Суть проекта показать возможности pygame в разработке игр.

Особенности: цель игры выжить как можно больше секунд при это уничтожая врагов можно получить опыт (каждые 10 врагов появляется книжка с прокачкой) все улучшение увеличивается в 1 + difficulty /100. Враги представляют собой 2 типа врагов скелеты и зомби. Единственное отличие их это различные спрайты и анимации. Игра воспроизводит 1 из 10 музыкальных тем. При использовании меча также воспроизводиться звук удара. В игре предусмотрен режим разработчика в нём показываются все хит боксы а также персонаж становиться бессмертным. Если проиграть то на экран выведется информация о прожитых секундах, а также рекорд прожитых секундах во всех играх. Все враги увеличивают свою атаку и здоровье со временем, если прокачивать только один из двух своих параметрах то, либо врагов невозможно будет убить, либо враги будут моментально умирать, поэтому надо балансировать свои показатели.