходимости можно вносить соответствующие таблицы).

Для первых 3х пунктов нужно будет вести одну таблицу, пусть и с большим количеством заполняемых полей. При работе из графического клиента, для каждого контролируемого персонажа, по сути, достаточно будет один раз заполнить подготовленный INSERT- запрос, и после повторять его, меняя сведения об изменившемся оборудовании (в большинстве случаев 1-2х).

Чтобы узнать получившиеся характеристики персонажа или сведения обо всём игровом оборудовании, есть несколько подготовленных SELECT-запросов (или можно просматривать соответствующие таблицы в графическом клиенте).

Конечно, нет предела совершенству, и можно далее развивать эту БД (например, добавить характеристики самого персонажа-аватара игрока, или перезапрос веса для каждого изменяемого оборудования), но с основной задачей она уже справляется. Да и если развивать данную БД, то лучше модифицировав её для наиболее популярной и технически более сложной финальной части этой игровой серии - Space Rangers HD: A War Apart.

Данная же задумка скорее для игроков, желающих узнать/вспомнить, с чего началась популярная серия игр.