Пояснительная записка

Проект – простенькая аркадная игра «Shoot em up»

Игрок управляет небольшим жёлтеньким космическим истребителем и должен уничтожать летящие в его сторону синие истребители

Управление: перемещение – стрелки, стрельба – пробел

Количество здоровья игрока – 160 единиц. Попадание противника снижает здоровье на 40 единиц, таран игрока противником ведёт к мгновенному проигрышу

При уничтожении противника он возрождается и с определённой вероятностью призывает подкрепление в лице ещё одного истребителя. Также при уничтожении противника из него может выпасть одно из двух усилений: пулемёт или щит

Пулемёт значительно увеличивает скорость стрельбу на короткое время. При подборе нескольких улучшений за короткий период времени время работы усиления складывается

Щит позволяет игнорировать попадания снарядов противников, пока его уровень больше 0. Изначальный уровень щита – 0, каждый подобранный бонус этого типа повышает уровень щита на 1, каждое попадание вражеского снаряда снижает уровень щита на 1 уровень. Не работает против тарана.

За каждого уничтоженного противника игрок получает очки

Реализована возможность начать игру заново и система рекорда

Для того чтобы игра работала, нужно, чтобы в одной директории находился python-файл и папки «img\_» (с текстурами) и «snd» (со звуками).

Противники могут налезать друг на друга, в этом случае считайте, что один просто выше другого :)

Использованная музыка – Andreas Waldetoft - Luftwaffe march reprise (Hearts of Iron 4 OST)