Представляем наш проект «Игра FurryGame» сделанный с помощью библиотеки Pygame.

Наш проект вдохновлен игрой WatermelonGame. Суть игры заключается в том, чтобы с помощью соединения окружностей с одинаковым радиусом набрать как можно больше счета. Но мы посчитали, что в оригинальной игре не хватает возможности смены скинов, а также что в оригинальной игре слишком мало различных звуков, поэтому мы решили это исправить.

В нашу игру мы добавили возможность менять скины, а также сделали интересное музыкальное сопровождение

Во время проекта у нас возникали проблемы с библиотекой Pygame: это был для нас первый опыт в создании играм. Для нашей игры очень была важна физика, ведь окружности должны были перекатываться и сталкиваться для решения этой проблемы мы воспользовались библиотекой паймунк. Также мы сделали игру веселее, добавив в нее различные скины и захватывающее музыкальное сопровождение.

Наша игра создана с помощью библиотеки PyGame. Физика в нашей игра реализована с помощью библиотека PyMunk, а таблицу лидеров мы выводим с помощью PyQt.

На данном слайде вы можете увидеть видео с работой нашей игры.

У нашей игры имеются перспективы развития:

Можно добавить больше разнообразных скинов

Можно добавить достижение, которые можно будет получить, если достичь определенного счета в игре.

Можно добавить мультиплеер, чтобы соревноваться с другими игроками.