Пояснительная записка

Наш проект заключается в римейке компьютерной игры “Pacman” на языке python с использованием библиотеки pygame. Героем является желтый “колобок”, “поедающий” мелкие точки. Управление в игре производится с помощью клавиш wasd. Также имеются враги (привидения), которые могут отнять у героя жизнь (на каждый уровень отводится по 3 жизни) при столкновении с ним. Количество “съеденных” точек, оставшиеся жизни, текущий рекорд отображаются на информационном поле слева от лабиринта. Помимо мелких точек (конвертирующихся в очки), на карте есть крупные точки (по 4 на каждом уровне). Если персонаж “съест” такую точку, все враги перейдут в режим уязвимости, в котором их может “съесть” персонаж и получить дополнительные очки. “Съеденное” привидение моментально возрождается в центре лабиринта. Всего реализовано 2 варианта карты лабиринта. Имеются 3 уровня (2 с разными вариантами карты и нормальной сложностью + 1 тестовый, на котором враги не могут отнять жизни у персонажа). Уровни с нормальной сложностью объединены в замкнутый круг (т.е. с 1 уровня игрок переходит на 2, а со 2 – на 1, и так до поражения/ выхода из программы. Очки, набранные на каждом уровне, суммируются). На стартовом экране игрок может выбрать интересующий его уровень. В игре имеются 2 саундтрека. Игра начинается после воспроизведения приветственного саундтрека.