**Шутер в формате top-down**

**авторы: Чечёткин Валентин**

**Топунков Кирилл**

**–Идея–**

Идею проекта мы позаимствовали из мобильной игры “Bullet Echo”.

Главной фишкой игры является нестандартный подход к отрисовке объектов.

Игрок видит только, то на что падает взгляд его персонажа, что создает невероятное ощущение погружения.

**-Реализация-**

В основе лежат следующие классы и функции:

* main\_screen – функция, которая отвечает за отрисовку начального экрана(остальные функции по отрисовке экрана были сделаны на основе неё, поэтому не вижу смысла рассказывать про все).–
* **game\_cycle –** функция, которая отвечает за ведение всей игры, отрисовку объектов, просчет коллизий и многое другое .
* **Player** – класс игрока всё, что связано с персонажем например ходьба или повороты, всё происходит тут. Но несмотря на свои размеры класс не может обойтись без множества функций и доп. классов.

**–Окна игры–**

Игра имеет следующие экраны:

* Главное меню - основной экран, который имеет доступ к настройкам, созданию новых сохранений и загрузке старых.
* Выбор уровня - окно, позволяющее пользователю выбрать локацию для своей игры(я пишу это в 0:27 и пока уровней…. ни одного)
* Настройки - окно, в котором пользователь может изменить условия для игры(Настроек нету)
* Пауза - окно, которое пользователь может вызвать во время игрового процесса и ненадолго остановить игру(а еще там есть настройки)).

**-Игровой процесс–**

Игра происходит в просторной локации, где игрок сам выбирает, каким именно способом будет проходить её.

Главная цель игры - обезвредить всех противников в доме.

Игрок имеет у себя в арсенале автомат, дробовик, пистолет, нож и фонарик для освещения своего пути.

Также есть инвентарь с предметами, которые игрок может выкидывать, подбирать и использовать в любой момент.

**-Используемые технологии-**

Основу всему положила библиотека pygame.

Для создания изображений в реальном времени была использована библиотека pillow.

**-Дальнейшее развитие-**

Данный проект можно развивать в различные направления например онлайн гейминг или добавление более связных сюжетных миссий. Огромное развитие арсенала, добавление различных персонажей и предметов для инвентаря.

Ближайшие доработки:

* Создание дополнительных предметов для инвентаря.
* Оптимизация под более слабые устройства.