1. Скачайте заготовки картинки файлы main.py и sprait.py

lasers = pg.sprite.Group()  
  
space=pg.image.load("Космические коты - фон.png").convert() #1загружаем фон и конвертируем  
space=pg.transform.scale(space,size) #1 изменяем масштаб делаем мастштаб по размеру окна  
  
start\_text = ["Мы засекли сигнал с планеты Мур.",

# ОБНОВЛЕНИЯ  
if mode == "start\_scene":  
 screen.blit(space,(0,0)) #1отрисовка игрового фона в координатах 0,0

Запустите проект должно отобразится окно с фоном

2) Добавляем текст в проект

Добавить f1=pg.font.Font("Космические коты - шрифт.otf", 25) #1pg.font.Font() класс для создания шрифта. В скобках можно указать None для стандартного шрифта сиситемы или указать название файла со шрифтом второй аргумент размер шрифта  
  
В это место:

text\_number = 0

f1=pg.font.Font("Космические коты - шрифт.otf", 25) #1pg.font.Font() класс для создания шрифта. В скобках можно указать None для стандартного шрифта сиситемы или указать название файла со шрифтом второй аргумент размер шрифта  
  
while is\_running:  
  
 # СОБЫТИЯ  
 for event in pg.event.get():  
 if event.type == pg.QUIT:  
 is\_running = False

Добавить

text1 = f1.render("start\_text", True, pg.Color("White"))  
#1font.render(text, smoothing(сглаживание), color) — метод создаёт картинку с прозрачным фоном, на которой написан текст

screen.blit(text1,(280,450)) #1отрисовка текста в заданных координатах

Добавить в это место

# ОБНОВЛЕНИЯ  
if mode == "start\_scene":  
 screen.blit(space,(0,0)) #1отрисовка игрового фона в координатах 0,0  
  
 text1 = f1.render("start\_text", True, pg.Color("White"))  
 #font.render(text, smoothing(сглаживание), color) — метод создаёт картинку с прозрачным фоном, на которой написан текст  
 screen.blit(text1,(280,450))

Запустите проект должно отобразится окно с белом текстом

Замените строчку

text1 = f1.render("start\_text", True, pg.Color("White"))

на

text1 = f1.render(start\_text[text\_number], True, pg.Color("White"))

Это то какой по номеру текст из списка текста нас должен отобразиться

Запустите проект фраза должна поменяться

4 минута где-то