**Advanced strategy game**

Цель проекта: создание стратегической игры на языке python, работающей на основе клетчатого поля.

Задачи:

1. Создание, проработка и запись концепции игры.

2. Реализация основных механик

3. Прорисовка изображений для подключения спрайтов к проекту

4. Окончательная сборка игры

Концепция игры:

Игра представляет собой стратегию, в которой пользователь должен создать свое поселение, защищая ратушу от периодически наступающих волн врагов.

Вид на игровое поле будет сверху, камера не закреплена и свободно перемещается по полю. У камеры будет приближение и отдаление вида на поле.

Каждый персонаж сможет работать на разных видах работ, используя соответствующие инструменты: кирка для добычи камня и руд, топор для древесины, серп для сбора еды с полей, наковальня/верстак для создания инструментов, мотыга для запашки, доменная печь для переплавки, печь/стол с инструментами для готовки, меч/лук для атаки. Во время работы у персонажа будет повышаться его уровень мастерства. От него зависит качество и скорость работы.

Управление персонажами игры будет с помощью мыши: правая кнопка – выбор/сброс выбора персонажа, левая кнопка – действие/перемещение на клетку, колесико – перемещение камеры, зум.

Игрок сможет размещать на поле множество различных строений: от различных добывающих станций(шахты, лесопилки…) до защитных сооружений(башни, турели, защитные стены…).

На игрока будет нападать 6 классов врагов:…

Для защиты от врагов будет деревянная, железная и каменная броня.

Инструменты и оружие будут подразделяться на 3 вида: деревянные, каменные и железные.