LEGENDS

Цель проекта: Создание игры на Pygame, которая позволит игрокам прокачивать своих персонажей и разрабатывать стратегии для победы в битвах.

Технические детали:

- Язык программирования: Python

- Библиотека: Pygame

- Игровые объекты: персонажи, враги, рандомные фигуры, корзина

- Графика:спрайты для всех игровых персонажей

- Прокачка персонажей: система навыков и улучшения снаряжения

- Разработка стратегий: возможность выбора разных стратегий для победы в битвах

- Уровни сложности: несколько уровней сложности для удовлетворения разных уровней игроков

План работы:

1. Создание игровых объектов и графики

2. Разработка базовой игровой механики и управления персонажами

3. Добавление системы прокачки персонажей и улучшения снаряжения

4.Создание нескольких уровней сложности для игры

5. Тестирование и отладка игры

Ожидаемый результат: Создание игры на Pygame, которая позволит игрокам прокачивать своих персонажей и разрабатывать стратегии для победы в битвах. Игра будет иметь несколько уровней сложности, чтобы удовлетворить разные уровни игроков. На каждом уровне будет 4 раунда, в которых подобраны любые противники в зависимости от уровня игрока. Сам игрок выбирает 4 доступных персонажей. Для того, чтобы атаковать противника игрок в нижнем окне набирает очки атаки. Задача игрока поймать фигуры, т.е. собрать их в корзину. Очки атаки рассчитываются путём зависимости от количества пойманных фигур. Если противник имеет помощников, то игрок может выбрать кого атаковать. По итогу игроку выдаётся награда в зависимости проигрышей или выигрышей в раундах. Также к награде прилагаются очки опыта, из-за которых уровень игрока повышается.

Ссылка на пример использования игры: https://disk.yandex.ru/i/iJzVjll9Yi2SyQ