 **Necromancer Gate[[1]](#footnote-1)  
Рогалик[[2]](#footnote-2) на Python**

**Возможности:**

• Несколько уровней, меняющиеся в случайном порядке.  
• Предметы со своими действиями (зелья, броня, оружие).  
• Отдельная сцена боя с врагами.• Личный кабинет (возможность создания аккаунта и авторизации в него).  
• Статистика (игрока и общий ТОП).

**Основные библиотеки:**

• [PyGame](https://github.com/pygame/pygame)  
• [SQLite3](https://docs.python.org/3/library/sqlite3.html)

**Команда разработки:**

Идея и основные механики – [Мочалов Никита](https://vk.com/friminzen).  
Работа с базой данных – [Глазунов Никита](https://vk.com/nekitbelkin).

Мотивация и поддержка – [Ложков Кирилл Германович](https://vk.com/shich_zlo).  
  
Игра сделана по мотивам игры [Pixel Dungeon](https://pixeldungeon.fandom.com/ru/wiki/Pixel_Dungeon_%D0%B2%D0%B8%D0%BA%D0%B8).

1. Врата некроманта. [↑](#footnote-ref-1)
2. Поджанр компьютерных ролевых игр. Характерными особенностями roguelike являются генерируемые случайным образом уровни и необратимость смерти персонажа — в случае его гибели игроку предлагается начать игру заново. [↑](#footnote-ref-2)