Epic Detour Engine

авторы: Слизков Максим

Epic Detour Engine - псевдо-3D движок, для создания игр, построенный на технологии Ray-Casting. Также, в проект входит техно-демка движка в жанре “шутер от первого лица”.

Внутриигровые стены в основном представляют из себя экземпляры класса “Wall”, а плоскости, которые всегда повёрнуты лицом к камере (например: враги) - экземпляры класса “SpriteFaceToCamera”.

Epic Detour Engine позволяет открывать карты из формата .obj.

Библиотеки:

pygame, random, sys, math, threading, time