

Проект «RPG игра»

Выполнил: Князев Данила

Школа №118, 11б класс

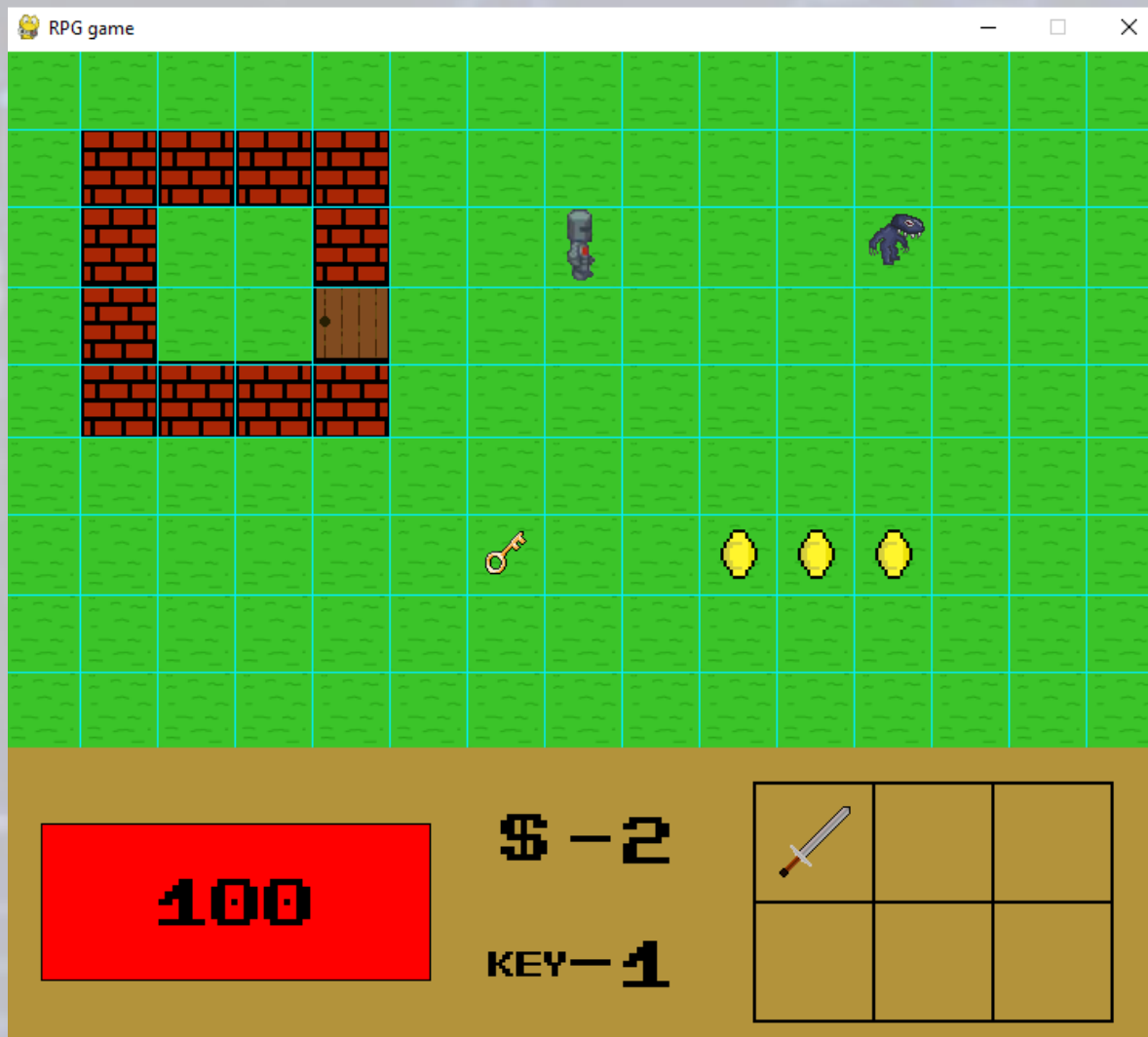
Цель и задачи

Цель – создание RPG игры на языке python

Задачи:

- Создать игровое поле
- Реализовать основные классы и функции
- Создать врагов и предметы
- Создать уровень

Интерфейс



- игровое поле 15 x 9 клеток

- информация о персонаже

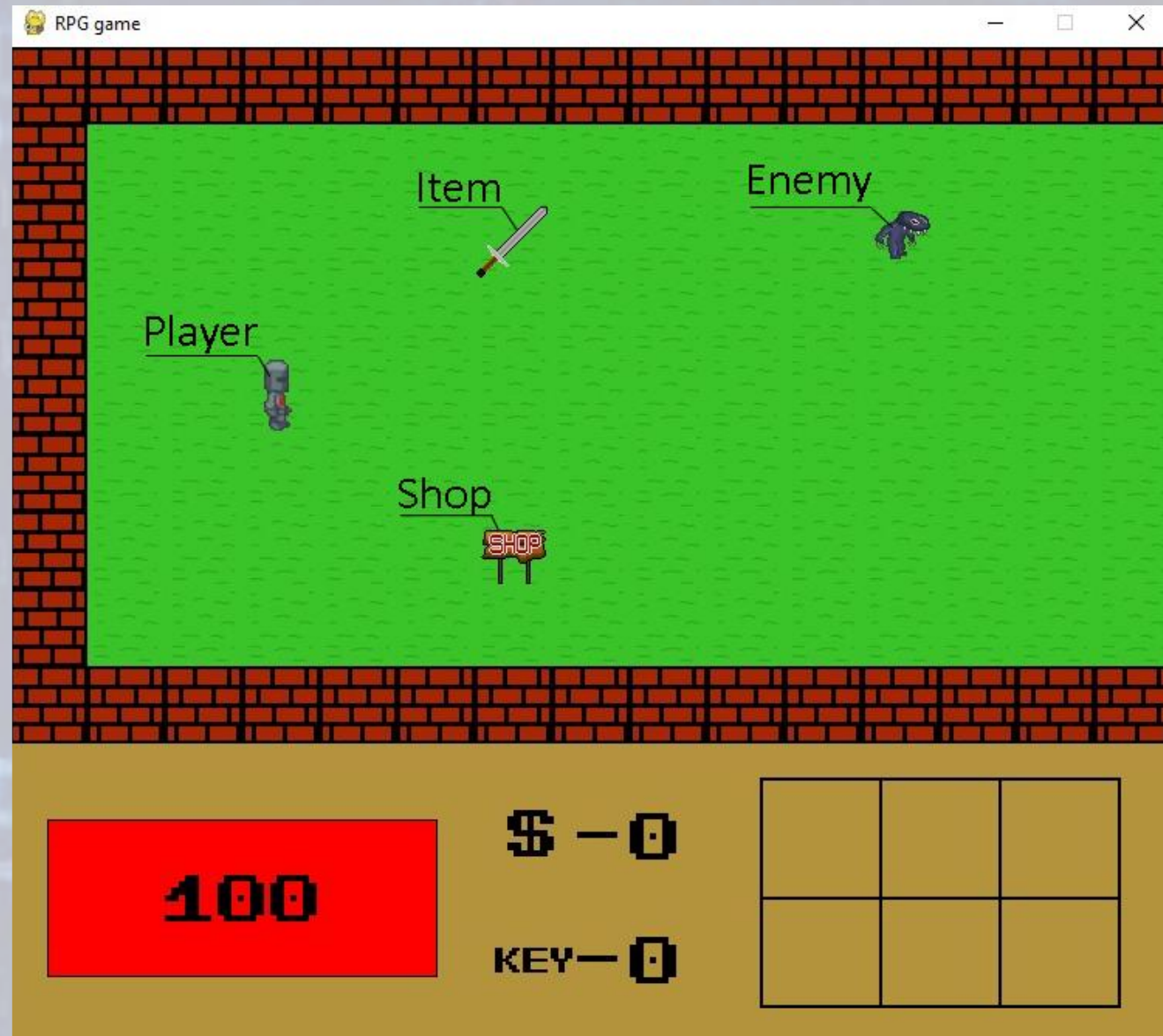
Шкала здоровья

Счетчики монет
и ключей

Инвентарь

Классы

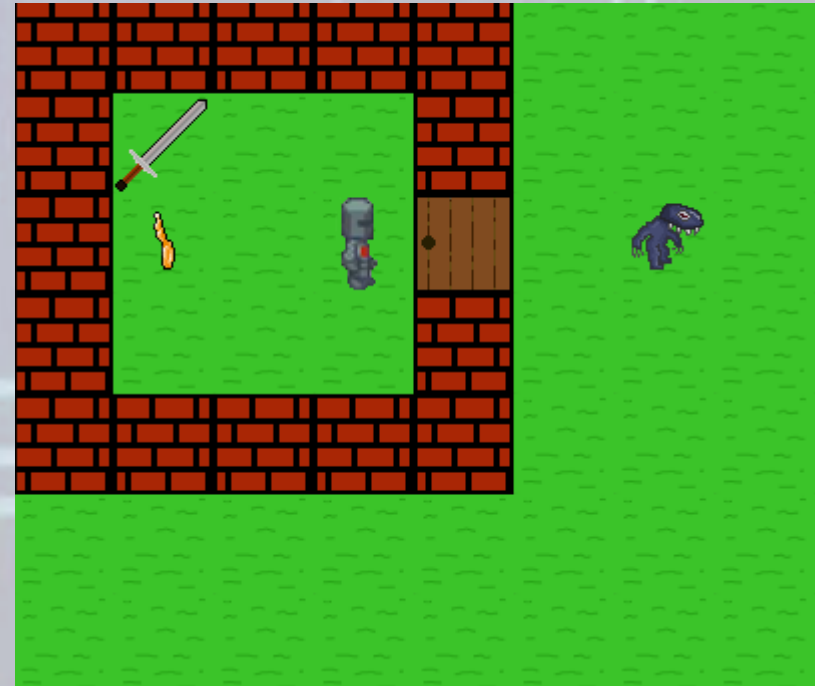
- Game
- Player
- Camera
- Item
- Shop
- Enemy



Хранение информации о уровне

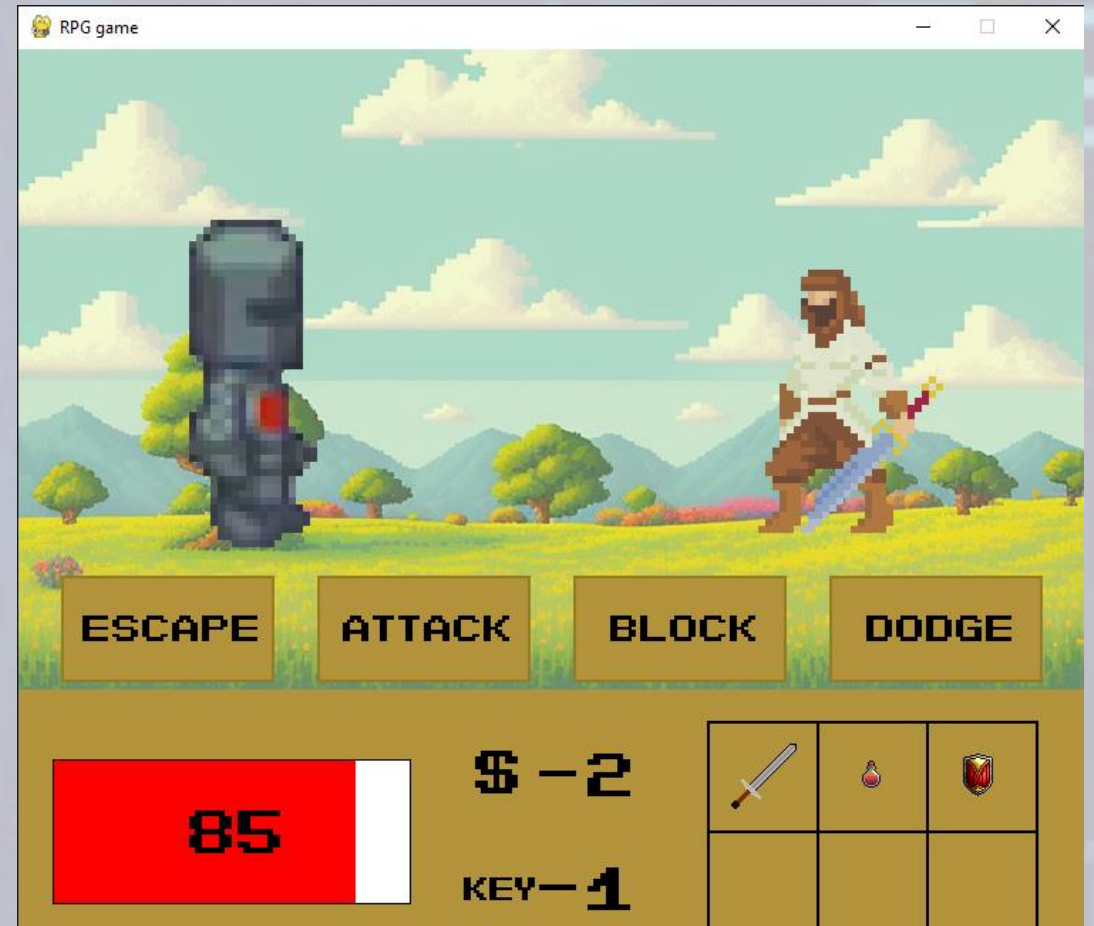
Информация о уровне хранится в .csv файле, каждый символ обозначает определенный объект

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	#	#	#	#	#
2	#	s	.	.	#
3	#	K	.	P	D	.	m	.	.	.
4	#	.	.	.	#
5	#	#	#	#	#
6
7
8



Сражение с врагом

- Пошаговая система боя
- Игрок может использовать одну из четырёх активных способностей (побег, атака, блок, уклонение) или использовать предметы
- У каждого врага есть несколько типов атак, каждая из которых срабатывает с определенной вероятностью



Перспективы развития

- Анимация атаки в сражении
- Визуализация активных эффектов
- Экран смерти
- Новые предметы, враги, спрайты местности
- Редактор уровней, врагов, предметов
- Текстовые сообщения