**3.14 Doors**

**Авторы:**

**1. *Георгий Соколов***

**2. *Владислав Лайхтман***

**Идея:**

**Мы подумали, что онлайн проект - это слишком сложно, поэтому решили перенести проект с Unity 2020 на движок Pygame.**

**Что здесь вообще нужно делать!?!?!?!:**

**Проходить уровни (собирать ключ-плату и идти к двери, опасаясь шипов и воды), собирать монетки и прокачивать персонажа, создавать свои уровни.**

**Как выбрать другой уровень!?!?!?!:**

**Нажать мышкой на кнопку уровня. A/D – Перемещение вправо/влево по списку уровней.**

**Как управлять персонажем!?!?!?!:**

**A/D - Перемещение по оси X. Space – Прыжок. R – Перезапустить уровень при проигрыше;**

**Как работать с конструктором уровней!?!?!?!:**

**Внизу экрана расположены тайлы для рисования, нужно нажать на кнопку “Кисть”, нажать на нужный тайл и рисовать на блоках в большом окне. Для того чтобы стереть ненужно, нужно нажать на кнопку “Ластик”. W/A/S/D – Перемещение по полю для рисования. Для сохранения уровня нужно нажать на F5 (Уровень сам добавиться в папку Levels с нужным порядковым номером, и его сразу можно будет запустить из меню выбора уровня).**

**Реализация:**

***1. Основные классы*:**

**- Block, Camera, Player, Menus, Settings, etc;**

***2. Дополнительные фишки*:**

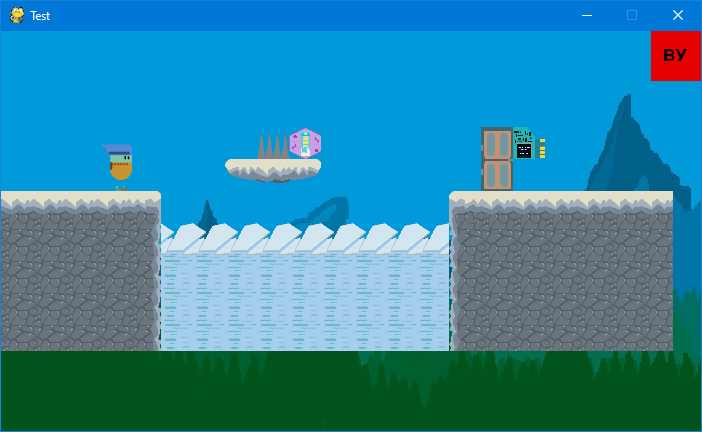
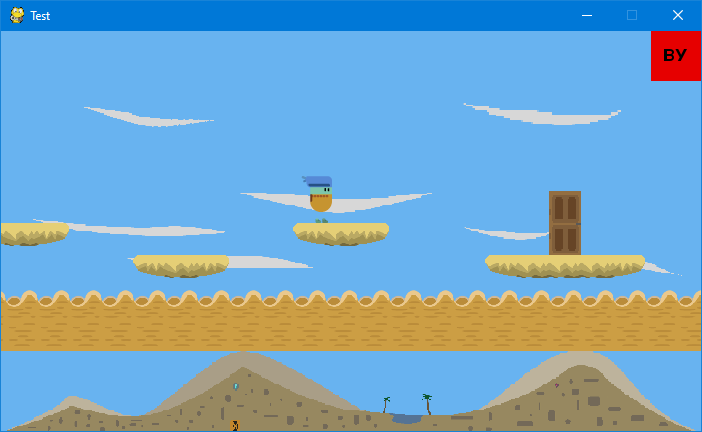
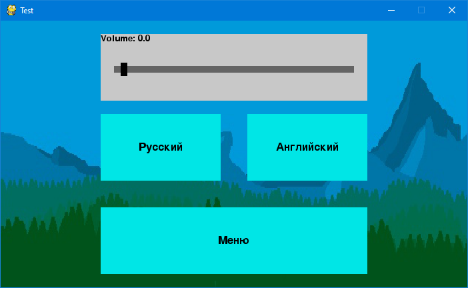
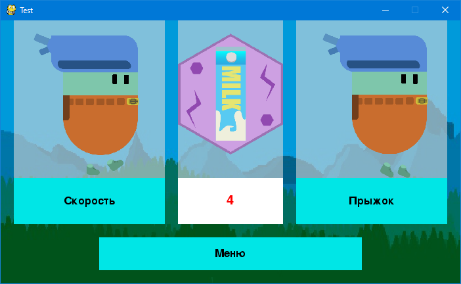
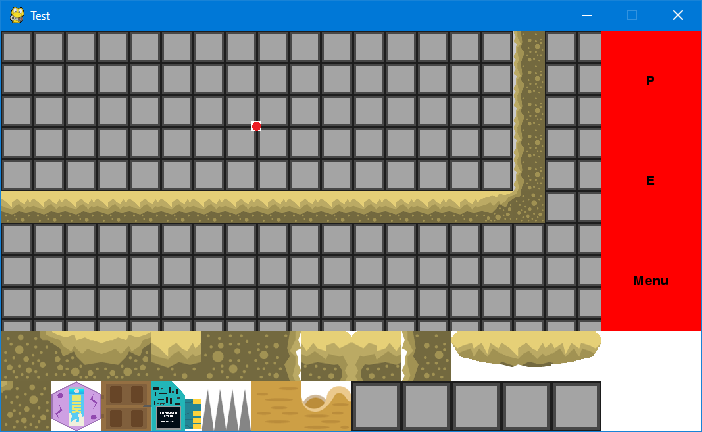
**- Конструктор уровней;**

**- Система прокачки;**

**- Автоматический поиск уровней в папке;**

**- Полноценные настройки языка и громкости звука;**

**Скриншоты:**

****