

ZPG PROTO

МОЯ ПЕРВАЯ РАЗРАБОТКА

ЦЕЛЮЮ КОТОРОЙ СТАЛО УЛУЧШЕНИЕ МОИХ НАВЫКОВ
ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА ЯЗЫКЕ **C#**

ИДЕЯ : СОЗДАТЬ ИГРУ, КОТОРАЯ НЕ БУДЕТ ОТВЛЕКАТЬ
ОТ ДЕЛА, НО БУДЕТ ИНТЕРЕСНА ДЛЯ НАБЛЮДЕНИЯ
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ, ТО ЕСТЬ **ZPG (ZERO PLAYER GAME)**
– ИГРА С МИНИМАЛЬНЫМ ПРИСУТСТВИЕМ ИГРОКА

ЗА ЗАНАВЕСОМ ИНТЕРФЕЙСА

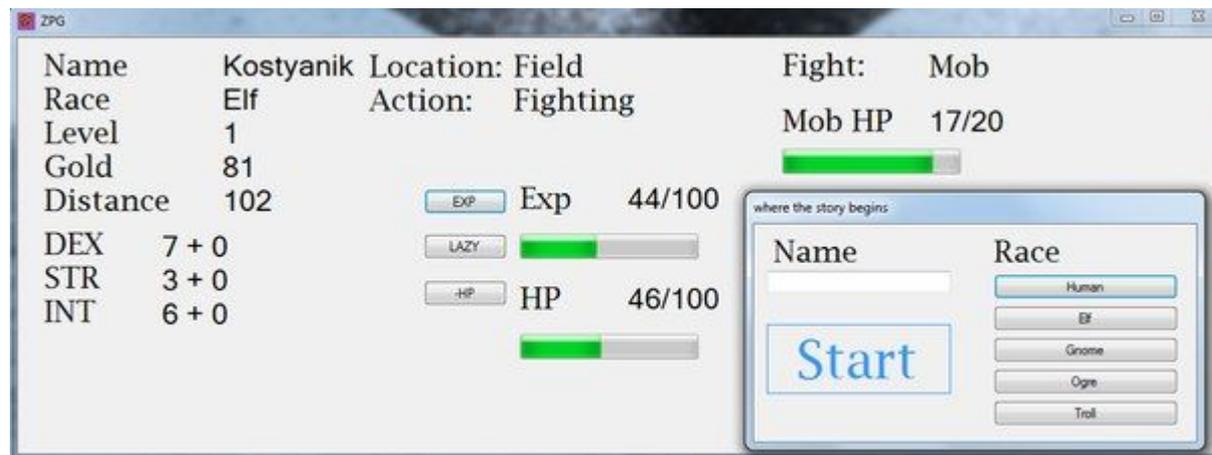
Для программирования алгоритмов игры я использовал Visual Studio разных версий т.к. разрабатывал на разных компьютерах, используя систему git и сайта GitHub для хранения версий проекта

Так же использовались многочисленные интернет ресурсы и материалы



В НАЧАЛЕ ...

Изначально я хотел сделать что то подобное такой игре как Godville, но с гораздо большим количеством опций при этом не меняя сути. Герой должен был путешествовать по просторам игровых миров и уничтожать монстров тем самым зарабатывая золото и опыт, в первой версии все именно так и работало, но затем из-за получения большого количества полезной информации. Я решил переписать проект с нуля т.к. он не имел необходимой базы которую я реализовал в следующей версии



Одна из первых версий программы

ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОГРЕСС

Но с последнего апдейта первой версии прошло целое лето я пошел в 11 класс и принял решение переписать все с чистого листа, чем я и занялся.

Каждый день я обсуждал с друзьями как сделать данную систему и в итоге нарисовал схему структуры. Далее я начал программировать и добавлять все больше и больше новых функций

После того как ядро было готово идеи полились рекой: сначала была добавлены таблицы и классы с данными, затем в эти классы были добавлены листы и заполнены из внешних XML-баз данных, потом герой научился получать предметы из баз данных в свой инвентарь, а игрок продавать вещи из инвентаря, когда герой находился в городе, а так же покупать ячейки склада и нанимать майнера.

ВНЕШНИЙ ВИД ФОРМ В ИГРЕ

Main

Name: Kostyanik
Race: Undead
Class: Mage
Level: 59
Gold: 3120
Time: 14246

HP: 250/450
MP: 1458/6850
SP: 1080/1400
EXP:

Distance: 19
Location: Field
Action: Fight
Monster (22) : 10/575

Char points : 0

Time	Location	Log
14237	Location: Field	It's a monster (vl 23)
14238	Location: Field	Hero attack enemy with staff but enemy's defence too strong
14239	Location: Field	Hero attack enemy with magic: 560HP
14240	Location: Field	Hero was damaged by monster with claws 11 HP
14241	Location: Field	Hero was damaged by monster with magic 25 HP
14242	Location: Field	Hero attack enemy with staff but enemy's defence too strong
14243	Location: Field	Hero attack enemy with magic: 560HP
14244	Location: Field	Walking
14245	Location: Field	It's a monster (vl 22)
14246	Location: Field	Hero attack enemy with magic: 565HP

Characteristics

Points 2

Agility 26
Strength 35
Wisdom 135

Cancel Continue

Gold: 60

Strength 375
Agility 1300
Wisdom 3425

Name: Kostyanik
Race: Undead
Class: Mage
Level: 59
Gold: 4140
Time: 14260

Agility: 26
Evade: 5
Speed: 260
Crit: 113
Crit chance: 2
Stamina: 1400
SP regen: 8

Strength: 35
Physical DMG: 105
Physical RES: 35
Health: 450
HP regen: 3

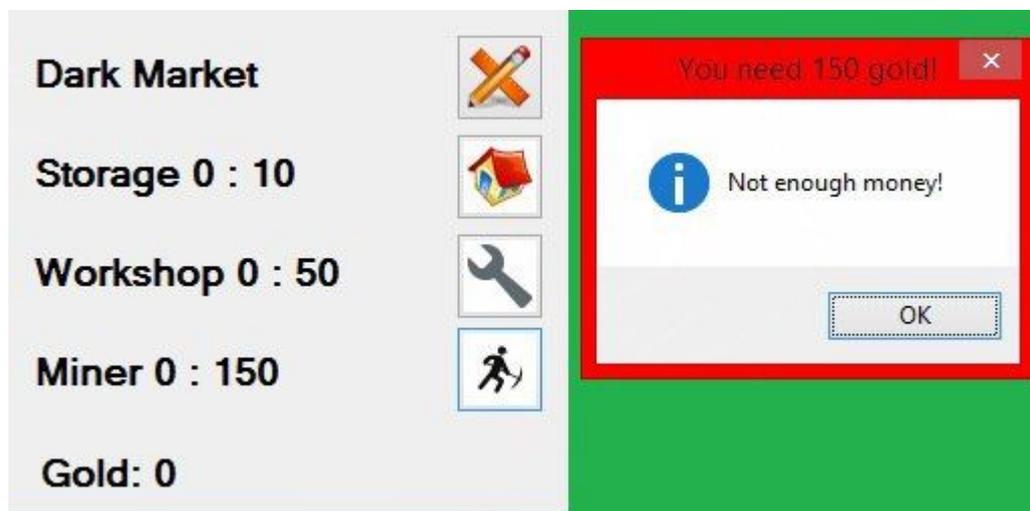
Wisdom: 135
Magic DMG: 675
Magic RES: 67
Mana: 6850
MP regen: 27

В ПЛАНАХ:

На данный момент разработка остановлена в связи с приближающимися экзаменами, но одна из самых глобальных функций, которая еще не реализована это мастерская в которой герой с помощью игрока сможет создавать собственные предметы и экипировку, которую в свое время можно улучшить самоцветами.

А так же может быть я когда ни будь задумаюсь о графике. Хотя бы добавление статичных изображений персонажа и противников, но для реализации этого потребуется еще одна база данных -_-

Может быть даже динамические изображения создаваемых артефактов



БЛАГОДАРИМ ЗА
ВНИМАНИЕ