**Название**

**Авторы:**

Кириченко Михаил

Вовнянко Дмитрий

За основу проекта взята игра жанра метроидвания Hollow Knight. Мы попытались реализовать различные особенности данной игры такие как: единая карта, которую нужно исследовать самостоятельно, находя различные секреты и сражаясь со врагами; возрождение врагов после смерти персонажа; возможность «выбивать» деньги с пораженных врагов. Так же на каждой локации игры присутствует босс, убийство которого открывает новый проход или даёт возможность получить какой либо особый предмет.

В реализации проекта трудно подметить что-то необычное. В коде игры реализованы классы для всех игровых объектов на карте, в том числе сделаны классы для кнопок и для меню. Перемещение персонажа прописано частично в коде главного цикла игры и частично в классе. Большинство классов унаследованы от класса pygame.sprite.Sprite. В игре в некоторых местах реализована коллизия(столкновение) с внутриигровыми объектами. Например сбор монет или «прилипание» к стенам. Достаточно интересно реализована механика атаки у главного героя. При нажатии на левую кнопку мыши перед персонажем создаётся прямоугольник(pygame.Rect), и если данный прямоугольник пересекается с врагом, то врагу наносится урон.

Так же внимание было уделено визуальной части проекта. В игре используются наборы спрайтов из Hollow Knight. Мы не стали рисовать свои спрайты, по скольку это потребовало бы значительных усилий, поэтому считаем вполне обоснованным использование уже готовых спрайтов. В проекте сделаны различные анимации: бега, прыжка, атаки и так далее. Так же у нас присутствуют различные звуковые эффекты и музыка.

Библиотеки, используемые в проекте: PyGame, Random, screeninfo