

Roguelike RPG на PyGame

by Ковалёв Кирилл

Идея проекта заключалась в создании классической roguelike RPG, с использованием возможностей библиотеки Pygame.

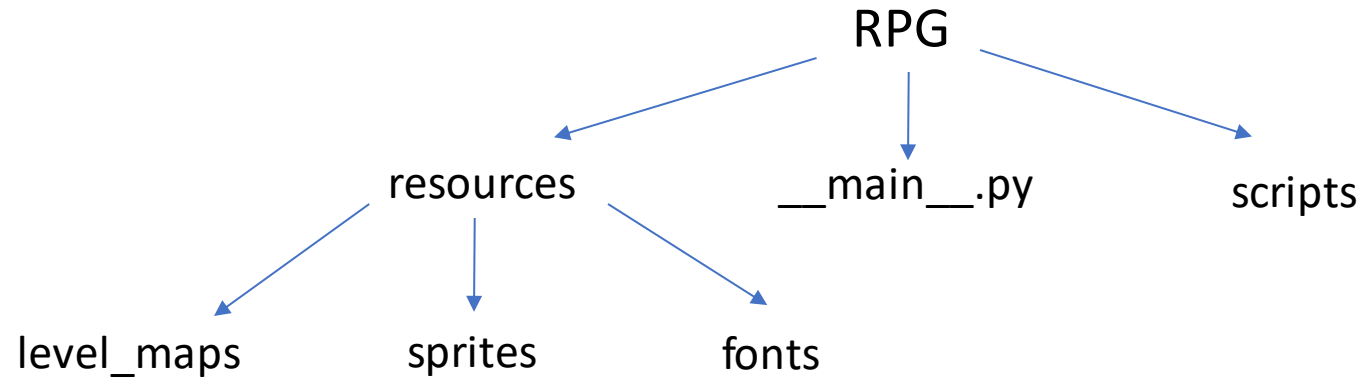
Целью игры, как и во всех RPG, является исследование игрового мира и взаимодействие с ним, для этого в игре реализованы возможности получать и выполнять задания, находить и использовать предметы, сражаться с врагами и исследовать игровую локацию.

Все сущности игры представлены в виде наследников класса `GameObject`, который, в свою очередь, является наследником класса `Sprite` модуля `sprite` библиотеки `PyGame`. За счёт этого в игре довольно просто реализовано распознавание столкновений и других взаимодействий объектов, ведь в модуле `pygame.sprite` уже есть встроенные методы для работы с ними.

Для реализации проекта были использованы следующие модули библиотеки Pygame:

- time (для работы со временем)
- font (для работы с шрифтами)
- Sprite и rect(для работы с игровыми объектами)
- event(для взаимодействия с пользовательским вводом)
- mouse(для работы с курсором мыши)
- transform(для обработки спрайтов)

Архитектура файлов проекта



Данный проект имеет огромный потенциал для развития, ведь чем более насыщенный и наполненный мир RPG, тем она интересней. Проект будет развиваться и дальше, сейчас в него планируется добавить:

- Звуковые эффекты и саундтрек
- Главное меню
- Возможность сохранения и загрузки состояния игры
- Систему диалогов
- Систему подсказок
- Систему смены локаций
- Ещё больше локаций
- Ещё больше игровых объектов

Так же не стоит забывать, что проект на данном этапе требует большого количества доработок и исправления существующих багов.

Спасибо за внимание!