Pestis in festo

В этом проекте я решил испытать свои силы и создать псевдо трехмерную игру, используя базовые операции с двухмерными фигурами и изображениями, которые предлагает библиотека Pygame.

Моя игра основывается на принципах, заложеных еще в 1993 при создании первой массовой игры такого рода – wolfenstein 3D, но значительно иг расширяет. Так, в отличие от вульфенштейна, уровни моей игры состоят не из блоков, а из отрезков, что подразумевает другую логику пересечений. Так же из дополнительных возможностей можно отметить прыжок и возможность поворачивать голову не только в горизонтальном, но и в вертикальном направлении.

Кроме того Pestis in festo предоставляет такие увлекательные механики, как бег и распрыжку, а так же сражения с разнообразными врагами.

Управление:

* wasd - движение
* space - прыжок
* L shift – ускорение

Приятной игры!

Выполнил: Шаркунов А.А.

Руководитель: Назимова А.Ю.