Путешествие Ососа в Вальгаллу

Авторы проекта: Захаров Максим, Золотовицкий Михаил, Юдин Валентин

Идея проекта: Идея проекта заключается в том чтобы создать roguelike игру, вдохновленную скандинавской мифологией. В ней динозавру Ососу предстоит пройти одни из самых опасных миров Иггдрасиля, чтобы совершить подвиг и попасть в Вальгаллу. В игре будет реализованы 5 больших различных локаций, каждая из которых олицетворяет мир.

Реализация:

1. Класс Player - класс игрока. Передвижение на WASD, атака на пробел.
2. Класс Enemy - класс противников. Абстрактный класс от которого будут наследоваться подвиды противников и боссы. Примитивный ИИ для передвижения и атак.
3. Класс Artefact - класс артефактов (улучшений).
4. Класс Camera - класс камеры упрощающий ориентацию на больших локациях.
5. Класс Tile - класс тайлов для удобной отрисовки уровней.

Дополнительно:

В проекте также реализовано стартовое окно (Функция start\_screen), окно настроек (Функция settings). Музыка и звуки реализованы с помощью Pygame.mixer.