Диз-Док

Название – Escape from Romych

Жанр – пиксельный 3d платформер

Авторы – Антон Станиславович, Артемий Алексеевич

Платформа – Windows

Целевая аудитория дети 14 – 18 лет

Реализация – на библиотеке PyGame мы создаем 3D карту на основе Ray casing. Задача игрока – максимально долго продержаться, убегая от моба.

Геймплей – у игры будет 3 локации: главный экран, игровое поле, и экран смерти. У игрока будет единственная задача – как можно дольше убегать от моба. Через определенное кол – во времени моб будет ускоряться – это будет повышением уровня сложности. После того, как моб догонит игрового персонажа, игрок будет перекинут на экран смерти, где будет выведен его результат и топ его забегов(лидборд).

Рефы -

