**Пояснительная записка**

Название проекта:

Игра “Морской волк”

Авторы:

Евгений Ваничев

Таисия Чегодаева

Идея: главный герой –аристократ, получивший в наследство корабль. В игре две основных механики – плавание по океану и исследование городов-островов.  
  
Основные технологии:  
Реализация игры основана на библиотеке *pygame*, дополнительно использовались библиотеки *PyQT5, thorpy, sqlite3*.   
  
Возможности:

* регистрация пользователя;
* выбор уровня в меню;
* исследование карты и прохождение квестов;
* взаимодействие с другими персонажами.

Примеры экранов игры:

