Проект игра на Pygame

Math’s word

Состав команды: Александров Лев (капитан), Тимофей Романов

Описание: игра предназначена для людей желающих взглянуть на математику под другим углом. Игрок попадает в открытый плоский мир наполненный математическими существами. Ему предстоит делать оружие из цыфр и знаков. Для победы над боссами (константами).

Источник вдохновения и основных идей- https://www.youtube.com/watch?v=B1J6Ou4q8vE

**Характеристики:**

1. Только однопользовательский режим.
2. Сохранение игрового мира на локальном компьютере
3. Требования к защите персональных данных пользователей: не требуется
4. Жанр- стрелялка/песочница

**В игре должны быть реализованы следующие механики:**

Инвентарь, крафт оружий, ближний бой, дальнее оружие, выражение- позволяет игроку получать разные предметы и призывать боссов(константы)

Функция произвольное оружие дальнего боя характеристики которого зависят от выражения которую использует игрок для создания.

Требования к интерфейсу:

1. Понятный и интуитивный(такой же как и в других 2д играх)
2. Т.к механики не являются интуитивными то игра должна пояснять как ими пользоваться.(по возможности)

Этапы работы:

1. Проработка концепций, то как именно буду работать механики игры.
2. Создание базового класса мира и фундамента на который можно будет быстро нарастить любые идей.
3. Доработка плана геймплея(порядок боссов, крафт оружия, характеристики)
4. Создание анимации для действий.
5. Реализаций конечных вариантов механик в игре. (создание макета)
6. Тестирование.
7. Выпуск релизной версий с возможностью доработки в дальнейшем.