Rogue

Авторы: Родионов Алексей и Наумов Денис

Идея данного проекта заключается в том, чтобы сделать action-платформер, в котором игрок будет, убивая врагов, собирать деньги, чтобы улучшить свои характеристики, и в конце убьет босса.

Основной код находиться в файле rogue.py, в котором находиться главный игровой цикл. В entities.py реализованы классы игрока, врагов, пули. В location.py написан класс Location, отвечающий за карту и её загрузку, а также за камеру. В interface.py сделаны классы Button, HealthBar, MoneyCounter.

Из интересных приемов, можно отметить написание для каждого портала на карте стороны откуда будет выходить игрок.

Для запуска необходим Python и модуль Pygame.





