

РЕАЛИЗАЦИЯ ФЕХТОВАНИЯ В ВИДЕОИГРАХ

Рукоуев Андрей Михайлович
УГИ-373202

- **Фехтование** (нем. *fechten* — «сражаться, бороться») — система приёмов владения ручным холодным и огнестрельным оружием в рукопашном бою, нанесения и отражения ударов и уколов.
- Также фехтованием называют и сам процесс боя с использованием холодного оружия (как реальный, так и учебно-тренировочный, спортивный, исторический, сценический и т.д.).

- Несмотря на популярность видеоигр в сеттинге средневековья, существует совсем немного игр с действительно интересными и проработанными системами боя на мечах. Во многих играх весь бой сводится к клавише удара и клавише блока.

DIE BY THE SWORD

- Видеоигра, разработанная компанией Treyarch и изданная 28 февраля 1998 года.
- Движения игрового персонажа управляются стандартно, с компьютерной клавиатуры. А вот все взмахи мечом выполняются мышью, и герой наносил различные удары вслед за движением мыши. Эта система стала и плюсом — за счет новизны, и минусом игры — свыкнуться с таким управлением мог не каждый.



SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

- Игра, разработанная Rebel Act Studios и изданная в 2001 году.
- Игра отличалась значительно проработанной системой боя, удары отнимают запас сил персонажа, после истощения которого воин оказывался открыт для ударов противника. Данная система не позволяет игроку бездумно наносить удары.
- Кроме того, возможность взаимодействия со многими игровыми объектами позволяет использовать их в бою.



6200/6200
Nivel 20

DEF 113

POD 336

1044/6200
Nivel 21



372

DEF 38

POD 816



СЕРИЯ ИГР DARK SOULS

- Dark Souls – это Action-RPG 2011 года от From Software. В 2014 году вышло продолжение – Dark Souls 2, а в 2016 году появилась Dark Souls 3.
- В данной серии игр, также используется механика запаса сил, а в бою колоссальное значение имеет дистанция и время атаки.





CHIVALRY: MEDIEVAL WARFARE

- Игра в жанре экшна от первого лица, разработанная студией Torn Banner Studios и выпущенная 16 октября 2012 года.
- В игре используется три вида атаки (вертикальный удар, горизонтальный удар и укол).
- Необычной реализации была удостоена защита оружием. Блок длится определенное время, это время зависит от выбранного вами оружия и от его показателей скорости – чем быстрее оружие, тем короче окно для блока. После истечения данного момента вы уязвимы к атакам до следующего блока.





СЕРИЯ ИГР MOUNT & BLADE

- Игра в жанре Action RPG, разработанная турецкой компанией TaleWorlds и выпущенная в 2008 году. В 2010 году вышло самостоятельное дополнение, расширяющее игру Mount & Blade: Warband. 30 марта 2020 года в раннем доступе появилась вторая часть серии Mount & Blade II: Bannerlord.
- В данной серии игр фехтование реализовано в виде четырех направлений удара. Удар с каждого направления можно отразить, лишь поставив блок с того же направления, что и нанесенный удар. Кроме этого, атаку можно прервать или изменить её направление, что усложняет её блокирование.



Work In Progress



Mount & Blade II
BANNERLORD

KINGDOM COME: DELIVERANCE

- Игра, разработанная чешской студией Warhorse Studios и выпущенная в 2018 году.
- Одна из наиболее проработанных систем ближнего боя, которая продолжает идею Mount & blade. В бою используются пять направлений удара и укол. Каждый удар и блок истощает запас сил, оставляя персонажа открытым.
- Запас сил персонажа зависит от его уровня здоровья. Раненный персонаж быстрее устает в бою, что увеличивает шанс получения новых ранений.





ЛЮДОЛОГИЯ

- Dark Souls (2011)
- Dark Souls 2 (2014)
- Dark Souls 3 (2016)
- Die by the Sword (1998)
- Kingdom come: deliverance (2018)
- Mount & Blade (2008)
- Mount & Blade II: Bannerlord (2020)
- Mount & Blade: Warband (2010)
- Severance: Blade of Darkness (2001)

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- Фехтование [электронный ресурс]. – URL:
<https://ru.wikipedia.org/wiki/Фехтование> (05.06.2020)
- Видеоигры с холодным оружием: боевая система от Golden Axe до Sekiro [электронный ресурс]. – URL:
<https://3dnews.ru/989300/videoigri-s-holodnim-orugiem-feature> (06.06.2020)