Пояснительная записка по проекту PyGame

Название проекта – “Kill the bodies”, оно отражает в себе всю суть проекта и цель, за которой вы заходите в данную игру.

Авторами данного шедевра являются: Мараев Константин и Зуйкин Ярослав.

**Идея:**

С самого начала идеи не приходили на ум, кроме того, что это будет 2д игра с видом сверху. Вскоре мы решили сделать просто обычную “бродилку-стрелялку” со всякими врагами, от которых надо было бы бегать и стрелять в них.

**Реализация:**

Для реализации проекта было использовано 11 (9, если не считать встроенных классов Sprite и SpriteGroup) классов.



Часть из них используется для основной игры, например: Player, Mob, Character (от него наследуются классы Player и Mob). Такие классы как Block, Grass, Camera, Particle служат для украшения игрового процесса. Классы Projectile и Arrow это классы, которые разнообразят геймплей нашей игры и предоставляют возможность стрелять и убивать врагов.

**Управление:**

Движение:  
 “W” – движение вверх  
 “S” **–** движение вниз

“A” **–** движение влево

“D” – движение вправо

“Q” – стрельба, при нажатии вылетает белый шар неизвестной материи

“Esc” – выход во время игры в меню паузы, либо выход из игры в главном меню

Остальные кнопки кликабельны и их названия написаны на них на понятном для всех английском языке

**Цель игры:**

Убить всех врагов, не умерев при этом самому.   
Выигрыш засчитывается тогда, когда вы убьёте всех ваших врагов, а проигрыш, когда ваши враги убьют вас.