



Библиотека RuGame

Идея

Космическое приключение

Roguelike игра

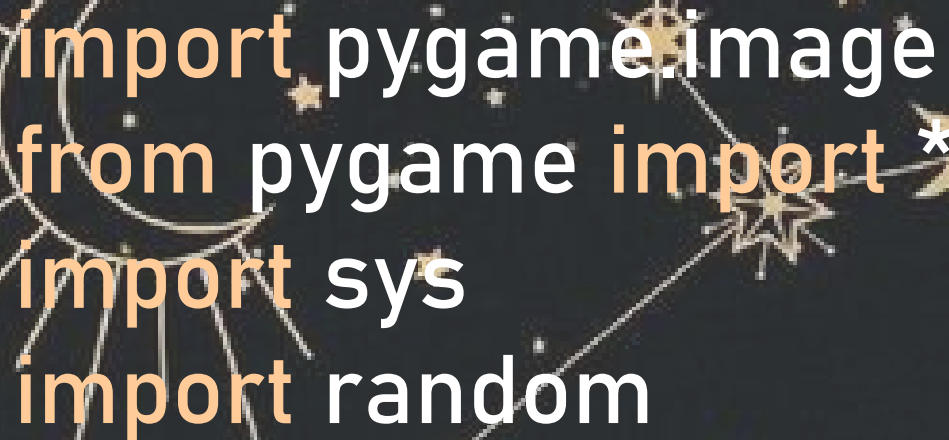
Пиксельная графика

Платформер

third Person

Roguelike (буквально «rogue-подобные» (игры), сленг «рогалик») — жанр компьютерных игр. Характерными особенностями классического roguelike являются генерируемые случайным образом уровни, пошаговость и необратимость смерти персонажа — в случае его гибели игрок не может загрузить игру и должен начать её заново.

Реализация

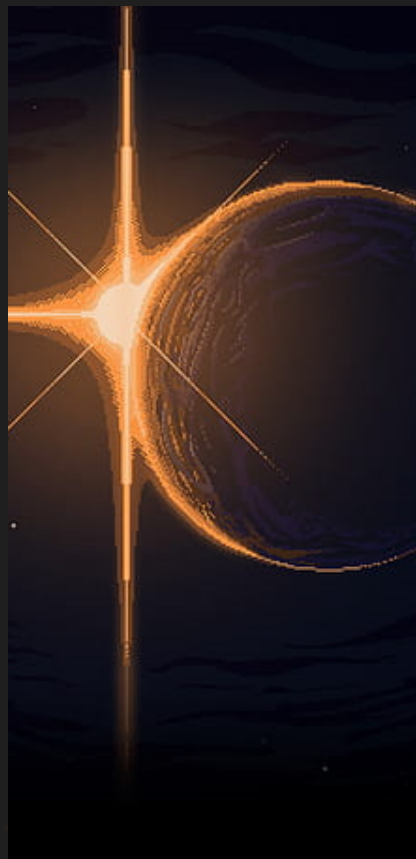


```
import pygame.image  
from pygame import *  
import sys  
import random
```

Разработка pygame началась в 2000 году Питером Шиннерсом. Тогда он активно программировал на Си и познакомился с Python (версии 1.5.2) и библиотекой SDL. В то время она была очень популярна, на ней разрабатывались сотни игр, в том числе коммерческих, и идея подключить ее к Python показалась ему очень интересной.

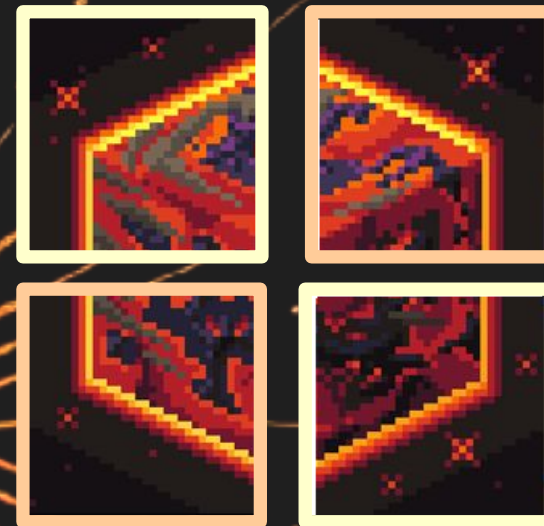
Спутник

ВЕЛОКИТЕР



- Первый уровень
- Низкая сложность
- Лучший для обучения

Выжженная
земля

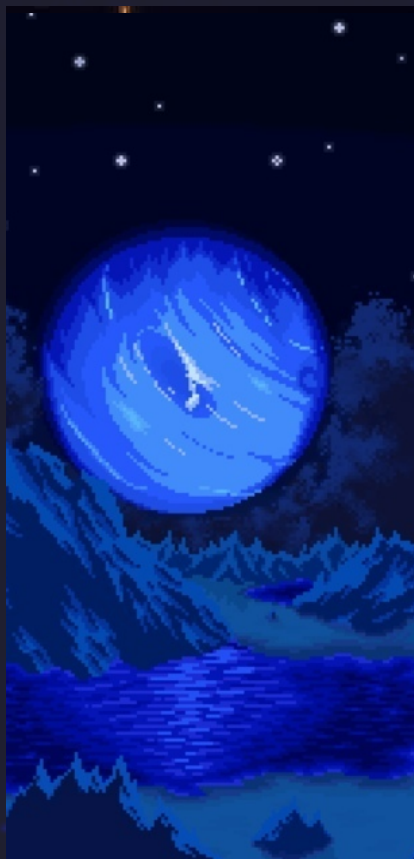


Сложность

ЛЕГКО

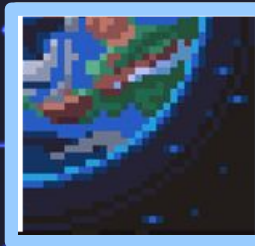
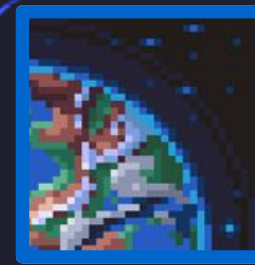
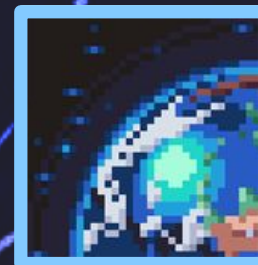
Планета

ТОППЕР



- Второй уровень
- Средняя сложность
- Лучший для основной игры

Ледяная
пустыня

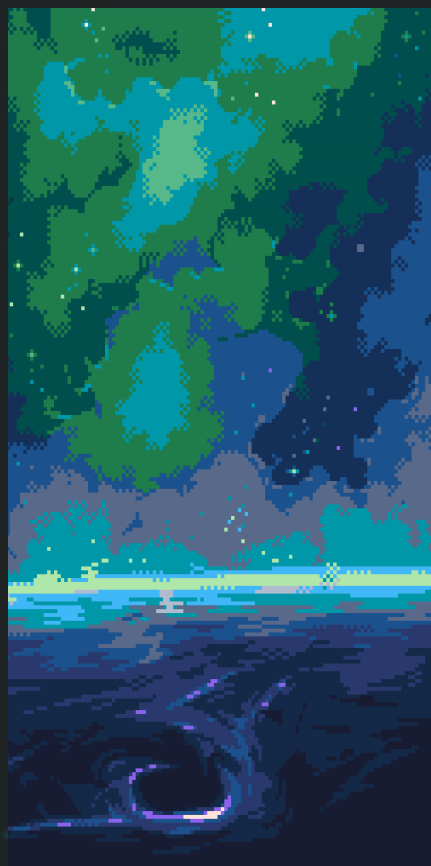


Сложность

НОРМАЛЬНО

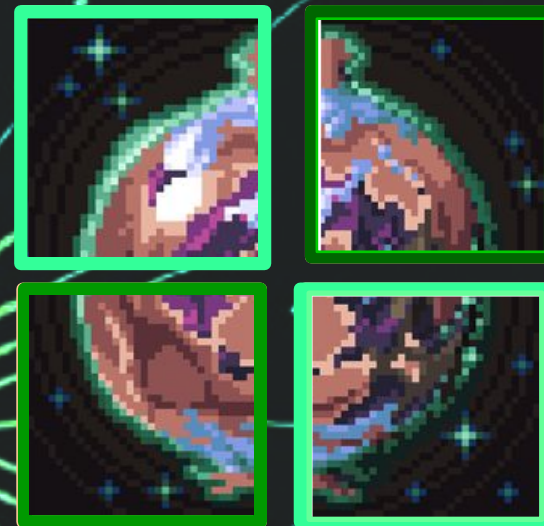
Газовый гигант

ФЕРИТАТИС



- Третий уровень
- Высокая сложность
- Лучший для проверки своих сил

Бескрайнее море



Сложность

ТРУДНО

Звезда

РАПТУС



- Четвёртый уровень
- Максимальная сложность
- Лучший для сжигания нервов

Далёкий
свет



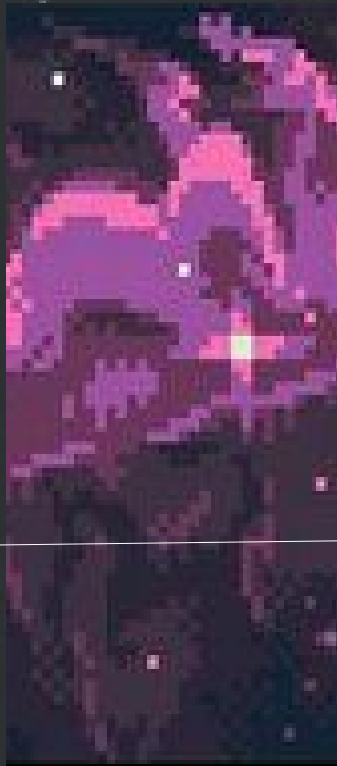
Сложность

НЕВОЗМОЖНО

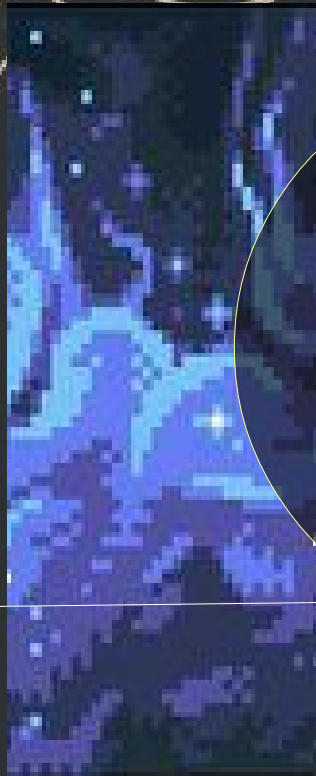
Игровой персонаж

ОПИСАНИЕ

Странник



Охотник на
монстров



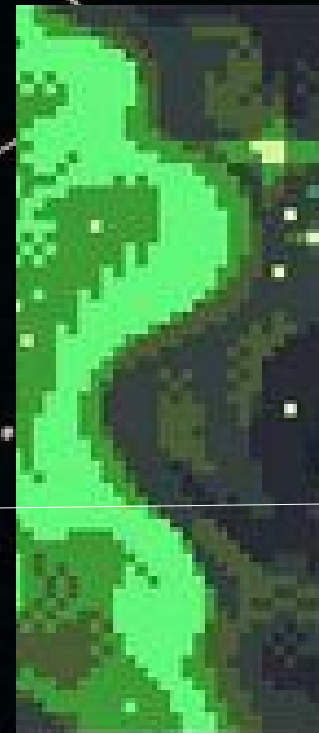
ГЛАВНЫЙ
ГЕРОЙ

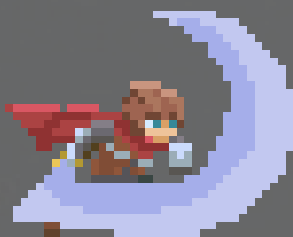
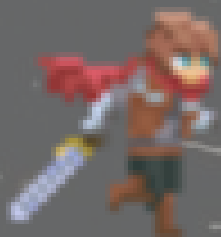


Космический
турист



Воин





БЕГ

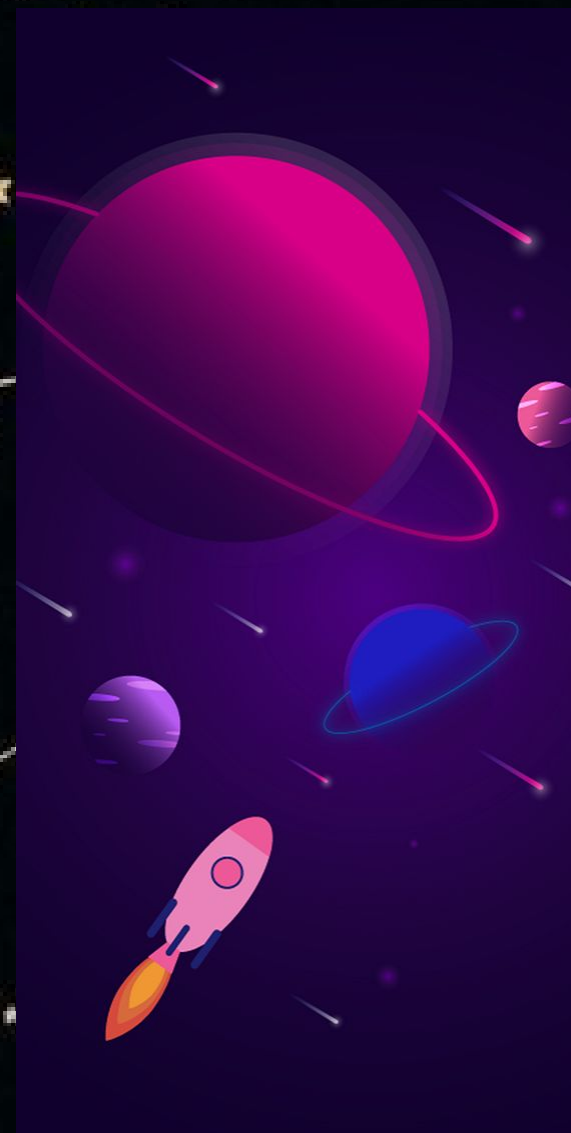
КНОПКИ W-S

ПРЫЖОК

КНОПКА SPACE

АТАКА

Lbutton \ RButton



Цель игры

ЗАДАЧА ИГРОКА

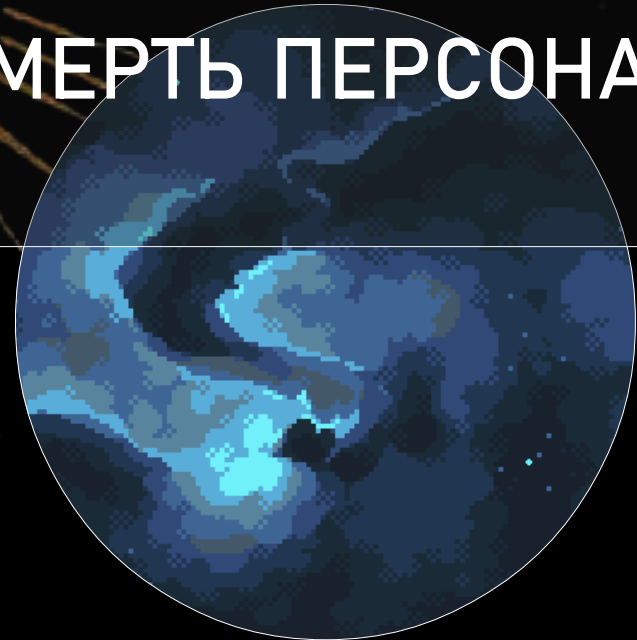
НАБРАТЬ
НАИБОЛЬШЕЕ
КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ

УНИЧТОЖИТЬ ВРАГОВ

КОНЦОМ ИГРЫ СЧИТАЕТСЯ СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

ПЕРЕЙТИ ЧЕРЕЗ
ПОРТАЛ НА
СЛЕДУЮЩИЙ ЭТАП

ВЫЖИТЬ





CAVA

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ