**Террария**

**Авторы**: Маслов Александр, Портнов Георгий

**Введение**

Проект «Террария» представляет собой 2D-игру, разработанную на движке Pygame. Игрок управляет персонажем, который исследует мир, собирает монетки и сражается с злодеями.

**Основная механика игры сочетает элементы платформера и RPG:** урон от врагов можно компенсировать монетками, что добавляет стратегический элемент в геймплей.

**Цели проекта**

**1**. Создать игровой мир с перемещением персонажа и интерактивными объектами.

**2**. Реализовать систему боя с злодеями и компенсации урона за счёт монеток.

**3**. Обеспечить пользователю интуитивно понятный интерфейс и увлекательный игровой процесс.

**Задачи проекта**

**1**. Разработать механику перемещения персонажа по полю (прыжки, бег, атака).

**2**. Добавить врагов с ИИ, преследующих игрока и наносящих урон.

**3**. Реализовать сбор монеток и их использование для восстановления здоровья.

**4**. Создать систему уровней сложности и визуальную индикацию здоровья/монет.

**5**. Протестировать баланс между уроном врагов и стоимостью восстановления.

**Описание игры - Сюжет:**

Игрок оказывается в фантастическом мире «Террария», где его цель — выжить, собирая ресурсы (монетки) и побеждая врагов. –

**Геймплей**: -

Персонаж перемещается по платформам, избегает ловушек и собирает монетки. –

Злодеи атакуют игрока, уменьшая его здоровье. - Монетки можно тратить на восстановление здоровья

**Техническая реализация - Инструменты:**

Python 3.10, Pygame 2.5

**Особенности кода:** -

Использование классов для объектов игрока, врагов и монеток. –

**Этапы разработки**

**1**. Планирование механик и дизайна уровней.

**2**. Создание базового движка (окно, управление, анимации).

**3**. Добавление врагов и системы урона.

**4**. Интеграция сбора монеток и магазина восстановления здоровья.

**5**. Тестирование и балансировка.

**Результаты**

Готовая игра с двумя тестовыми уровнями. Реализованы все ключевые механики: бой, сбор ресурсов, восстановление. Проект может быть расширен за счёт новых уровней и типов врагов.

**Заключение**

Проект «Террария» демонстрирует возможности Pygame для создания 2D-игр с элементами стратегии. Разработка позволила авторам углубить навыки работы с графикой, ИИ и игровым балансом.