

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального
образования
УЛЬЯНОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Кафедра «Измерительно-вычислительные комплексы»

К защите допустить «_____» _____ 2014 г.

Зав. кафедрой _____

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

к дипломному проекту

Тема: *Система управления игровым процессом для настольной ролевой игры
«Dungeons & Dragons 3.5»*

Дипломник: _____ (Ионов В.С. _____)

Руководитель: _____ (Кандаулов В.М. _____)

Консультанты: _____ (_____)

_____ (_____)

_____ (_____)

Рецензент: _____ (_____)

Ульяновск, 2014

СОДЕРЖАНИЕ

1	Техническое задание	3
1.1	Назначение и цели создания системы	3
1.1.1	Назначение системы	3
1.1.2	Цели создания системы	3
1.2	Характеристика объекта автоматизации	3
1.2.1	Общее описание	3
1.2.2	Структура и принципы функционирования	5
1.2.3	Существующая информационная система и её недостатки . .	8
1.2.4	Анализ аналогичных разработок	8
1.2.5	Актуальность проводимой разработки	13
1.3	Общие требования к системе	14
1.3.1	Требования к структуре и функционированию системы	14
1.3.2	Дополнительные требования	15
1.4	Требования к функциям, выполняемым системой	15
1.4.1	Аутентификация пользователей в системе	15
1.4.2	Авторизация пользователей	15
1.4.3	Создание, просмотр, редактирование и удаление общеигровых данных	16
1.4.4	Управление игровым процессом	16
1.4.5	Создание, просмотр и редактирование записей игры	16
1.4.6	Создание, просмотр и редактирование сюжета игры	16
1.4.7	Автоматизированное создание персонажей	17
1.5	Требования к обеспечению	17
1.5.1	Требования к математическому обеспечению	17
1.5.2	Требования к информационному обеспечению	18
1.5.3	Запрет несанкционированного доступа	18
1.5.4	Требования к программному обеспечению	18

Подп. и дата	Инов. № дубл.	Взам. инв. №	Подп. и дата					
				Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
Инов. № подл.	Разраб.	Ионов В.С.						
	Пров.	Кандаулов В.М.						
	Н. контр.							
	Утв.							
					Система управления игровым процессом для настольной ролевой игры «Dungeons & Dragons 3.5»			Лит.
								Лист
								Листов
								1
								19
								ИСТД-51

Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата					
	Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата	Система управления игровым процессом для настольной ролевой игры «Dungeons & Dragons 3.5»	Лит.	Лист	Листов
Разраб.		Ионов В.С.						2	19
Пров.		Кандаулов В.М.							
Н. контр.									
Утв.									
ИСТД-51									

1. ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

1.1. Назначение и цели создания системы

1.1.1. Назначение системы

Разрабатываемая ИС предназначена для информационного обеспечения игрового процесса настольной ролевой игры «Dungeons & Dragons».

1.1.2. Цели создания системы

Основными целями создания ИС являются:

1. Повышение эффективности взаимодействия между участниками игры
2. Оптимизация игрового процесса за счёт автоматизации вычислений и автоматической генерации форм и отчётов
3. Упрощение работы с исходными материалами, в т.ч. поиска, анализа и обработки за счёт создания единой базы материалов

1.2. Характеристика объекта автоматизации

1.2.1. Общее описание

Объектом автоматизации является игровой процесс с использованием ролевой системы Dungeons & Dragons 3.5 редакции, а также игровой процесс, проводимый с использованием данной системы.

Подп. и дата		Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата	<p>Система управления игровым процессом для настольной ролевой игры «Dungeons & Dragons 3.5»</p>	Лит.	Лист	Листов
Изм. № дубл.										
Взам. инв. №										
Подп. и дата										
Изм. № подл.										
<p>3. Упрощение работы с исходными материалами, в т.ч. поиска, анализа и обработки за счёт создания единой базы материалов</p>		<p>1.2. Характеристика объекта автоматизации</p>					<p>Лит. Лист Листов</p>			
<p>1.2.1. Общее описание</p>		<p>Объектом автоматизации является игровой процесс с использованием ролевой системы Dungeons & Dragons 3.5 редакции, а также игровой процесс, проводимый с использованием данной системы.</p>					<p>3 19</p>			
							ИСТд-51			

Суть любой ролевой системы в математическом обеспечении процесса игры. Наиболее часто такие системы применяются для проверки успешности действия или определения результата этого действия, однако этим использование ролевой системы в игровом процессе не ограничено.

В качестве базовой функции ролевой системы можно обозначить описание отдельных аспектов игры (таких, например, как характеристики персонажа), которые используются как при расчете каких-либо действий, так и для описания (например, «крепкий стол» может иметь прочность равную десяти, в то время как «хлипкий стол» может иметь прочность, равную 3).

Для определения параметров в процессе игры (таких, например, как успешность некоторого действия) используются генераторы случайных чисел. В качестве таких генераторов используется набор игровых костей.

Игровой процесс, проводимый в соответствии с правилами ролевой системы Dungeons & Dragons, включает в себя несколько стадий и определяет роли участников в данном процессе.

Для каждой игры определены две основные роли: игрок и мастер. Игрок — тот, кто участвует в процессе игры через управление персонажем. Первая задача, стоящая перед игроком — создание персонажа. Для этого игрок определяет характер и основные параметры персонажа, которые потом будут использоваться в игре. Основная задача игрока, следующая за созданием персонажа — непосредственно игра, то есть управление персонажем. Для этого в процессе игры игрок обозначает действия, которые пытается совершить его персонаж, после чего в зависимости от типа действия определяет успешность этого действия с помощью бросков игровых костей.

В игре может участвовать от одного до нескольких игроков. Число игроков является произвольным и не регламентировано правилами. Группа игроков, участвующих в одной игре называется партией.

Мастер игры определяет сценарий и основные параметры игры, в т.ч. игровой сеттинг, время и место событий. Для каждой игры нужен только один мастер. В задачи мастера входит управление процессом игры, координирование действий иг-

Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата										
					Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата	<div>Система управления игровым процессом для настольной ролевой игры «Dungeons & Dragons 3.5»</div>				
Разраб.	Ионов В.С.													
Пров.	Кандаулов В.М.													
Н. контр.														
Утв.														
										Лит.	Лист	Листов		
											4	19		
ИСТД-51														

роков. Также в задачи мастера входит определение адекватности действий игроков сеттингу и правилам, помощь в разрешении неясных или конфликтных ситуаций.

Каждая отдельно взятая игра характеризуется целью, которую в ходе этой игры необходимо выполнить. Достижение цели проходит в рамках игровой кампании. Длительность кампании правилами не регламентируется и, в зависимости от цели, может быть от одного-двух дней до нескольких лет.

Кампания состоит из игровых сессий. Игровая сессия — это отрезок времени, в пределах которого ведётся игра. В одной кампании может быть от одной до нескольких сессий. Каждая сессия в среднем длится от двух до десяти часов. После каждой игровой сессии мастер игры определяет предварительные результаты и фиксирует текущее состояние внутриигрового мира.

1.2.2. Структура и принципы функционирования

Игра с использованием ролевой системы D&D включает в себя следующие процессы:

- 1. Подготовка к игре
- 2. Игра
- 3. Определение результатов игры

Подготовка к игре является важным этапом и включает в себя подпроцессы:

- 1. Создание сценария игры
- 2. Создание персонажа

Создание сценария игры осуществляется мастером. В ходе данного подпроцесса создаётся идея игры, описание, создаются локации, генерируются персонажи. Немаловажным является определение начальных параметров, которые определяют сложность игры.

Создание персонажа осуществляется каждым из игроков. В ходе данного процесса игрок, на основе выданных мастером данных, создаёт концепцию персо-

Изн. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Изн. № дубл.	Подп. и дата									
					Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата				
					Разраб.	Ионов В.С.			Система управления игровым процессом для настольной ролевой игры «Dungeons & Dragons 3.5»	Лит.	Лист	Листов	
					Пров.	Кандаулов В.М.						5	19
					Н. контр.					ИСТД-51			
					Утв.								

нажа, на основе которой затем подбирает параметры в соответствии с правилами игры и сеттингом.

Игра состоит из нескольких сессий. В ходе сессии игроки совершают внутриигровые действия, общаются, производят локальные расчёты. Каждое действие в игре совершается в соответствии с правилами игры, однако, если какое-то действие в правилах не описано, его результат определяется мастером. В некоторых случаях каждое совершаемое действие записывается в протокол сессии.

В ходе первой сессии следует выделить особый подпроцесс: расчёты. Так как многие расчёты следует провести под руководством мастера, эти расчёты невозможно включить в этап «подготовка к игре».

Определение результатов игры является важным этапом как для мастера, так и для игроков.

В процессе определения результатов игры делаются выводы о качестве игрового процесса, обращается внимание на совершённые ошибки и недочёты для дальнейшего улучшения игрового процесса. Также в ходе подведения итогов определяется непосредственное завершение сценария, мастером игры частично описывается дальнейшая «судьба» персонажей, определяется, чего смогли достичь игроки за данную игру.

Немаловажным подпроцессом является составление отчёта. Данный отчёт должен содержать в себе как выводы относительно игрового процесса (качество игры, описание основных проблем), так и описание внутриигровых достижений. Данный отчёт может быть использован для восстановления состояния другой игры в том случае, если она будет основана на том же сценарии (например, будет являться продолжением).

Далее описаны операции по сбору и обработке информации, присутствующие в игровом процессе.

Обмен персональными данными. Для участия в игре и возможности взаимодействия мастер и игроки обмениваются именами, номерами телефонов и адресами электронной почты.

Изн. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Изн. № дубл.	Подп. и дата																
Изн. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Изн. № дубл.	Подп. и дата	Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата	<i>Система управления игровым процессом для настольной ролевой игры «Dungeons & Dragons 3.5»</i>				Лит.	Лист	Листов				
					Разраб.	Ионов В.С.														
					Пров.	Кандаулов В.М.													6	19
					Н. контр.													<i>ИСТД-51</i>		
					Утв.															

Завершение игры. При завершении игры может создаваться общеигровой отчёт. Все отчёты и протоколы передаются ответственному лицу (в качестве которого чаще всего выступает мастер) на архивацию.

Формат А4

Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

1. Отсутствие автоматизации расчётов

2. Отсутствие специализированного средства обмена информацией

3. Отсутствие централизованного средства хранения информации

D&D является набором правил и описаний. Обычно распространение информации происходит с помощью бумажных носителей — книг и журналов. Количество книг, используемых для игры может быть значительным, а поиск информации в них может занимать длительное время.

Javascript D&D 3.5 Character Generator Данное средство (рис. 1) позволяет автоматизировать расчёт создаваемого персонажа. Предоставляется в виде интерактивной веб-страницы. Частично ведёт расчёт параметров и характеристик персонажа. После создания персонажа создаётся подходящий для печати лист.

Формат А4

Roll the Dice ← Standard ▼ ←

☐ Strength
 ☐ Dexterity
 ☐ Constitution
 ☐ Intelligence
 ☐ Wisdom
 ☐ Charisma

☐ Strength
 ☐ Dexterity
 ☐ Constitution
 ☐ Intelligence
 ☐ Wisdom
 ☐ Charisma

☐ Strength
 ☐ Dexterity
 ☐ Constitution
 ☐ Intelligence
 ☐ Wisdom
 ☐ Charisma

☐ Strength
 ☐ Dexterity
 ☐ Constitution
 ☐ Intelligence
 ☐ Wisdom
 ☐ Charisma

☐ Strength
 ☐ Dexterity
 ☐ Constitution
 ☐ Intelligence
 ☐ Wisdom
 ☐ Charisma

☐ Strength
 ☐ Dexterity
 ☐ Constitution
 ☐ Intelligence
 ☐ Wisdom
 ☐ Charisma

Manual entry ▼

03 ▼

03 ▼

03 ▼

03 ▼

03 ▼

03 ▼



Accept These Scores

Roll the dice!



Race: ☐ Human ☐ Dwarf ☐ Elf ☐ Gnome ☐ Half-Elf ☐ Half-Orc ☐ Halfling

Рисунок 1 – Внешний вид приложения «Javascript D&D 3.5 Character Generator»

Dungeon&Dragons E-Tools Dungeon&Dragons E-Tools (рис. 2) является десктопным приложением, которое позволяет автоматизированно создавать и генерировать персонажей, монстров, классы, расы и другой внутриигровой контент. Для работы приложения необходима ОС Windows.

Dungeons & Dragons Insider Adventure Tools Данное средство автоматизации игрового процесса предоставляется официальным разработчиком игровой системы D&D 4 редакции. Оно предоставляется всем подписчикам специализированного ресурса.

Dungeons & Dragons Insider Adventure Tools (рис. 3) предоставляет следующие возможности:

- 1. Автоматизированное создание персонажа.** Для создания персонажа данное средство предоставляет интерактивный редактор, позволяющий частично автоматизировать расчёты при создании персонажа. Также данный редактор предоставляет возможность создания листа персонажа по его параметрам и характеристикам.
- 2. Генерация способностей персонажа.** В соответствии с требованиями, которые игрок вводит в систему, данное средство способно генерировать

Изн. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Изн. № дубл.	Подп. и дата	Dungeons & Dragons Insider Adventure Tools Данное средство автоматизации игрового процесса предоставляется официальным разработчиком игровой системы D&D 4 редакции. Оно предоставляется всем подписчикам специализированного ресурса.																											
					Dungeons & Dragons Insider Adventure Tools (рис. 3) предоставляет следующие возможности:																											
Изн. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Изн. № дубл.	Подп. и дата	1. Автоматизированное создание персонажа. Для создания персонажа данное средство предоставляет интерактивный редактор, позволяющий частично автоматизировать расчёты при создании персонажа. Также данный редактор предоставляет возможность создания листа персонажа по его параметрам и характеристикам.																											
					2. Генерация способностей персонажа. В соответствии с требованиями, которые игрок вводит в систему, данное средство способно генерировать																											
Изн. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Изн. № дубл.	Подп. и дата	Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата	<i>Система управления игровым процессом для настольной ролевой игры «Dungeons & Dragons 3.5»</i>																						
															Разраб.	Ионов В.С.			Лит.		Лист	9	Листов	19								
																									Пров.	Кандаулов В.М.						
																													Н. контр.			



Рисунок 4 – Внешний вид приложения «D&D 4 Android»

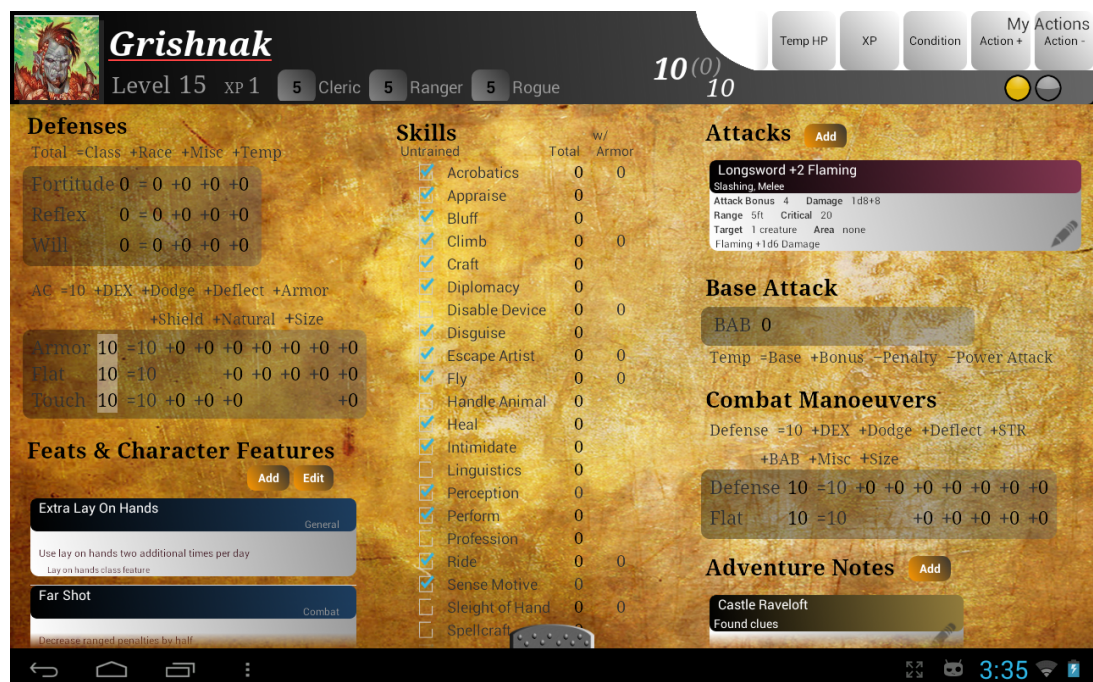


Рисунок 5 – Внешний вид приложения «DnD Buddy»

ограничивает применение этого средства для игры. Для использования **Dungeons & Dragons Insider Adventure Tools** необходимо специальное дополнение для бра-

Изн. № дубл.	Подп. и дата					
Взам. инв. №	Подп. и дата					
Изн. № подл.	Подп. и дата					
Изн. № подл.	Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата	Система управления игровым процессом для настольной ролевой игры «Dungeons & Dragons 3.5»
	Разраб.	Ионов В.С.				
Изн. № подл.	Пров.	Кандаулов В.М.				Лит. 12 Листов 19
	Н. контр.					
Изн. № подл.	УТВ.					ИСТД-51

Также стоит отметить, что Dungeons & Dragons Insider Adventure Tools предоставляет инструменты только для 4 редакции ролевой системы.

Так как аналогичные средства автоматизации не обладают достаточным количеством возможностей или не обеспечивают достаточный уровень интегрированности своих средств, создаваемую ИС можно считать более совершенной, чем существующие средства автоматизации.

Формат А4

1.3. Общие требования к системе

1.3.1. Требования к структуре и функционированию системы

Создаваемая система должна быть централизованной, т.е. все данные должны располагаться в центральном хранилище. Также данная система должна быть клиент-серверной.

Доступ пользователей к системе должен осуществляться по протоколу HTTP1.1 и его расширению HTTPS с использованием специальных программ — браузеров.

В системе предлагается выделить следующие функциональные подсистемы:

1. Подсистема пользователей — предназначена для создания пользователей в системе и хранения их информации.
2. Подсистема контроля доступа — предназначена для контроля доступа пользователей к ресурсам системы.
3. Подсистема хранения общих игровых данных — предназначена для создания, хранения и модификации таких игровых сущностей, которые не специфичны для конкретного пользователя или игры, таких как монстры, предметы, игровые классы и пр.
4. Подсистема игр, которая должна обеспечивать управление игровым процессом.
5. Подсистема персонажей, предназначенная для создания, хранения и модификации персонажей пользователей.

Все указанные подсистемы должны располагаться на одном сервере.

Изн. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Изн. № дубл.	Подп. и дата	<div>здания, хранения и модификации таких игровых сущностей, которые не специфичны для конкретного пользователя или игры, таких как монстры, предметы, игровые классы и пр.</div> <div>4. Подсистема игр, которая должна обеспечивать управление игровым процессом.</div> <div>5. Подсистема персонажей, предназначенная для создания, хранения и модификации персонажей пользователей.</div> <div>Все указанные подсистемы должны располагаться на одном сервере.</div>			
Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата				
Разраб.		Ионов В.С.			Система управления игровым процессом для настольной ролевой игры «Dungeons & Dragons 3.5»			
Пров.		Кандаулов В.М.						
Н. контр.								
Утв.								
						Лит.	Лист	Листов
							14	19
						ИСТД-51		

1.3.2. Дополнительные требования

Обеспечение информационное безопасности системы должно удовлетворять следующим требованиям:

- разграничение прав доступа пользователей и администраторов системы должно строиться по принципу ”что не разрешено, то запрещено”;
- обеспечение защиты от несанкционированного доступа посредством программных средств и организационных мер.

1.4. Требования к функциям, выполняемым системой

1.4.1. Аутентификация пользователей в системе

Так как система подразумевает разграничение прав на уровне пользователей, то для работы с системой необходимо средство аутентификации.

1.4.2. Авторизация пользователей

Для обеспечения безопасности и разграничения прав необходима система авторизации, которая будет обеспечивать предоставление прав пользователю на основании владения ресурсами и принадлежности к определённой группе пользователей.

Подп. и дата									
Инв. № дубл.									
Взам. инв. №									
Подп. и дата									
Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата	<i>Система управления игровым процессом для настольной ролевой игры «Dungeons & Dragons 3.5»</i>	Лит.	Лист	Листов	
Изн. № подл.	Разраб.	Ионов В.С.						15	19
	Пров.	Кандаулов В.М.							
	Н. контр.								
	Утв.								
						ИСТД-51			

1.4.3. Создание, просмотр, редактирование и удаление общеигровых данных

В рамках подсистем хранения общеигровых данных необходимо обеспечить их создание, просмотр, редактирование и удаление.

1.4.4. Управление игровым процессом

Ключевой функцией системы является управление игровым процессом, поэтому необходимо обеспечить создание, просмотр и редактирование игр и их участников.

Также в рамках данной функции необходимо создать систему участия в играх и взаимодействия игроков.

1.4.5. Создание, просмотр и редактирование записей игры

Для обеспечения целостности игрового процесса как в пределах одной игровой сессии, так и между несколькими сессиями, следует создать средство, позволяющее в удобной форме вести записи, касающиеся действий и сюжетной линии игры.

1.4.6. Создание, просмотр и редактирование сюжета игры

В рамках подсистемы управления играми необходимо создать удобное средство для создания, просмотра и редактирования сюжета игры. Особое внимание

Изн. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Изн. № дубл.	Подп. и дата									
					Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата				
					Разраб.	Ионов В.С.			Система управления игровым процессом для настольной ролевой игры «Dungeons & Dragons 3.5»	Лит.	Лист	Листов	
					Пров.	Кандаулов В.М.						16	19
										ИСТД-51			
					Н. контр.								
					Утв.								

стоит уделить алгоритмам обеспечения доступа игроков к определённым частям сюжета.

Для обеспечения этой функции также необходимо обеспечить добавление в игру общеигровых данных, таких как монстры, предметы и пр.

1.4.7. Автоматизированное создание персонажей

Создание персонажей является достаточно сложным процессом, поэтому необходимо наличие интерактивного редактора персонажей с автоматизацией расчётов.

1.5. Требования к обеспечению

1.5.1. Требования к математическому обеспечению

Необходимо разработать алгоритмы, решающие следующие задачи:

- аутентификация пользователей с использованием сторонних ресурсов, например Facebook и Google;
- предоставление прав доступа к ресурсу в зависимости от принадлежности пользователя определённой группе;
- расчёт параметров персонажа при его создании;
- добавление пользователей к игре;
- получение и распределение игрового опыта;

Инов. № подл.	Н. контр.	Утв.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата	Необходимо разработать алгоритмы, решающие следующие задачи:																													
							<div><div>– аутентификация пользователей с использованием сторонних ресурсов, например Facebook и Google;</div><div>– предоставление прав доступа к ресурсу в зависимости от принадлежности пользователя определённой группе;</div><div>– расчёт параметров персонажа при его создании;</div><div>– добавление пользователей к игре;</div><div>– получение и распределение игрового опыта;</div></div>																													
							<table><tr><td>Изм.</td><td>Лист</td><td>№ докум.</td><td>Подп.</td><td>Дата</td></tr><tr><td>Разраб.</td><td></td><td>Ионов В.С.</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Пров.</td><td></td><td>Кандаулов В.М.</td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата	Разраб.		Ионов В.С.			Пров.		Кандаулов В.М.								<div><div>Система управления игровым процессом для настольной ролевой игры «Dungeons & Dragons 3.5»</div><div>ИСТд-51</div></div>				
Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата																																
Разраб.		Ионов В.С.																																		
Пров.		Кандаулов В.М.																																		
<table><tr><td>Лит.</td><td>Лист</td><td>Листов</td></tr><tr><td></td><td>17</td><td>19</td></tr></table>					Лит.	Лист	Листов		17	19																										
Лит.	Лист	Листов																																		
	17	19																																		

Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

- Для работы с системой необходима поддержка в браузере JavaScript.

Для функционирования системы необходимо следующее техническое обеспечение со следующими минимальными характеристиками:

- На клиентской стороне требования к техническому обеспечению определяются требованиями выбранной клиентом ОС и выбранного клиентом браузера.

Формат А4