Проект PyGame

1. Актуальность:

Проект был сделан на основе сюжета манги «HunterXHunter», знакомой многим фанатам иностранного современного творчества. Действие происходит в мире, оформленном в антураже современности и населённом людьми и волшебными животными. В этой вселенной есть профессия Охотника: они занимаются преследованием труднодостижимых целей, к примеру, поиском редких видов животных, несметных сокровищ, исследованием неизведанных мест или даже поимкой опасных преступников. Главный герой манги, Гон Фрикс, узнаёт, что его давно пропавший без вести отец жив и является одним из самых могущественных Охотников мира. Чтобы найти своего отца, Гон решает пройти экзамен и самому стать Охотником. Во время своих путешествий Гон заводит новых друзей и сталкивается с ужасными врагами.

Многие фанаты захотят испробовать эту игру.

1. Цель:

Создать игру по мотивам манги «HunterXHunter»

Добиться успеха на рынке игр

Отточить игру до блеска

Добиться ее популярности

Узнать предпочтения фанатов

1. Задачи:

Изучить библиотеку PyGame

Разобраться в наследовании переменных в Python

Создать иерархию классов и сделать игру рабочей.

Влить душу в игру

Придумать и продумать до конца сюжет

Выйти на рынок платформеров

Найти фанатов

1. Методы работы:

Мы использовали библиотеку Pygame, как лучшую библиотеку для нашей игры.

В программе все построенно на иерархии классов, где каждый класс выполняет свою функцию и имеет свое назначение.

Главный герой, поле, противники имеют свои классы

Уровни создаются с помощью массивов

1. Перспективы проекта:

В ближайшем будущем мы хотим добавсить новых боссов, противников, которых еще нет в игре, но они в Манге, добавить новых уровней, улучшить графику и доработать движок игры, на что, конечно, потребуется много времени, мы хотим добавить более сложные уровни, так называемые «Hardcore», улучшить и преобразовать анимацию героев, добавить диалоги и новый сюжет.