**Borsodi szitu**

A játék elindításához:

Először le kell tölteni a pygame-t (be kell írni a terminalba, hogy pip install pygame. Miután letöltött, nyomni kell egy ctrl + S-t és már lehet is indítani a játékot.)

Programozásról:

A programozás részét Máté vállalta. A játék pygame-ben készült. A játék kódjának teljes megírása kettő hónapig tartott.

Grafikai munkákról:

A grafikai munkákat Kristóf vállalta el. Szörnyeket, hátteret és a karaktereket piskel-ben rajzolta. A rajzok véglegesítése 1 hónapig tartott

Dokumentálásról:

A dokumentálás az én (Hunor) feladatom volt. Minden hétvégén megkérdeztem társaim, hogy mit csináltak és kijegyzeteltem őket. A dokumentálás egyszerre haladt a feladatok megoldásával.

Játékról:

A játék egy 2D felülnézetes szörnyekkel harcoló játék. A játék Miskolcból indul, ahonnan egy varázsló elvarázsolja a főhőst egy kazamatába. A játék lényege, hogy szobáról szobára egyre erősödő szörnyeket kell legyőzni. A játék végén miután minden szörnyet legyőztél a varázslóval kell megküzdened, Ő a legfőbb ellenség a játék. ha legyőződ akkor kiszabadulsz ha nem akkor pedig örökre bent maradsz a kazamatában.