1. Цель:

Создать неординарную игру, способную захватить игрока интересной механикой и приятной графикой.

2. Задача:

Воплотить платформер, совмещенный с карточной игрой, имеющий несколько уровней, анимацию, а также систему подсчета очков и достижений.

3. Об игре:

Игра представлена комбинацией двух жанров: платформера и карточной игры.

4. Игровой процесс:

По мере продвижения персонажа, ему будут встречаться монстры. Игрок с помощью имеющихся карт (монстриков) должен наносить урон врагам, чтобы сократить или полностью избежать получения урона. Цель игры-уничтожить всех монстров, используя стратегические способности

5. Ход работы:

5.1. Изучить модуль PyGame и виджеты

5.2. Написать техническое задание (ТЗ)

5.3. Написать часть работающего кода (Разработать графический интерфейс)

5.4. Написать пояснительную записку и презентацию

5.5. Собрать игру

5.6. Презентовать проделанную работу

Команда: Коробовцева Ольга, Скородина Майя