1. Суть проекта: Название: Chambers of Chaos. Описание: 2D шутер с видом сверху, игра разделена на уровни, каждые 4 уровня игрока ждёт босс. На каждом уровне будет возможность получить разное оружие, различные артефакты, влияющие на характеристики персонажа. Правила: убивай врагов, собирай оружие и новые артефакты для собственного усиления. Управление: Мышка для стрельбы, управление на WASD, меню смены оружия и артефактов – I

2. Что реализовано: передвижение врагов и героев, все анимации врагов и героев игры, стартовый экран, экран с таблицей лидеров, экран загрузки/создания игры финальное окно, карты и уровни, подсчет очков, коллизии, артефакты реализованы в качестве усилений(урона, скорости, повышение здоровья), два персонажа со своими характеристиками, хранение данных.

3. Распределение ролей:

Визуал: создание уровней, локаций, меню – делает Нестеров

Пули: скорость полета, коллизия с ними, их вид – делает Нестеров

враги: передвижение, механики – делает Вдовин

Герой: передвижение, механики – делает Вдовин

Но были и моменты, где мы помогали друг другу наиболее хорошо реализовать ту или иную механику.