Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Средняя общеобразовательная школа №2 с углубленным изучением отдельных предметов имени кавалера ордена Красной Звезды А.А. Кузора

Проектная работа по PyGame

**Игра “Thimeus”**

**Авторы:**

Бартюк Андрей

Беликов Артём

Гусь-Хрустальный

2025 год

##### **Введение**

Данный проект посвящен созданию 2D RPG игры, с использованием библиотеки PyGame. Игра предложит интересный геймплей, врагов и десятки различных уровней и несколько видов оружия

##### 

##### **Цель**

Разработать и реализовать игру, с использованием библиотеки PyGame и научится основам созданию игр на основе этого модуля.

##### **Актуальность**

Актуальность проекта обусловлена растущим интересом к играм различного жанра, в том числе и RPG.

##### **Задачи**

1. Реализовать главное меню приложения.
2. Создание главного персонажа, управление его движением.
3. Проектирование и создание локаций.
4. Реализация врагов, система очков здоровья и оружие.
5. Создание экрана окончания игры.

**Особенности геймплея**

* **Оружие.** В игре добавлены несколько видов оружия, которые будут разблокироваться по мере прохождения основного режима.
* **Враги.** В игре реализованы враги с различным вооружением, с дальней дистанцией атаки и ближней дистанцией, различающиеся не только дальностью атаки, но и поведением.
* **Препятствия.** В игре были реализованы препятствия, которые снижает кол-во очков здоровья, возможные препятствия которые могут встретиться во время прохождения уровней: шипы, вода.

**Возможности для доработки и обновления игры**

1. Добавить систему аккаунтов, сохранение прогресса для нескольких пользователей
2. Добавить больше различных видов оружия и разнообразных врагов.
3. Создание нового режима игры со своими особенностями геймплея.

**Заключение**

В рамках данного проекта была успешно разработана игра “Thimeus” на базе библиотеки PyGame. Полученные в ходе выполнения проекта знания и навыки могут быть применены при создании других более сложных проектов и игр.