**Пояснительная записка**

*Проект: Escape From The Outland*

*Разработчики:*

Ульянов Савелий  
Котовщиков Андрей

**Цель проекта:** Целью данного учебного проекта является создание игры на основе библиотеки Pygame. Проект разработан для изучения основных принципов разработки игр, использования графики и управления взаимодействиями пользователя с игровым миром.

**Описание игры:** Игра " *Escape From The Outland* " представляет собой *2D платформер, в котором игроку предстоит пройти 5 увлекательных уровней*. Игрок сможет ходить, прыгать, стрелять во врагов.

**Основные особенности игры:**

* *Основные игровые механики: Ходьба, прыжки, 3 вида врагов, стрельба, лазанье по лестницам.*
* Управление происходит с помощью клавиш: WASD – для ходьбы, Пробел – прыжок, ЛКМ - выстрел
* *Визуальный стиль придерживается пиксельных стиля ретро-игр*
* *В игре используются 8-ми битные звуки и музыка*

**Технические детали:** Игра разработана на языке программирования Python с использованием библиотеки Pygame. Проект состоит из нескольких основных модулей, включая:

* *level importer.py – инстремент для создания уровней по картинке*
* player.py – содержит класс, описывающий поведение игрока
* enemy.py – содержит класс, описывающий поведение врагов
* level.py – содержит класс, отвечающий за обработку столкновений и отрисовку уровня
* main.py – файл для запуска игры

**Инструкции по запуску:** Для запуска игры необходимо выполнить следующие шаги:

1. Убедитесь, что на вашем компьютере установлен Python.
2. Скачайте исходный код проекта с репозитория.
3. Установите библиотеку Pygame с помощью команды **pip install pygame** иPIL с помощью команды **pip install pillow**. Или воспользуйтесь файлом requirements.txt
4. Запустите файл **main.py** с помощью Python.

**Заключение:** Проект "*Escape From The Outland* " представляет собой интересный учебный проект, который позволяет погрузиться в мир разработки компьютерных игр с использованием Python и библиотеки Pygame. Разработка данной игры позволила изучить основные принципы создания игровой механики, графики и управления пользователя.