Артем Мальцев и Панин Михаил  
  
"Мордобилити"  
  
Вашему вниманию файтинг аля Mortal Combat. В особенности можно  
выделить отличную (до рвоты) музыку и весьма упорный искусственный  
интеллект противника.  
Криво, косо, но рабочее решение на, казалось бы, слишком  
медленном для подобных задач языке программирования. Также имеются  
раздельные хитбоксы для частей тел бойцов. Добавлен даже элемент   
рандома - критические удары с небольшой вероятностью. Создание и   
обработка персонажей происходит через универсальный класс G\_player.  
Для запоминающегося опыта рекомендуется форматнут жесткий диск  
после разового прохождения. Приятной игры!  