Игра “Space Destroyer” была создана Александровым Михаилом, учеником 2 курса проекта «Яндекс Лицей»

Идея данной игры основывается на старой концепции “стрелялки в космосе”.

При создании игры использовался модуль PyGame и язык программирования Python 3.

В качестве звуковых ресурсов использовались файлы из открытых источников и игры “Half-Life”

В качестве графических ресурсов использовался готовый набор спрайтов.

P.S На данный момент проект ещё находится в разработке, и множество возможных идей ещё не реализовано.