**PROGETTO FINE ANNO 3M**

**Di Baffert, Lupascu, Andruccioli e Gibertini**

**RUOLI NEL PROGETTO:**

* **Baffart:** responsabile del progetto e di implementazione di codici nel main.
* **Lupascu:** responsabile di funzioni e procedure.
* **Andruccioli:** responsabile dell’implementazione di item comprabili, aggiunta di un sistema di upgrade delle statistiche e di un sistema di salvataggio del gioco.
* **Gibertini:** Responsabile dell’analisi e della traduzione in italiano del codice.

**TEMA DEL PROGETTO:**

Questo progetto simulerà il gioco **Elden Ring**, un capolavoro della casa produttrice giapponese **FromSoftware**, è un videogioco action RPG famoso per essere collegato alla serie di giochi souls (Dark soul 1, 2 , 3; Blood borne; Demon Soul ecc…), ma anche per la sua difficoltà.

Disponibile per Microsoft Windows, PlayStation 4, Playstation 5, Xbox One e Xbox Serie X/S.

Il gioco è ambientato nell'**interregno**, tempo dopo la distruzione dell’**Elden Ring** e la dispersione dei suoi frammenti detti **Rune maggiori** possedute dai semidei (boss principali del gioco), stirpe della regina Marika l’Eterna.

Il giocatore detto **Senzaluce** avrà il compito di recuperare queste rune per diventare l’**Elden Lord**; sulla strada il player incontrerà molti altri boss e anche diversi NPC.

**SPECIFICHE AGGIUNTIVE:**

Utilizzo dei moduli di python, utilizziamo le variabili global