

Проект игры Арион:

Автор: Евгений
Карачун.

Введение:

- Основанием для разработки является мечта, написать игру в таком интересном жанре, и возможность, которую я получил на курсах второго года Яндекс лица.
- Для игрока, который не знаком с РПГ играми, "Арион" предоставляет возможность понять, что это за жанре с чем его едят, а для бывалых моряков вновь окунуться в новый мир с его историей.
- Игра "Арион" предназначена для развлечения и может удовлетворит умы, у которых есть интерес к рпг играм, кому скучно и не чем заняться, и кто не хочет трудный сюжет с сражениями.

Описание реализации: структура (классы) и особенности приложения, какие технологии использовались:

- Под каждую локацию у меня отдельный класс, также класс под боёвку Fight и класс под меню для боёвки и для самой игры: Fight_menu и Menu. И класс Dialog, который является родительским классом и собирает все нужные переменные дабы все могли ими пользоваться.
- Особенностью приложения, можно назвать красивый визуал. Также перед тем, как нажать Stop Debugging нажмите кнопку выйти из игры.
- Чтобы не использовать глобальные переменные и сохранять текущий прогресс в сюжете, я воспользовался txt файлами. Один файл у меня был под сюжет, другой для сохранения прогресса, орудий и кол-во денег. Для магазина я воспользовался бд – базаой данных. Так же для создание визуала воспользовался PyQt5.

Заключение: выводы по работе, возможности для доработки и развития.

- Не сказал бы, что моя работа идеальна и в ней можно много что доработать. Во первых это саму боёвку, в некоторых ситуациях она скучная, и по большей части всё зависит от случайности. Так же противники не отличаются умом. Иногда их действия совсем не логичны, поэтому можно было бы их усовершенствовать и вместо того, что бы просчитывать каждый вариант, сделать так, чтоб они могли просчитывать вероятность выпадение карты и её приоритета.
- Ещё из-за того, что у меня был не правильный подход я много выкинул из самого сюжеты и большинство локаций.
- Так же я не считаю свою игру особо РПГ. Прокачка тут минимальная.

• Спасибо за внимание!!!