Описание проекта PyGame от Шараева Артёма.

Пока готовой идеи для проекта у меня нет. Попробую рассказать приблизительно. Игра будет основываться на клеточном поле с игроком и NPC. Игрок, управляемый через клавиатуру должен будет добраться до выхода, чтобы перейти на следующий уровень. Ему будут мешать разные классы врагов, такие как охранники, заградители, и охотники. Их точных характеристик пока не продумал. По мере перехода на новый уровень, будет повышаться сложность из-за увеличения количества врагов, от которых надо будет увернуться. В программе планируется интересная визуальная часть с моим преподавателем Федоровым Кириллом Евгеньевичем в роли главного героя (или врага) и персонажей из многострадального 10-ого «Т» класса. Возможно, если не зажмут дедлайны, успею реализовать систему достижений, пасхалок и секретных уровней в игре.