Наша игра называется «Fosbor».

Для реализации этого проекта мы использовали библиотеки pygame, os, sys, классы Tile, который отвечает за создание пустых клеток, стен и лестниц, Player, который отвечает за персонажа, Mob, который отвечает за противников, Bullet, который отвечает за пулю, Flag, который отвечает за переход между уровнями, Oflag, который отвечает за конец игры, функции generate\_level, которая отвечает за создание и отрисовку поля, load\_level, которая отвечает за загрузку определенного уровня, а также дополняет его пустыми клетками, load\_image, которая отвечает за загрузку и обработку картинки, start и тому подобные screen, которая отвечает за отрисовку начального, конечного экрана, а также экрана паузы и смерти. При переходе на новый уровень, смерти персонажа, в самом начале игры, остановке игры появляются соответствующие экраны. После того, как персонаж убивает монстра, картинка сменяется на другую. Также присутствует анимация героя. Если пуля врезается в стену, она исчезает. В нашем проекте также используется музыка и звуки. Как уже говорилось в игре ведется подсчет жизней: если противник не убит и персонаж находится в одной с ним клетке – жизнь отнимается. Монстры, если человек не находится с ним на одном этаже, двигаются в пределах двух клеток, когда персонаж окажется на одном уровне с ним, он начнет двигаться в сторону героя.

Особенность нашей игры в том, что все персонажи и текстуры отрисованы вручную.