Цель проекта:

Разработка и реализация 2D раннера с использованием фреймворка Pygame. Игра включает в себя элементы бега, сбора монет, уворачивания от препятствий и боев с врагами.

Описание основных функциональных элементов:

Главное меню:

При входе в игру пользователь видит главное меню с двумя кнопками: "Магазин" и "Играть".

Кнопка "Магазин" открывает экран улучшения предметов игрока.

Магазин:

На экране магазина игрок может улучшать свои характеристики, такие как скорость, урон и защита, за собранные монеты.

Реализован механизм сохранения приобретенных улучшений.

Игровой процесс:

При нажатии на кнопку "Играть" начинается бег персонажа.

Персонаж может собирать монеты, уворачиваться от препятствий и сталкиваться с врагами.

Столкновение с врагом инициирует бой.

Боевая система:

После столкновения с врагом начинается бой в режиме реального времени.

Игрок может атаковать и восстанавливать своё здоровье.

Победа в бою награждает игрока опытом.

Прогрессия и сложность:

После получения опыта бои с врагами становятся легче, предоставляя игроку чувство прогресса.

Увеличение сложности по мере продвижения по уровням обеспечивает интересный игровой опыт.

Графика и анимация:

Использование спрайтов для представления игровых объектов.

Анимация для создания более реалистичного и привлекательного игрового опыта.

Звук и музыка:

Внедрение звуковых эффектов и фоновой музыки для улучшения атмосферы игры.

Ожидаемые результаты:

Ожидается создание полноценной игры с увлекательным геймплеем, анимациями, улучшениями персонажа и боевой системой, обеспечивающей интересное и динамичное взаимодействие с игроком.

Заключение:

Данный проект направлен на создание захватывающей и качественной 2D раннер игры с элементами прогрессии и боя. Он предоставит игрокам возможность насладиться увлекательным геймплеем и разнообразными возможностями улучшения персонажа.