

A pixelated landscape background featuring a green field in the foreground, a blue river or path winding through the middle ground, and a sky with pink and orange clouds. The word 'Shreck' is written in a white, pixelated font across the middle of the image.

Shreck

Ветров Алексей
Кулебякин Александр
Чернецов Иван
Петровская Татьяна

Описание игры

Главный герой должен победить своих врагов



Способности главного героя

- Может стрелять из лука
- Может использовать меч





Способности рыцарей

- Могут использовать меч
- Могут использовать лук

Игровая локация



Игровая площадь ограничена, к примеру,
к лестнице подойти нельзя. А сверху и
снизу находятся стены

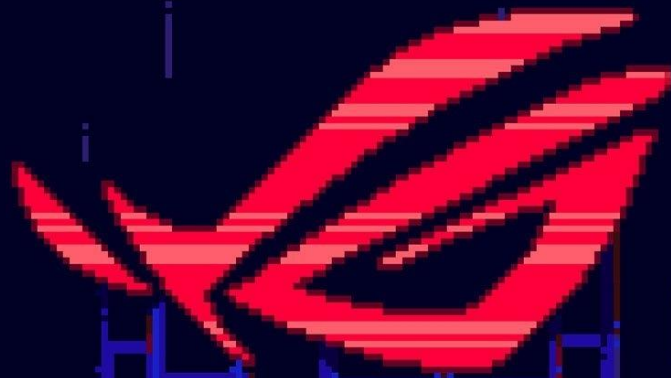
Режим игры. Уровень сложности.

Игра – последовательность уровней, которые сменяют друг друга. С каждым уровнем становиться сложнее – добавляются новые рыцари или меняется их оружие





GAME
NEW
GEN



GUI



PLAY

BOTS



Welcome to Shreck

Play

Settings

Stat

Quit



Settings

Sound



Back

Statistic

Kills

Bow	39
Sword	224
All	263

Score	1600
Death	135

Back





Актуальность
1/20 игр
такого же
жанра



Проделанная работа





Алексей Ветров

- Игра

- Физика в игре

- ИИ врагов

- Уровни

Чернецов Иван

- Создание карты
- Поиск статистики





Петровская Татьяна

- Создание спрайтов
- Создание анимаций
- Экран смерти





Кулебякин Александр

• GUI

• Создание документов для проекта



ИТОГИ

Проект на ругаме – первый опыт работы в команде с использованием Version Control System. Это отправная точка в мир геймдева

Классы игры

Entity
physic_obj group_to_collide direction speed cur_speed hp additional_force
move set_cur_speed get_rect get_draw_rect draw

Enemy
speed hp coords image_shape knight_name group_to_collide rect sprite death_flag cur_state direction
init(self, speed, hp, coords, image_shape, knight_name, group_to_collide, *group) update(self, dt, x_player, y_player) update_animation(self, dt, dif_x, dif_y) animation(self, dif_x, dif_y) move(self, movement, objects) get_hit(self, angle, damage, attack) check_death_and_kill(self) get_draw_rect(self)

PhysicsObj
old_rect
move(self, movement, objects) collision_test(object_1, object_list, old_rect)

Weapon
image entity target shot_delay attacking_group group sprite rotated_surf rect timer angle
init(self, image, entity, target, shot_delay, attacking_group, *group) get_rect(self) draw(self, surface, coords) get_draw_rect(self) get_surf(self)

Player
speed hp rect image_shape group_to_collide group animation_flag particle_flag last_direction bow sword cooldown_sword sprite particle_time_start movement
init(self, speed, hp, rect, image_shape, group_to_collide, *group) update(self, dt) particles(self, direction, duration) animation(self, dt) move(self, movement, objects) get_hit(self, angle, damage, attack) get_draw_rect(self)

Задавайте вопросы