

## NPCs

NPC steht für Non-Player-Character, das ist englisch und heißt soviel wie "Figur, die kein Spieler ist". NPCs sind interaktiv, also können Spieler mit ihnen reden, handeln und andere Dinge tun. Mit Veripeditus sind die NPCs die Hauptauslöser für Spielereignisse und -logik. Wenn man sie anspricht, können sie den Inhalt des Inventars des Spielers überprüfen und verändern. Und so geht es:

```
class MyNPC(f.NPC):
    # Laengen- und Breitengrad
    spawn_latlon = (51.0, 7.0)
    # Anzeigename des NPCs
    default_name = "Ein cooler NPC"
    # Name der Bilddatei fuer das Spielobjekt
    default_image = "cool_npc"

    # Methode, welche ausgefuehrt wird, sobald man den NPC anspricht.
    def on_talk(self, **kwargs):
        # Hier kann man soviel Spiellogik wie man will einfuegen
        pass
```

## Items

Items sind statische Objekte, die der Spieler einsammeln und ablegen kann. Der Besitz von Items kann Auswirkungen auf den Spielverlauf haben, wenn der Zustand des Inventars von NPCs überprüft werden sollte. Und so geht es:

```
class MyItem(f.Item):
    # Koordinaten, Namen und Bilder wie bei NPCs

    # Maximale Anzahl im Inventar
    owned_max = 5

    # Methode, welche ausgefuehrt wird, sobald man das Item einsammelt
    def on_collect(self, **kwargs):
        # Hier kann man soviel Spiellogik wie man will einfuegen
        pass
```