Черновик пояснительной записки

Проект Pygame

Игра про ведьмака

Цель:

Сделать интересную 2D игру на языке программирования Python.

Задачи:

1. Изучить библиотеку Pygame
2. Написать код самой игры
3. Сделать уникальное оформление игры (собственные текстуры
4. Добавить звуковое сопровождение
5. Добавить систему внутриигрового магазина
6. Создать базу данных для хранения информации об учетных записях игроков
7. Собрать всё вместе в полноценную игру

Описание игрового процесса:

Игрок управляет главным героем ведьмаком

Перемещение происходит за счёт клавиш клавиатуры A и D

Прыжок будет осуществляться за счёт пробела

С помощью ЛКМ/ПКМ будут реализованы два вида удара мечом

При нажатии на SHIFT герой будет приседать

При нажатии на клавишу CTRL будет происходить блокировка вражеских атак

Будет реализована шкала здоровья и шкала энергии

Задача игрока – победить противников